



**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK
ROLE PLAYING TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA DI SMA N 4 SOLOK**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Bimbingan Konseling*

Oleh:

**JEFRIANO
14108050**

**JURUSAN BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR**

2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jefriano
NIM : 14 108 050
Tempat/Tgl Lahir : Koto Sani, 02 Januari 1995
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul : "PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DI SMAN 4 SOLOK" adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 18 februari 2019

Yang membuat pernyataan



JEFRIANO
NIM. 14 108 050

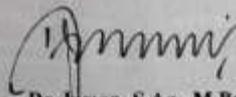
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Jefriano**, Nim: **14 108 050** judul: **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS X IPA DI SMAN 4 SOLOK**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasyah*.

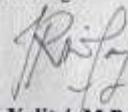
Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 11 Januari 2019

Pembimbing I


Dr. Imman, S.Ag., M.Pd
NIP. 19710201 200604 1 016

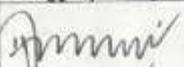
Pembimbing II


Rina Yulitri, M.Pd
NIP. 19820716 201503 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Jefriano, NIM: 14 108 050, judul: **PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DI SMAN 4 SOLOK**, telah diuji dalam ujian munaqasyah fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 07 februari 2019.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/ NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda tangan dan Tanggal persetujuan
1	Dr. Irman, S.Ag., M. Pd NIP. 19710201 200604 1 016	Ketua sidang/ Pembimbing I	
2	Rina Yulitri, M. Pd NIP. 19820716 201503 2 001	Pembimbing II /Penguji IV	
3	Dr. Masril, M. Pd., Kons NIP. 19620610 199303 1 002	Penguji I	
4	Dra. Rafsel Tas'adi, M. Pd NIP. 19640210 200312 2 001	Penguji II	 11/2-2019

Batusangkar, 18 Februari 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Sirajul Munir, M. Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

ABSTRAK

Jefriano, NIM, 14 108 050, judul skripsi: **Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X IPA di SMAN 4 Solok**. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Bimbingan dan Konseling Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2019.

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah rendahnya komunikasi interpersonal siswa X IPA di SMAN 4 Solok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode *eksperimen* dengan jenis *Pre-Exsperimental design* dengan tipe *pre-test-post-test design*. Sampel penelitian 10 kelompok *eksperimen* dengan teknik analisis data menggunakan uji-t.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu: (1) Terdapat peningkatan komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan *treatment* bimbingan kelompok *role playing* dengan nilai rata-rata *pretest* 101,2 point berada pada kategori rendah dan nilai rata-rata *posttest* 144,6 point pada kategori tinggi dengan selisih point 43,4. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa dengan nilai t_0 $20,18 < 3,25$. Peneliti merekomendasikan kepada guru Bimbingan dan Konseling untuk dapat menerapkan bimbingan kelompok melalui teknik *Role Playing* terhadap peningkatan komunikasi interpersonal siswa.

Kata kunci : Bimbingan kelompok, teknik *role playing*, komunikasi interpersonal

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT. yang melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X IPA di SMAN 4 Solok**”. Sholawat dan salam tidak lupa pula hadiahkan buat junjungan yakni nabi Muhammad SAW, beliaulah yang telah membawa umat dari zaman jahiliyah kepada zaman moden saat ini.

Penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat-syarat dan tugas untuk mencapai gelar Sarjana pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini banyak bantuan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar Bapak Dr. H. Kasmuri, MA yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Bapak Dr. Sirajul Munir, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar
3. Bapak Dasril, S.Ag., M.Pd selaku ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
4. Bapak Dr. Irman, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing I yang telah menuntun penulis dalam pembuatan skripsi, dan Ibu Rina Yulitri .M.Pd sebagai Pembimbing II yang membimbing dan mengarahkan penulis.
5. Bapak Dr.Masril, M.Pd., Kons selaku penguji yang banyak memberikan masukan kepada penulis untuk lebih baik pembuatan skripsi ini.

6. Bapak Yurnaidai, S.Pd dan Ibu Meri, S.Pd guru BK Sekolah SMAN 4 Solok yang telah membantu penulis dalam mendapatkan data-data untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Hadiarni, M.Pd., Kons sebagai Penasehat Akademik penulis yang telah memberikan motivasi dan meluangkan waktunya untuk penulis
8. Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah membantu memberikan pinjaman berbagai buku yang dibutuhkan dalam menyelesaikan penulisan skripsi penulis.
9. Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam (IAIN) Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teristimewa ucapan terimakasih kepada orang tua tercinta Ayahanda (Edizoni). Ibunda tercinta (Ramidas), Abang (Frangki), dan adek (Sari Wahyuni) yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang sampai penulis mencapai posisi saat sekarang ini.
11. Untuk keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan *Support* semangat dan motivasi. Sehingga penulis dapat menyelesaikan *Study* ini dengan baik dan lancar.
12. Buat sahabat-sahabat dan teman-teman yang ikut memberikan semangat dan dorongan yang berarti bagi peneliti.

Akhirnya, kepada Allah SWT jumlah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi, nasehat, dan bimbingan dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya dan dibalas oleh Allah SWT. dengan balasan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepadakita semua, Amin.

Batusangkar, Januari 2018

Peneliti,

JEFRIANO

14 108 050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

BIODATA PENULIS

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	8
1. Komunikasi Interpersonal	8
a. Pengertian Komunikasi Interpersonal	8
b. Bentuk-bentuk Komunikasi Interpersonal	9
c. Tujuan Komunikasi Interpersonal.....	10
d. Fungsi Komunikasi Interpersonal	11
e. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal	11
f. Faktor Penyebab Terjadinya Kegagalan Komunikasi Interpersonal.....	12
2. Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	14
a. Bimbingan Kelompok	14
1) Pengertian Bimbingan Kelompok	14

2) Tujuan layanan Bimbingan Kelompok	15
3) Komponen dalam Layanan Bimbingan Kelompok.....	17
4) Azas dalam Bimbingan Kelompok	18
5) Materi Layanan Bimbingan Kelompok.....	19
6) Standar Operasionalisasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok.....	20
b. Teknik <i>Role Playing</i>	21
1) Pengertian Teknik <i>Role Playing</i>	21
2) Tujuan Teknik <i>Role Playing</i>	22
3) Langkah-langkah Teknik <i>Role Playing</i>	23
4) Kelemahan Teknik <i>Role Playing</i>	24
5) Kelebihan Teknik <i>Role Playing</i>	25
B. Keterkaitan Teknik <i>Role Playing</i> dengan Komunikasi Interpersonal...	26
C. Penelitian Relevan.....	27
D. Kerangka Berfikir.....	28
E. Hipotesis.....	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel	32
D. Definisi Operasional	33
E. Desain Penelitian.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Pengembangan Instrumen	37
H. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil <i>Pretest</i>	45
1. Keterbukaan.....	48
2. Empati.....	49
3. Dukungan	50
4. Sikap Positif.....	50
5. Kesamaan.....	51
B. Deskripsi <i>Treatment</i>	52
1. Perencanaan	52
2. Pelaksanaan	53
C. Deskripsi Data Hasil <i>Posttest</i>	81

1. Keterbukaan.....	82
2. Empati.....	83
3. Dukungan	84
4. Sikap Positif.....	86
5. Kesamaan	86
D. Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
E. Analisis Data	88
F. Uji Statistik.....	90
G. Pembahasan	93

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi	97
C. Saran	97

DAFTAR KEPUSTAKAAN

DAFTAR TABEL

Tabel	hal
1. Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	32
2. Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	35
3. Tabel 3.3 Model Pre Eksperimen.....	36
4. Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Kusiner dan Bobot Skor Skala Likert.....	38
5. Tabel 3.5 Hasil Validitas Konstruk Skala Komunikasi Interpersonal Siswa	39
6. Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Skala Komunikasi Interpersonal Siswa.....	41
7. Tabel 3.7 Reliability Statistics	42
8. Tabel 3.8 Kategori berkembangnya Komunikasi Interpersonal Siswa.....	43
9. Tabel 3.9 Klasifikasi dan Kriteria <i>N-gain</i>	45
10. Tabel Tabel 4.1 Data <i>Pretest</i> Komunikasi Interpersonal Kelas X IPA SMAN 4 Solok.....	46
11. Tabel 4.2 Klasifikasi Komunikasi Interpersonal.....	48
12. Tabel 4.3 Anggota <i>Pretest</i> Kelompok Ekperimen.....	49
13. Tabel 4.4 Tabel Hasil <i>Pretest</i> Komunikasi Interpersonal pada Aspek Keterbukaan	49
14. Tabel 4.5 Tabel Hasil <i>Pretest</i> Komunikasi Interpersonal pada Aspek Empati	50
15. Tabel 4.6 Tabel Hasil <i>Pretest</i> Komunikasi Interpersonal pada Aspek Dukungan	51
16. Tabel 4.7 Tabel Hasil <i>Pretest</i> Komunikasi Interpersonal pada Aspek Sikap Positif	51
17. \Sikap Positif	51
18. Tabel 4.8 Tabel Hasil <i>Pretest</i> Komunikasi Interpersonal pada Aspek Kesamaan	52
19. Tabel 4.9 Materi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> Topik Tugas	53
20. Tabel 4.10 Hasil Pengolahan Data <i>Postest</i> Skala Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X IPA SMAN 4 Solok.....	82
21. Tabel 4.11 Hasil <i>Postest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa pada Aspek Keterbukaan	83
22. Tabel 4.12 Hasil <i>Postest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa pada Aspek Empati	84
23. Tabel 4.13 Hasil <i>Postest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa pada Aspek Dukungan	85
24. Tabel 4.14 Hasil <i>Postest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa pada Aspek Sikap Positif	85
25. Tabel 4.15 Hasil <i>Postest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa pada Aspek Kesamaan	86
26. Tabel 4.16 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dengan <i>Postest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa	87
27. Tabel 4.17 Uji Normalitas.....	88
28. Tabel 4.18 Uji Homegenitas	89
29. Tabel 4.19 Analisis Perhitungan Data dengan Statistik Uji-t Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X IPA SMAN 4 Solok.....	89

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, dan melakukan segala sesuatunya sendiri, setiap aktivitas yang dilakukan sehari-hari membutuhkan orang lain, untuk menunjang setiap aktivitasnya dan semua kegiatan yang dilakukan selalu berhubungan dengan orang lain. Dalam menjalin hubungan dengan orang lain, setiap manusia membutuhkan kemampuan dalam berkomunikasi. Melalui komunikasi manusia dapat menciptakan hubungan dengan orang lain, untuk berinteraksi dan bergaul dengan orang lain, setiap manusia perlu melakukan komunikasi, tanpa komunikasi hubungan tidak akan terjadi. Oleh karena itu kemampuan komunikasi yang baik sangat dibutuhkan manusia agar dapat menjalin hubungan yang baik. Menurut Suri (2000:2). “komunikasi berasal dari bahasa inggris *communication* yang mengandung arti berbicara bersama, berunding, bertukar pendapat, berdiskusi, dan berkonsultasi antara satu dengan lainnya” . Lebih lanjut Suryanto (2015:57) mengemukakan bahwa, komunikasi berarti “pertukaran pesan verbal ataupun non verbal antara pengirim dan penerima untuk mengubah tingkah laku. Perubahan tingkah laku, yaitu perubahan yang terjadi dalam diri individu dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.” Kemudian Liliweri mengemukakan bahwa:

Komunikasi merupakan suatu aktivitas manusia yang selalu melibatkan sumber komunikasi, pesan komunikasi yang berbentuk verbal dan nonverbal, media atau saluran sebagai sarana atau wadah tempat pesan atau rangkaian pesan dialihkan, cara, alat atau metode untuk memindahkan pesan, penerima atau sasaran yang menerima komunikasi (2014:360).

Berdasarkan paparan di atas, dapat dipahami bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator pada komunikan yang selalu melibatkan sumber komunikasi, pesan komunikasi yang berbentuk verbal dan nonverbal, media atau saluran, untuk mengubah tingkah laku dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor, dengan maksud dan tujuan untuk

menyampaikan pesan maupaun menerima pesan. Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, yaitu sebagai jembatan penghubung dan mediator dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas. Siswa sebagai makhluk sosial hendak memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik, terutama dilingkungan sekolah. Karena sebagian besar waktu siswa digunakan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada dilingkungan sekolahnya, baik dengan teman sebaya, senior, guru atau warga sekolah lainnya. Menurut Suryanto (2015:110) komunikasi interpersonal adalah :

Proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain, yang dikaitkan dengan pertukaran informasi yang bermakna dan harus membawa hasil di antara orang-orang yang berkomunikasi. Komunikasi interpersonal menghendaki informasi atau pesan dapat tersampaikan dan hubungan di antara orang yang berkomunikasi dapat terjalin.

Lebih lanjut Sapril (2011:7) mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal secara umum adalah “komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya”. Dapat dipahami bahwakomunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain secara tatap muka yang dikaitkan dengan pertukaran informasi yang bermakna, yang menghendaki informasi atau pesan dapat tersampaikan dan hubungan di antara orang yang berkomunikasi dapat terjalin. Untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa, perlu dukungan dari semua pihak yang terlibat dengan siswa, terutama siswa itu sendiri. Peran guru bimbingan dan konseling juga sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam mengentaskan persoalan terkait dan komunikasi interpersonalnya. Salah satunya melalui layanan bimbingan kelompok. Menurut ABKIN(2013:20) layanan bimbingan kelompok merupakan “layanan BK yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/ jabatan, dan pengambilan keputusan serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui

dinamika kelompok". Lebih lanjut Prayitno(2001:87-88) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok yaitu:

Layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu, yang membahas secara bersama-sama pokok bahasan tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sebagai individu maupun sebagai pelajar dan untuk tindakan dalam mengambil keputusan.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bimbingan kelompok ini merupakan bantuan yang diberikan kepada sekelompok siswa yang menghadapi masalah-masalah yang sama, agar mereka dapat mengembangkan diri mereka menjadi pribadi-pribadi yang mandiri yaitu pribadi yang mampu mengenali diri sendiri secara positif dan dinamis, mengambil keputusan, mengarahkan diri dan mewujudkan diri. Sedangkan menurut Amin (2010: 291) bahwa:

Melalui bimbingan kelompok para peserta didik dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Selain itu bimbingan kelompok dapat membuahkan hubungan yang baik di antara anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, juga dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap di dalam kelompok..

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan dari bimbingan kelompok yaitu untuk memperoleh pengetahuan, mampu menumbuhkan hubungan sosial yang baik dalam kelompok, dan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi serta mampu mengembangkan sikap dan tindakan nyata dalam mencapai hal-hal yang diinginkan. Menurut Thorin(2007:172) bimbingan kelompok memiliki tujuan umum dan khusus yaitu:

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang

perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok para anggota kelompok dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, sikap dan khususnya dalam kemampuan berkomunikasi satu sama lain, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi interpersonal yang efektif.

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok, seperti yang disebutkan oleh Romlah (dalam Irawan, 2013: 5) ada beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu, antara lain: pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah (*problem solving*), bermain peran (*role playing*), bermain simulasi (*simulation games*), karyawisata (*field trip*), penciptaan suasana keluarga (*home room*). Dengan adanya bimbingan kelompok dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui aktivitas kelompok dan proses dinamika kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putu Ari Dharmayanti (2013). yang berjudul teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK, hasil penelitiannya bahwa “teknik *role playing* dapat secara efektif meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa”.

Menurut Jakson (dalam Dharmayanti, 2013:258) menemukan “*role play* sangat membantu peserta didik yang sulit terlibat aktif berkomunikasi dalam proses pembelajaran disekolah dengan cara yang tidak menimbulkan kecemasan”. Menurut Syah (2004:195) bahwa, “model *role playing* (bermain peran) pada prinsipnya merupakan model mengajar bermain peran yang merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan”. Selanjutnya Syarifuddin & Erna (2016:32) mengemukakan bahwa metode *role playing* atau bermain peran adalah “metode yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan cara

mengarahkan peserta didik untuk memainkan suatu peran yang sesuai dengan peran yang telah diberikan pendidik dalam suatu peristiwa”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan memainkan peran yang berhubungan dengan persoalan yang dialami individu untuk memecahkan persoalan tersebut, salah satunya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal individu.

Menurut mulyasa (2012:181) tentang tujuan teknik *role palying* antara lain yaitu:

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaannya
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bawa melalui bermain peran siswa dapat melatih keterampilan berkomunikasi dan melatih keberanian, rasa tanggung jawab dan kerja sama, dan memahami orang lain serta memahami bagaimana cara memecahkan masalah dalam situasi persoalan yang ia mainkan.

Berdasarkan fonema yang peneliti temukan di lapangan, peneliti mencoba mengamati siswa kelas X IPA SMAN 4 Solok. Bahwasannya beberapa siswa dalam berkomunikasi interpersonal masih rendah, kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang rendah juga ditunjukkan oleh beberapa gejala yang didapat berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, ketika guru menerangkan pelajaran di depan kelas masih ada siswa yang tidak mendengarkan dan tidak memperhatikan, saat siswa bertanya kepada teman masih ada yang tidak merespon pertanyaan teman. Hasil wawancara dengan guru BK dan Guru Mata pelajaran yang penilti wawancari secara tidak terstruktur dapat diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi interpersonal. Hal tersebut dapat terlihat dari adanya siswa yang tidak mempedulikan teman sedang berbicara. Ada siswa tidak merespon pembicaraan temannya atau umpan balik ketika berbicara. Ada siswa

yang tidak mepedulikan temannya sedang sedih. Adanya siswa tidak berani menegur temannya yang sedang ribut saat guru menerangkan pelajaran. Ada siswa tidak sama sekali tidak ingin berkomunikasi dengan teman yang tidak dia sukai. Siswa ragu-ragu untuk berkomunikasi dengan guru.

Sehubungan dengan uraian sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul. “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA N 4 Solok”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Gambaran umum tentang komunikasi interpersonal siswa
2. Peningkatan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*
3. Pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada “Pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa di SMA N 4 Kota Solok”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat peneliti merumuskan sebagai berikut: “Adakah terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kegunaan baik secara teoritis dan praktis

1. Manfaat dari penelitian
 - a. Manfaat teoritis yaitu diharapkan dapat menambah pengetahuan bidang bimbingan konseling, khususnya meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal yang efektif.
 - b. Manfaat Praktis
 - 1) Agar hasil penelitian ini nantinya dapat diaplikasikan untuk mengatasi kemampuan komunikasi siswa yang rendah terutama bagi guru bimbingan dan konseling.
 - 2) Penelitian ini dapat menjadi bahan analisis untuk mengembangkan teori-teori yang sudah ada.
 - 3) Bagi siswa diharapkan mendapat pemahaman dan agar dapat melatih dan meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa.
2. Manfaat luaran penelitian
 - a. Luaran penelitian atau terget yang ingin dicapai yaitu mampu melahirkan layanan bimbingan konseling yang teruji untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*
 - b. Agar dapat diterbitkan pada jurnal ilmiah

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antar pribadi (*Interpersonal Communication*) adalah komunikasi antara dua orang atau lebih yang saling berhadapan atau bertatap muka. Komunikasi interpersonal merupakan suatu kemampuan atau keterampilan dasar bagi setiap manusia untuk berinteraksi dengan orang lain. Menurut Efendi et.al (dalam Suri, 2000: 3)

Komunikasi antarpribadi adalah sering juga disebut *diadic communication* adalah komunikasi antara dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan. Komunikasi jenis ini bisa berlangsung secara berhadapan muka (*face to face*), bisa juga melalui sebuah medium, umpamanya telepon. Ciri khas komunikasi antarpribadi ini ialah sifatnya dua arah timbal balik.

Menurut Mulyana(dalam Suryanto, 2015:110) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal dapat diartikan “sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap-muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal”.Menurut Suri (2000:3) menyatakan bahwa dalam “proses komunikasi antarpribadi terjadi hubungan timbal balik secara langsung antara penyampai pesan (komunikator) dan penerimaan pesan (komunikan) dalam bentuk percakapan”.

Berdasarkan kutipan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau beberapa orang yang terjadi kontak langsung maupun melalui media dalam bentuk percakapan yang memungkinkan setiap peserta menangkap isi percakapan.Menurut Arifin (2015: 215) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah

Komunikasi antarpribadi adalah kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang dengan orang lain dengan corak komunikasi

yang lebih bersifat pribadi. Dalam komunikasi ini jumlah perilaku yang terlibat pada dasarnya dapat lebih dari dua orang selama pesan atau informasi yang disampaikan bersifat pribadi.

Hal ini dipertegas oleh pendapat Devito (dalam Sapril, 2011:7), bahwa komunikasi interpersonal adalah

Komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, yang terhubung dengan beberapa cara. Jadi, komunikasi interpersonal misalnya komunikasi yang terjadi antara ibu dengan anak, dokter dengan pasien, dua orang yang sedang wawancara dan sebagainya.

Jadi dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan dua orang melalui media tertentu, dan pesan yang disampaikan dalam komunikasi interpersonal dapat dipahami dan direspon oleh pendengarnya.

b. Bentuk-Bentuk Komunikasi Interpersonal

Bentuk-bentuk komunikasi interpersonal ada dua macam yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Suri (2000:22) menyatakan bahwa:

Pesan verbal adalah pesan yang disampaikan dengan menggunakan lambang bahasa baik secara lisan maupun tulisan".Selanjutnya pesan nonverbal memiliki makna yang berbeda dengan pesan verbal, pesan nonverbal adalah pesan yang ditimbulkan oleh gejala-gejala yang menyangkut gerak-gerik, sikap, ekspresi wajah, penampilan dan sebagainya.

Kemudian pesan non-verbal, menurut Suri (2000: 24) menyatakan bahwa pesan non-verbal adalah :

Pesan non-verbal adalah komunikasi yang ditimbulkan oleh gejala-gejala yang menyangkut gerak gerik sikap, ekspresi wajah, penampilan, gaya dan sebagainya".Pesan non-verbal ini sangat penting artinya dalam keberhasilan komunikasi interpersonal, karena dalam berlangsungnya komunikasi itu banyak sekali pesan-pesan non-verbal yang dimunculkan baik oleh komunikator maupun komunikan.

Sisrazeni (2014:101)mengemukakan tentang komunikasi secara nonverbal bahwa:

Komunikasi nonverbal sangat penting artinya dalam keberhasilan komunikasi antar pribadi, karena dalam berlangsungnya komunikasi banyak sekali pesan-pesan nonverbal yang dimunculkan, baik oleh komunikator maupun komunikan. Masing-masing harus mampu menangkap pesan-pesan nonverbal yang dimunculkan melalui reaksi-reaksi tingkah laku.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa komunikasi verbal dapat dilakukan dalam segala bentuk yang bisa dipahami atau dimengerti oleh orang lain, disampaikan dengan menggunakan lambang bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan pesan non-verbal adalah pesan yang ditimbulkan oleh gejala-gejala yang menyangkut gerak gerak sikap, ekspresi wajah, penampilan, gaya dan sebagainya.

c. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Tujuan komunikasi interpersonal menurut Devito (dalam Suryanto, 2015:120-121) mengemukakan tujuan komunikasi interpersonal, antara lain:

- 1) Mempelajari secara lebih baik dunia luar, seperti berbagai objek, peristiwa dan orang lain.
- 2) Memelihara hubungan dan mengembangkan kedekatan atau keakraban. Melalui komunikasi interpersonal, adanya keinginan menjalin rasa cinta dan kasih sayang. Mampu meningkatkan rasa bahagia yang pada akhirnya mengembangkan perasaan positif tentang diri sendiri.
- 3) Memengaruhi sikap-sikap dan perilaku orang lain. Dalam kehidupan bermasyarakat, kita sering mengajak dan membujuk seseorang untuk menetapkan cara-cara tertentu yang lebih menguntungkan. Dalam upaya mempengaruhi orang lain, ini sangat penting bagi tenaga kependidikan yang tugasnya melakukan pembinaan.
- 4) Menghibur diri dan bermain. Kita bisa mendengarkan pelawak, pembicaraan, dan musik. Kita juga bisa menghibur orang lain, mengutarakan lelucon, menceritakan kisah-kisah yang menarik.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dijelaskan setiap terlibat dalam proses komunikasi interpersonal kita belajar tentang dunia sekitar maupun tentang diri sendiri, dengan komunikasi interpersonal

memungkinkan dapat memelihara hubungan dan mengembangkan kedekatan dan menghibur dan bermain dengan orang lain.

d. Fungsi Komunikasi Interpersonal

Fungsi komunikasi interpersonal menurut Artiningrum, et.al (2013: 58) fungsi komunikasi di antaranya:

- 1) Fungsi informasi. Untuk memberitahukan sesuatu (pesan) kepada pihak tertentu, dengan maksud agar komunikan dapat memahaminya.
- 2) Fungsi ekspresi. Sebagai wujud ungkapan perasaan/ pikiran komunikator atas apa yang dia pahami terhadap sesuatu hal atau permasalahan.
- 3) Fungsi kontrol. Menghindari terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan, dengan memberi pesan berupa perintah, peringatan, penilaian, dan lain sebagainya.
- 4) Fungsi sosial. Untuk keperluan rekreatif dan keakraban hubungan di antara taraf komunikator dan komunikan.
- 5) Fungsi ekonomi. untuk keperluan transaksi usaha (bisnis) yang berkaitan dengan finansial, barang dan jasa.

Menurut Riswandi(2013:11) bahwa komunikasi juga ditujukan untuk :

Menumbuhkan hubungan sosial yang baik. Kebutuhan sosial adalah kebutuhan untuk menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal interaksi dan asosiasi, pengendalian dan kekuasaan, serta cinta kasih. Secara singkat, kita ingin bergabung dan berhubungan dengan orang lain, kita ingin mengendalikan dan dikendalikan, kita ingin mencintai dan dicintai. Kebutuhan sosial ini hanya bisa dipenuhi dengan komunikasi interpersonal yang efektif.

Berdasarkan kutipan di atas dapat di pahami bahwa fungsi komunikasi interpersonal untuk memberitahukan sesuatu (pesan), ungkapan perasaan/ pikiran, untuk keperluan transaksi usaha (bisnis), dan memenuhi kebutuhan sosial untuk bergabung atau mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain.

e. Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Ciri-ciri komunikasi interpersonal menurut Devito (dalam Febriati, 2014:288), memberikan ada 5 (lima) ciri-ciri komunikasi antar pribadi (komunikasi interpersonal), antara lain:

- 1) *Openess* (Keterbukaan) yaitu kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan interpersonal.
- 2) *Emphaty* (Empati) yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain
- 3) *Supportiveness* (Dukungan) yaitu masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka.
- 4) *Positiveness* (Rasa Positif) yaitu perasaan positif yang dimiliki seseorang terhadap dirinya dan orang lain, sehingga dapat mendorong orang lain untuk lebih aktif dalam menciptakan suasana komunikasi yang baik
- 5) *Equality* (Kesamaan), yaitu kondisi dimana kedua belah pihak yang berkomunikasi saling menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan, serta dapat mengkomunikasikan perasaan dan rasa hormat pada perbedaan pendapat dan keyakinan.

Berdasarkan paparan di atas dapat dipahami bahwa komunikasi interpersonal dikatakan efektif apabila memiliki ciri-ciri, antara lain adanya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesamaan kedua belah pihak dalam berkomunikasi.

f. Faktor Penyebab Terjadinya Kegagalan komunikasi Interpersonal

Faktor penyebab terjadinya kegagalan komunikasi interpersonal menurut Suri (2000: 72-76), mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil komunikasi, baik yang ditimbulkan oleh komunikator maupun komunikan, antara lain:

- 1) Komunikator
 - a) Kecakapan Komunikator
Dalam penyampaian pesan sangat dituntut kecakapan komunikator yaitu menguasai metode penyampaian pesan, dapat mengenal siapa komunikannya, menguasai teknik dalam merangsang minat komunikan, terampil dalam menggunakan simbol dan terampil dalam melihat reaksi-reaksi yang disampaikan oleh lawan bicara.
 - b) Sikap Komunikator
Hal ini berkaitan dengan berbagai sikap yang diperlihatkan oleh komunikan, misalnya sikap angkuh, sombong, loyo, acuh, dingin dan sebagainya, sehingga tidak komunikan tidak nyaman dan pesan yang disampaikan tidak mencapai tujuan yang dimaksud.

c) Pengetahuan Komunikator

Hal ini berpengaruh terhadap pesan yang akan disampaikan oleh komunikator. Misalnya komunikator yang memiliki pengetahuan yang banyak dan lengkap tentang pesan yang akan disampaikan, maka hal ini akan mempermudahnya dalam menyampaikan pesan tersebut.

d) Sistem Sosial

Hal ini juga berpengaruh dalam komunikasi, misalnya jika komunikatornya biasa saja, maka pendengar akan menganggap pesan yang disampaikan kurang bermanfaat. Namun sebaliknya, jika komunikator adalah orang yang memiliki kedudukan, maka orang akan bersemangat dalam mendengarkan pesan yang disampaikan.

e) Saluran

Komunikasi dipengaruhi pula oleh saluran, terutama dalam berkomunikasi secara lisan, dalam hal ini komunikator dalam berbicara harus jelas, tidak lemah, tidak terlalu keras, menggunakan intonasi-intonasi, penekanan-penekanan pada bagian-bagian tertentu yang dianggap perlu dan penting.

2) Komunikasikan

a) Kecakapan Komunikasikan

Hal ini tergantung kepada kecakapan komunikasikan dalam menerima dan menganalisis pesan. Maka diharapkan komunikasikan memiliki kecakapan dalam mendengar dan membaca, memusatkan perhatian, mengambil intisari, dapat membedakan mana yang pokok permasalahan dan mana yang penjelasan, bersikap kritis yaitu tidak menerima begitu saja pesan yang disampaikan oleh komunikasikan.

b) Sikap Komunikasikan

Kadangkala komunikasikan dalam proses komunikasi menaruh rasa curiga kepada komunikator, dan kadangkala komunikasikan telah menentukan terlebih dahulu kesimpulan dari pesan yang disampaikan oleh komunikator sebelum data dan keterangan yang lengkap dan benar.

c) Pengetahuan Komunikasikan

Komunikasikan yang memiliki pengetahuan yang banyak, ia akan mudah menangkap, menghayati dan menganalisa pesan yang diterima. Sebaliknya komunikasikan yang memiliki pengalaman terbatas atau kurang, ia akan mengalami kesulitan dalam menangkap isi pembicaraan.

d) Sistem Sosial

Komunikasi juga dipengaruhi oleh sistem sosial komunikasikan.

e) Saluran

Alat indra yang digunakan akan mempengaruhi hasil komunikasi. Jika penglihatan, atau indera lain kurang

sempurna maka akan mengakibatkan kesalahan dalam menafsirkan pesan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa terjadinya kegagalan dalam komunikasi interpersonal bisa disebabkan oleh komunikator maupun komunikan karena dalam komunikasi interpersonal diperlukan kecakapan, sikap, pengetahuan, sistem sosial dan saluran dari komunikator maupun komunikan agar tidak terjadi kesalahan dalam komunikasi interpersonal.

2. Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

a. Bimbingan Kelompok

1) Pengertian Bimbingan Kelompok

Pengertian bimbingan kelompok menurut Tohirin (2007: 172) mengemukakan “secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa)”. Menurut Prayitno (2004: 2) layanan bimbingan kelompok adalah:

Layanan yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi, dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok, yang diikuti semua anggota di bawah bimbingan pemimpin kelompok, serta membahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian anggota kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membahas pemecahan masalah secara bersama dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Senada dengan pendapat Tohirin (2007: 170) yang mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan:

Suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktifitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi

pengembangan atau pemecahan masalah-masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan.

Selanjutnya di dalam ABKIN (2013: 20) menyebutkan bahwa layanan bimbingan kelompok yaitu:

Layanan Bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan dan konseling yang membantu peserta didik dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tuntutan karakter yang terpuji melalui dinamika kelompok.

Sedangkan menurut Sukardi dan Kusmawati (2008: 78) layanan Bimbingan kelompok ini merupakan:

Layanan yang memungkinkan peserta didik (konseli) secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing/ konselor) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan atau untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun sebagai pelajar dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan atau tindakan tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan yang diberikan oleh seseorang (konselor) kepada beberapa orang individu (siswa) untuk memecahkan masalah peserta layanan dengan memanfaatkan dinamika kelompok secara bersama membahas topik-topik umum yang berguna untuk menambah wawasan serta pemahaman anggota kelompok.

2) Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok

Tujuan layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004: 3), tujuan bimbingan kelompok secara khusus adalah:

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual, hangat, dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih

efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal ditingkatkan.

Selain itu Sukardi (2003: 53) juga menjelaskan tujuan dan manfaat layanan bimbingan kelompok bagi para anggota kelompok sebagai berikut:

- a) Memberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya. Pendapat mereka itu boleh jadi bermacam-macam ada yang positif dan ada yang negatif. Semua pendapat itu melalui dinamika kelompok (dan berperannya guru pembimbing) diluruskan (bagi pendapat-pendapat yang salah/ negatif), disinkronisasikan dan dimantapkan sehingga para siswa memiliki pemahaman yang objektif, tepat dan luas.
- b) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang bersangkutan paut dengan hal-hal yang mereka bicarakan di dalam kelompok.
- c) Dengan sikap positif tersebut diharapkan dapat merangsang para siswa untuk menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan sokongan terhadap yang baik itu.
- d) Melalui program-program tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana mereka programkan semula.

Tohirin (2007: 172) mengemukakan “secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa)”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok yaitu secara umum untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi siswa dan secara khusus untuk membahas topik permasalahan yang sedang aktual dan membantu peserta didik memperoleh informasi yang bermanfaat bagi semua anggota kelompok serta membantu anggota kelompok dalam mengambil keputusan dan agar kemampuan berkomunikasi dapat ditingkatkan.

3) **Komponen dalam Layanan Bimbingan Kelompok**

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dipimpin oleh seorang pemimpin kelompok (konselor) dan diikuti oleh anggota.

a) **Pemimpin Kelompok**

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok harus dipimpin oleh seorang pemimpin kelompok, pemimpin kelompok menurut Prayitno (2012: 153) adalah:

Konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktek konseling profesional. Sebagaimana untuk jenis layanan lainnya konselor memiliki keterampilan khusus menyelenggarakan bimbingan kelompok, dalam bimbingan kelompok tugas PK adalah memimpin kelompok yang bernuansa layanan konseling melalui “bahasa” konseling untuk mencapai tujuan-tujuan konseling.

Senada dengan pendapat di atas Tohirin (2007: 171) mengemukakan bahwa “pemimpin kelompok adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktek pelayanan bimbingan dan konseling”.

b) **Anggota kelompok**

Anggota kelompok merupakan peserta layanan dari bimbingan kelompok sebagaimana menurut pendapat Prayitno (2012: 156) :

Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok. Untuk terselenggaranya bimbingan kelompok, konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan. Besarnya kelompok (jumlah anggota kelompok), dan homogenitas/heterogenitas anggota kelompok dapat mempengaruhi kinerja kelompok.

Bimbingan kelompok memiliki komponen yaitu pemimpin kelompok yang memiliki tugas yaitu mengatur dan mengawasi jalannya kegiatan serta menghidupan dinamika kelompok. Selanjutnya anggota kelompok yaitu bertugas membahas topik

masalah yang telah disepakati secara bersama dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

4) Azas dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Secara umum, azas-azas dalam layanan bimbingan kelompok menurut Prayitno (2012: 162-164) yaitu:

1) Kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi rahasia kelompok yang hanya boleh diketahui anggota kelompok dan tidak disebarluaskan di luar kelompok. Di sini posisi azas kerahasiaan sama posisinya seperti dalam layanan konseling perorangan. Pemimpin kelompok dengan sungguh-sungguhendaknya memantapkan azas ini sehingga seluruh anggota kelompok berkomitmen penuh untuk melaksanakannya.

2) Kesukarelaan

Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh konselor (PK). Kesukarelaan terus-menerus dibina melalui upaya pemimpin kelompok mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan dalam bimbingan kelompok. Dengan kesukarelaan itu, anggota kelompok akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.

3) Azas-azas lain

Dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok semakin intensif dan efektif apabila semua anggota kelompok secara penuh menerapkan asas kegiatan dan keterbukaan. Mereka secara aktif dan terbuka menampilkan diri tanpa rasa takut, malu maupun ragu. Asas kekinian memberikan isi aktual dalam pembahasan yang dilakukan. Anggota kelompok diminta mengemukakan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang ini. Asas kenormatifan dipraktikkan berkenaan dengan cara-cara berkomunikasi dan bertata krama dalam kegiatan kelompok, dan dalam mengemas isi bahasan. Asas keahlian diperlihatkan oleh pemimpin kelompok dalam mengolah kegiatan kelompok dalam mengembangkan proses dan isi pembahasan secara keseluruhan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa dalam pelaksanaan bimbingan kelompok terdapat tiga azas yang

menjadi landasan pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu azas kerahasiaan maksudnya bahwa apapun yang dibahas dan disampaikan dalam kegiatan bimbingan kelompok hanya diketahui oleh anggota kelompok bimbingan kelompok tanpa boleh diketahui oleh orang lain di luar anggota kelompok bimbingan kelompok, azas kesukarelaan maksudnya adalah anggota kelompok bimbingan kelompok hendaknya secara sukarela mengikuti kegiatan bimbingan kelompok sehingga tujuan dari pelaksanaan bimbingan kelompok dapat terlaksana dengan baik.

Selanjutnya azas-azas lain yaitu azas kegiatan dan keterbukaan dimana anggota kelompok bimbingan kelompok diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan dan tidak malu-malu dalam menyampaikan pendapat dan ide-idenya. Azas kekinian dimaksudkan agar anggota kelompok bimbingan kelompok menyampaikan dan membahas hal-hal yang bersifat aktual atau kekinian. Azas kenormatifan dimaksudkan agar dalam pelaksanaan kegiatan tetap memperhatikan norma dan tatakrama dalam berkomunikasi. Azas keahlian diperlihatkan oleh pemimpin kelompok dalam mengelola dan mengontrol jalannya kegiatan.

5) Materi Layanan Bimbingan Kelompok

Materi-materi yang dapat diberikan dalam layanan bimbingan kelompok menurut Sukardi (2008: 65) yaitu:

- 1) Pengenalan sikap dan kebiasaan, bakat, minat dan cita-cita serta penyalurannya.
- 2) Pengenalan kelemahan diri dan penanggulangannya, kekuatan diri dan pengembangannya.
- 3) Pengembangan kemampuan berkomunikasi, menerima/menyampaikan pendapat, bertingkah laku dan hubungan sosial, baik di rumah, sekolah, maupun di masyarakat, teman sebaya di sekolah dan luar sekolah dan kondisi/peraturan sekolah.

- 4) Sikap dan kebiasaan belajar yang baik di sekolah dan di rumah sesuai dengan kemampuan pribadi siswa.
- 5) Pengembangan teknik-teknik penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian sesuai dengan kondisi fisik, sosial dan budaya.
- 6) Orientasi dan informasi karier, dunia kerja, dan upaya memperoleh penghasilan.
- 7) Orientasi dan informasi perguruan tinggi sesuai dengan karier yang hendak dikembangkan.
- 8) Pengambilan keputusan dan perencanaan masa depan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa materi layanan bimbingan kelompok sangat beragam. Materi yang dibahas tergantung pada kebutuhan anggota kelompok layanan saat itu dan sesuai dengan kesepakatan bersama. Materi-materi yang dibahas menggambarkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh anggota kelompok, misalnya masalah kepercayaan diri. Materi ini terkait dengan cara-cara meningkatkan kepercayaan diri dalam belajar.

6) Standar Operasionalisasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Standar operasionalisasi pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menurut Tohirin (2007: 176-177), “layanan bimbingan kelompok menempuh tahap-tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analisis hasil evaluasi, tindak lanjut dan laporan”. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok memiliki beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut dijelaskan oleh Prayitno (2012: 70) sebagai berikut:

- a) Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- b) Tahap peralihan yaitu kegiatan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
- c) Tahap kegiatan yaitu tahapan kegiatan inti untuk membahas topik-topik tertentu.
- d) Tahap penyimpulan, yaitu tahapan kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh

kelompok. Peserta kelompok diminta melakukan refleksi berkenaan dengan kegiatan pembahasan yang baru saja mereka ikuti

- e) Tahap pengakhiran yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok memiliki lima tahap, yaitu tahap pembentukan yang merupakan awal dari dibentuknya kelompok, kedua tahap peralihan yaitu beralih dari kegiatan awal (seperti pengenalan dan pengantaran) pada kegiatan inti dari layanan yaitu pada tahap ketiga dimana membahas mengenai topik yang telah disepakati dan terakhir tahap pengakhiran dimana pemimpin kelompok mengevaluasi kegiatan dan pencapaian hasil dari kegiatan dan melakukan kontrak untuk kegiatan selanjutnya.

b. Teknik *Role playing*

1) Pengertian *role playing*

Pengertian *role playing* menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (1997:65) menyatakan bahwa bermain peran “menekankan di mana para murid diikutsertakan dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial”. Selanjutnya Syah (2004:195) menyatakan bahwa “pada prinsipnya, model mengajar bermain peran merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang berkaitan dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan”. Menurut Wahab (2012:109) menyatakan bahwa bermain peran adalah:

Berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan yang akan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa teknik bermain peran dapat digunakan dalam penyelesaian masalah-masalah sosial dengan cara memperagakan atau memerankan masalah sosial dan mendiskusikan hasil dari peranan tersebut. Selanjutnya Mulyasa (2012:179) menyatakan bahwa bermain peran yaitu:

Melalui bermain peran, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah

Sedangkan Silberman dan Auerbach (2008: 144) menyatakan pendapatnya tentang permainan peran yaitu :

Merupakan cara untuk membantu individu agar dapat memahami sesuatu dan melatih keterampilan. Permainan peran dapat membuat peserta permainan peran memahami perasaannya terkait konflik yang sedang ia hadapi sehingga ia mampu mengubah perilaku atau melatih suatu keterampilan tertentu.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa teknik bermain peran merupakan salah satu teknik untuk mengentaskan masalah dengan cara memainkan peran sesuai dengan situasi masalah tersebut sebagaimana dalam kehidupan nyata.

2) Tujuan teknik *Role Playing*

Tujuan teknik *Role playing* menurut Hamzah (2009:26) tujuan dari teknik bermain peran yaitu:

- a) Menggali perasaannya
- b) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya
- c) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- d) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara

Menurut mulyasa (2012:181) tentang tujuan teknik bermain peran yaitu:

- 5) Mengeksplorasi perasaan-perasaannya
- 6) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya
- 7) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- 8) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Fannie R. Shaftel dan George Shaftel (dalam Abdul Aziz Wahab, 2009:110) mengemukakan beberapa tujuan bermain peran yaitu:

- a) Untuk membantu anak memahami perilaku yang bermasalah
- b) Untuk mengembangkan kepekaan terhadap perasaan orang lain
- c) Untuk melepaskan ketegangan dan kecemasan
- d) Untuk mendiagnosis kebutuhan anak
- e) Untuk memperbaiki konsep anak
- f) Untuk mengeksplorasi peran
- g) Untuk mengeksplorasi nilai inti kebudayaan barat
- h) Untuk mempelajari lebih lanjut tentang fungsi subkultural di mana anak-anak berbeda tempat tinggal
- i) Untuk membantu anak mengklarifikasi kerangka nilai dirinya sendiri untuk pengambilan keputusan
- j) Untuk memperbaiki struktur sosial dan sistem nilai dari budaya
- k) Untuk mengembangkan kekompakan kelompok
- l) Untuk mengajarkan pemecahan masalah
- m) Untuk berpikir konsekuensial atau causal
- n) Untuk mengajarkan perasaan, berpikir, bertindak

Melalui bermain peran siswa dapat melatih keterampilan berkomunikasi dan melatih keberanian, rasa tanggung jawab dan kerja sama, dan memahami orang lain serta memahami bagaimana cara memecahkan masalah dalam situasi persoalan yang ia mainkan.

3) **Langkah-langkah Teknik *Role Playing***

Langkah-langkah teknik *role playing* menurut Hamzah (2009:26) mengemukakan langkah-langkah dalam teknik bermain peran yaitu :

- a) Pemanasan(*warming up*)
- b) Memilih partisipan
- c) Menyiapkan pengamat(*observer*)
- d) Menata panggung
- e) Memainkan peran
- f) Diskusi dan evaluasi
- g) Memainkan peran ulang
- h) Diskusi dan evaluasi kedua
- i) Berbagai pengalaman dan kesimpulan

Senada dengan pendapat Shaftel dan Shaftel (dalam Mulyasa, 2012:183) mengemukakan langkah-langkah dalam teknik bermain peran yaitu :

- a) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- b) Memilih partisipan/peran
- c) Menyusun tahap-tahap pameran
- d) Menyiapkan pengamat
- e) Pameran
- f) Diskusi dan evaluasi
- g) Pameran ulang
- h) Diskusi dan evaluasi tahap dua
- i) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa secara umum tahap pelaksanaan bermain peran yaitu, a) persiapan untuk bermain peran, mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dibahas, b) memilih pemain, menentukan siapa yang akan bermain peran dalam karakter tertentu, c) mempersiapkan pengamat, pengamat yang dipilih terlibat dalam cerita yang dimainkan agar bisa menilai peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan, d) persiapan para pemain untuk memulai bermain peran, e) pameran, f) diskusi dan evaluasi, g) pengulangan pameran, h) diskusi dan evaluasi ulang, i) berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan.

4) Kelemahan Teknik *Role playing*

Kelemahan teknik *role playing* menurut Wahab (2012:111) menyatakan beberapa kelemahan teknik bermain peran yaitu:

- a) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh
- b) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung
- c) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya
- d) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau ditugasi dengan baik
- e) Bermain memakan waktu yang banyak
- f) Untuk berjalan baiknya sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

Menurut Abu Ahmadi dan Tri Prasetya (1997:65) mengemukakan beberapa segi negatif bermain peran yaitu:

- a) Metode ini memerlukan waktu yang cukup banyak
- b) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
- c) Kadang-kadang anak-anak tidak mau mendramatisasikan suatu adegan karena malu
- d) Kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa apabila pelaksanaan dramatisasi itu gagal.

Maka dalam praktek permainan peran ada beberapa kelemahan yaitu terdapat beberapa siswa yang hanya akan menjadi penonton dan tidak sungguh-sungguh dalam bermain peran, maka ia akan menjadi kurang sensitif, imajinatif, terbuka, selain itu teknik ini akan memakan waktu yang cukup banyak dalam pelaksanaan maupun persiapan.

5) **Kelebihan Teknik *Role Playing***

Kelebihan teknik *role playing* menurut Abu Ahmadi dan Tri Prasetya (1997:65) mengemukakan beberapa segi positif bermain peran yaitu:

- a) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian
- b) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup

- c) Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri
- d) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur

Menurut Komalasari (dalam Wimpiadi, 2014: 5) kelebihan model pembelajaran *role playing* adalah:

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berinteraksi secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa kelebihan dari teknik *role playing* yaitu melibatkan seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya untuk bekerja sama dengan orang lain.

3. Keterkaitan Teknik *Role Playing* dengan Komunikasi *Interpersonal*

Bimbingan kelompok merupakan layanan yang membantu peserta didik dalam pengembangan potensi melalui dinamika kelompok. Menurut Amin (2010:291) bahwa:

Melalui layanan bimbingan kelompok para peserta didik dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Selain itu bimbingan kelompok dapat membuahkan hubungan yang baik di antara anggota kelompok, kemampuan berkomunikasi antar individu, pemahaman berbagai situasi dan kondisi lingkungan, juga dapat mengembangkan sikap dan tindakan nyata untuk mencapai hal-hal yang diinginkan sebagaimana terungkap di dalam kelompok.

Menurut Prayitno (2004: 3), tujuan bimbingan kelompok secara khusus adalah:

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual, hangat, dan menjadi

perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal ditingkatkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putu ari dharmayanti (2013). yang berjudul teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK, hasil penelitiannya bahwa “teknik *role playing* dapat secara efektif meningkatkan keterampilan komunikasi *interpersonal* siswa”. Berdasarkan kutipan di atas terlihat jelas bahwa bimbingan kelompok *role playing* sangat erat kaitannya dengan komunikasi antarpribadi, karena secara khusus dengan bimbingan kelompok peserta didik dapat melatih dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi antar individu baik secara verbal maupun nonverbal melalui dinamika kelompok.

4. Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Ari Dharmayanti pada tahun 2013 yang berjudul teknik *role playing* meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa smkn 1 seririt jurusan akomodasi perhotelan. Hasil penelitiannya dapat diketahui bahwa pelatihan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa smk jurusan akomodasi perhotelan. Siswa telah merasakan perubahan terhadap keterampilan komunikasi interpersonalnya. Perubahan yang dirasakan yaitu: mampu menempatkan diri pada peran dan posisi orang lain saat berkomunikasi, mampu menunjukkan sikap mendukung orang lain dalam berkomunikasi sehingga mereka dapat menerima pendapat dan pandangan orang lain.
- b. Erfasil Susanti (2014) dengan judul penelitian “Keterampilan Komunikasi Antarpribadi Siswa Di SMAN 1 Salimpaung”.Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah

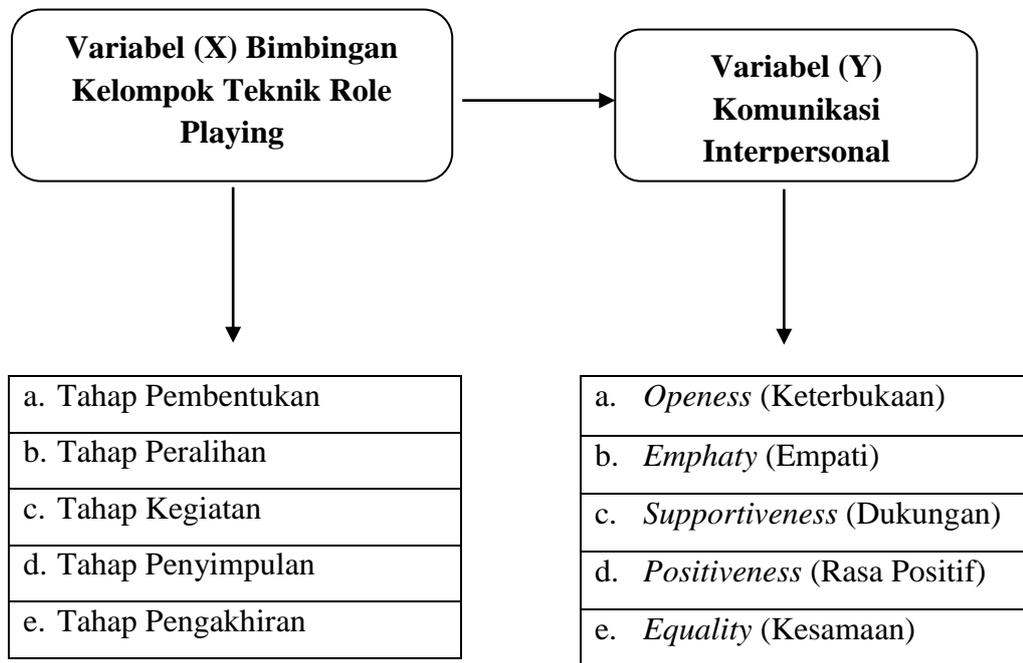
sama-sama membahas tentang Komunikasi Interpersonal pada salah satu variabelnya. Dalam penelitian Erfasil ini melihat bagaimanakah keterampilan komunikasi antarpribadi siswa di SMAN 1 Salimpaung. Sedangkan penelitian penulis yaitu tentang pengaruh Bkp teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa di SMA N 4 Solok. Dalam penelitian ini penulis akan melihat apakah adapengaruh Bkp teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa.

- c. Evi Zuhara(2014)dengan judul penelitian Efektifitas Teknik Siodrama Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa.Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama membahas tentang Komunikasi Interpersonal pada salah satu variabelnya. Dalam penelitian Evi untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa menggunakan teknik siodrama. Sedang penelitian penulis tentang Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa.

5. Kerangka Berfikir

Berdasarkan paparan di atas, teori Y memperbincangkan tentang Komunikasi Interpersonal, teori X memperbincangkan tentang teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok. Untuk lebih mudah memahami kerangka berfikir dapat dilihat bagan berikut:

Bagan kerangka berfikir



Sumber : Devito (dalam Febriati, 2014:288)

Keterangan :

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* merupakan perlakuan (*treatment*) yang penulis lakukan pada subjek penelitian pada siswa kelas X di SMAN 4 Solok sebagai upaya meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

6. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan teoritik di atas, maka rumusan hipotesis atau dugaan sementara pada penelitian ini adalah:

Ha: Terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X IPA di SMAN 4 Solok.

H₀: Tidak terdapat pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X IPA di SMAN 4 Solok.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Kasimar (2010:211) metode eksperimen adalah “model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimuli atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut pada objek yang dikenai stimulus atau kondisi tersebut”. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat dipahami eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X (layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*) terhadap Y (komunikasi interpersonal). Apakah benar layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa.

Arikunto (2009:207) menjelaskan penelitian eksperimen adalah “Penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek penelitian, dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat apakah ada pengaruh dari tindakan yang dilakukannya pada subjek penelitian tersebut. Dapat dipahami bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui apakah ada pengaruh dari bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X SMAN 4 Solok.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan Agustus 2018 sampai bulan Oktober 2018 dengan lokasi SMAN 4 Solok.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Suatu penelitian tentu diperlukannya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian, yang sering disebut sebagai objek

penelitian. Menurut Hanafi (2011:99) menyatakan bahwa populasi merupakan “totalitas semua nilai yang didapat, baik secara kualitas maupun kuantitas pada karakteristik tertentu”. Menurut Sugiyono (2007:117) “populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan beberapa kutipan diatas dapat dipahami populasi adalah keseluruhan obyek atau subyek yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Populasi yang akan diteliti harus memenuhi karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan wawancara dan informasi yang penulis dapatkan dari guru BK, wali kelas dan guru mata pelajaran, dimana siswa kelas X IPA yang berjumlah 70 orang dan hampir semua siswa masih rendah kemampuan komunikasi interpersonalnya.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IPA 1	24 Orang
2	X IPA 2	23 Orang
3	X IPA 3	23 Orang
	Jumlah	70 Orang

Sumber : Arsip SMA N 4 Kota Solok

Berdasarkan table populasi penelitia diatas, penelitia akan memberikan instrumen kepada 70 orang siswa, dari hasil instrument tersebut peneliti akan mengambil siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal rendah yang akan dijadikan sampel dalam bimbingan kelompok nanti.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2007: 118) mengatakan bahwa “Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Menurut Hanafi (2011: 101) bahwa sampel adalah sebagian populasi yang diambil dengan cara yang dapat dipertanggung jawabkan. Adapun teknik mengambil sampel yang dipakai adalah dengan cara teknik *random sampling*. Arifin (2013:217) menyebutkan teknik *random sampling* yaitu “Cara pengambilan sampel secara acak (random), dimana semua anggota populasi diberi kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel”. Menurut Kasiram (2008:260) “Random sampling adalah pengambilan sampel secara acak tanpa pandang bulu”. Dalam penelitian ini semua anggota populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Menurut Arifin (2013:217) “Ada tiga cara yang dapat digunakan untuk random sampling, yaitu cara undian, cara ordinal, dan menggunakan bilangan random sampling (*table of random numbers*)”. Teknik random sampling yang penulis pilih untuk penelitian ini adalah cara undian. Adapun langkah-langkah dari cara undian adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat daftar yang berisi seluruh objek penelitian,
- 2) Guntinglah kertas kecil-kecil, kemudian tiap lembar kertas kecil itu ditulis nomor 1,2,3,..... dan seterusnya sampai dengan banyaknya anggota populasi,
- 3) Tulislah lembaran kertas tersebut dengan nomor, kemudian digulung, dan dimasukkan ke dalam gelas atau kaleng yang cocok,
- 4) Ambil kertas gulungan itu sebanyak yang diperlukan,
- 5) Nomor yang keluar dari undian itu dijadikan sampel random.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa dalam pengambilan sampel secara random dapat dilakukan dengan membuat daftar yang berisi seluruh nama objek penelitian, kemudian menggunting kertas kecil-kecil yang berisi nomor 1,2, 3 dan seterusnya, kemudian kertas itu digulung dan di ambil dengan cara dikocok. Nomor yang keluar

dari undian tersebutlah yang dijadikan sampel. Hal tersebut peneliti lakukan terhadap objek penelitian untuk pengambilan sampel.

Adapun anggota sampel dalam penelitian ini yang dilakukan dengan teknik *simple random sampling* berjumlah 10 orang dari siswa kelas X IPA di SMAN 4Solok.Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IPA1	5 Orang
2	X IPA2	3 Orang
3	X IPA 3	2 Orang
Jumlah		10 Orang

Tabel di atas merupakan sampel untuk penelitian. Menurut Prayitno (2004:155), “pembentukan kelompok dari sekumpulan (calon) peserta (terdiri atas 8-10 orang), sehingga terpenuhi syarat-syarat kelompok yang mampu secara aktif mengembangkan dinamika kelompok”. Dari kutipan di atas anggota kelompok 8-10 orang, agar semua anggota kelompok bisa saling akrab sesama mereka, sehingga terwujudnya tujuan yang akan dicapai. Sampel yang akan penulis ambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 10 orang yang akan diambil berdasarkan hasil *pretes*.

D. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami istilah-istilah yang terdapat pada judul penelitian ini, maka penulis menjabarkan beberapa istilah tersebut yaitu:

Komunikasi Interpersonal adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan dan menerima pesan antar pribadi dengan orang lain yang berada dilingkungan sekolah dengan menunjukkan sikap antara lain: 1) keterbukaan, 2) empati, 3) dukungan, 4) rasa positif, 5) dan kesamaan. Komunikasi Interpersonal yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal siswa dikatakan efektif apabila memiliki ciri-ciri,

adanya keterbukaan dalam berkomunikasi, merasakan yang dirasakan lawan komunikasi, tidak ada paksaan dalam berkomunikasi, rasa positif, dan kesamaan kedua belah pihak dan menghargai orang yang sedang berbicara.

Bimbingan kelompok, Menurut Prayitno (2004: 1) adalah bimbingan dan konseling hal yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi yang menjadi peserta kegiatan kelompok. Bimbingan kelompok yang penulis maksud adalah suatu proses yang diberikan kepada sekelompok siswa guna membahas topik-topik yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dengan melalui teknik *role playing*.

Role Playing Menurut Syah (2010: 193) merupakan “upaya pemecahan masalah, khususnya yang bertaliandengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. *Role playing* dalam penelitian yang peneliti maksud memperagakan dan memahami karakter yang diperankannya. Adanya teknik ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

E. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian *Pre-Experiment*, yaitu “penelitian eksperimen yang pada prinsipnya hanya menggunakan satu kelompok saja. Ini berarti dalam penelitian tidak ada kelompok control” (Yusuf, 2013:77). Jadi penelitian *pre eksperimen* ini merupakan metode eksperimen yang hanya menggunakan satu kelompok saja untuk diteliti tanpa memiliki kelompok kontrol. Tipe *Pre Eksperimental Design* yang penulis gunakan adalah *The one group pretest-postes design*.

Rancangan ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok control), sedangkan proses penelitiannya dilaksanakan dalam tiga tahap. Pertama melaksanakan *pretest* untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan. Kedua memberikan perlakuan (X). ketiga

melakukan *posttest* untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.3
Model Pre Eksperimen

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Sumber : Sugiyono (2007,111)

Keterangan:

O_1 : Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X: Tindakan /perlakuan

O_2 :Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

Dari gambar di atas penulis menggambarkan bahwa dalam penelitian ini adalah dengan cara mengobservasi satu kelompok eksperimen, kemudian diberikan *pretest* (O_1), untuk mengukur kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan. Setelah itu diberikan *treatment* (X) kepada kelompok eksperimen, lalu diberikan *posttest* (O_2) untuk mengukur kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Penulis membandingkan O_1 dan O_2 untuk mengetahui atau melihat berpengaruh secara signifikan atau tidak layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Peneliti membandingkan O_1 dan O_2 untuk dapat diketahui seberapa besarnya peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang muncul. Perbandingan dilakukan dengan cara menganalisis hasil *pretest* dan *posttest*, berupa hasil skala yang telah diberikan kepada subjek penelitian. Perbandingan ini dilakukan untuk mengetahui atau melihat berpengaruh signifikan atau tidakkah bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Menurut Myrick (2013:223) secara umum langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian eksperimen adalah:

1. Melakukan *pre-test*, yaitu memberikan test berupa pernyataan yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal siswa sebelum dilaksanakan bimbingan kelompok
2. Melakukan *treatment* sebanyak 4-6 kali sesi pertemuan, yaitu memberikan perlakuan yakni bimbingan kelompok teknik *role playing* yang berisi materi tentang cara-cara meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.
3. Memberikan *post-test* setelah perlakuan diberikan, yaitu mengadakan test dengan memberikan skala yang sama dengan tes awal terhadap kelompok subjek. Tujuannya untuk membandingkan tes pertama dengan tes kedua, apakah ada peningkatan skor atau tidak.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen dalam bentuk skala untuk mengumpulkan data. Penilaian skor untuk kemampuan komunikasi interpersonal siswa diukur dengan menggunakan skala komunikasi interpersonal model likert. Menurut Sugiyono (2007: 134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang penelitian ini, karena skala likert merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang menjadi responden adalah siswa kelas X IPA SMAN 4 Solok. Jawaban dari skala likert ini memiliki alternatif jawaban berupa SL (selalu), SR (Sering), KD (Kadangkadangkang), JR (Jarang), TP (Tidak Pernah).

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Kusioner dan Bobot Skor
Skala Likert

Jawaban	Item positif	Item negative
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak pernah	1	5

Sumber : Sugiyono (2007, 135)

Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat rendah sampai sangat tinggi. Angket atau kusioner skala sikap ini terdiri dari beberapa jumlah item pernyataan untuk masing-masing item disediakan lima alternative jawaban. Cara memberikan jawaban terhadap kusioner ini dengan memberikan tanda ceklis (✓).

G. Pengembangan Instrumen

Validitas dan reliabilitas instrumen merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan sebuah penelitian. Instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur objek yang akan dinilai baik tes maupun non tes harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas. Dari sinilah peneliti dapat mengetahui apakah data yang didapatkan dapat di percaya atau tidak.

1. Validitas

Menurut Widoyoko, 2014: 141) menyatakan bahwa “validitas berkaitan dengan ketepatan”. Menurut Noor (2011: 132) menyatakan bahwa “validitas atau keshahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur”. Menurut Sukardi (2010: 121) “suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur

apa yang hendak diukur, dengan adanya validitas instrumen tersebut diharapkan akan mendapatkan data yang benar-benar valid atau benar.

Ada macam-macam validitas internal atau rasional, yaitu:

a) Validitas konstruk

Menurut Sukardi (2010: 121) “validitas konstruk menunjukkan suatu tes mengukur sebuah konstruk sementara”. Sementara Noor (2011: 133) mengemukakan bahwa validitas konstruk merupakan “analisis butir kuesioner untuk membuktikan seberapa bagus hasil yang diperoleh dari penggunaan ukuran sesuai dengan teori yang hendak diukur”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa validitas konstruk merupakan instrumen yang disusun terkait dengan konstruk-konstruk tertentu, sehingga instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Tabel 3.5
Hasil Validitas Konstruk Skala Komunikasi Interpersonal Siswa

No Item	Penilaian	No Item	Penilaian
1	Valid dengan Revisi	21	Valid dengan Revisi
2	Valid dengan Revisi	22	Valid dengan Revisi
3	Valid dengan Revisi	23	Valid dengan Revisi
4	Valid dengan Revisi	24	Valid dengan Revisi
5	Valid dengan Revisi	25	Valid dengan Revisi
6	Valid dengan Revisi	26	Valid dengan Revisi
7	Valid dengan Revisi	27	Valid dengan Revisi
8	Valid dengan Revisi	28	Valid dengan Revisi
9	Valid dengan Revisi	29	Valid dengan Revisi
10	Valid dengan Revisi	30	Valid dengan Revisi
11	Valid dengan Revisi	31	Valid dengan Revisi
12	Valid dengan Revisi	32	Valid dengan Revisi
13	Valid dengan Revisi	33	Valid dengan Revisi
14	Valid dengan Revisi	34	Valid dengan Revisi
15	Valid dengan Revisi	35	Valid dengan Revisi
16	Valid dengan Revisi	36	Valid dengan Revisi
17	Valid dengan Revisi	37	Valid dengan Revisi
18	Valid dengan Revisi	38	Valid dengan Revisi
19	Valid dengan Revisi	39	Valid dengan Revisi

No Item	Penilaian	No Item	Penilaian
20	Valid dengan Revisi	40	Valid dengan Revisi

b) Validitas isi

Menurut Sukardi (2010: 123) menyatakan bahwa validitas isi ialah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Validitas isi mencakup hal-hal yang berkaitan dengan apakah item-item itu menggambarkan pengukuran dalam cakupan yang ingin diukur. Menurut Sugiyono (2007: 182) berpendapat bahwa:

Secara teknis pengujian validitas isi dapat di bantu menggunakan kisi-kisi instrument, atau matrik pengembangan instrument. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indicator. Dengan kisi-kisiinstrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas isi merupakan semua yang mencakup hal-hal yang berkaitan dengan apa yang akan diteliti sehingga semua aspek tersebut dapat terwakili, validitas isi dapat dilakukan dengan penyusunan kisi-kisi dari variabel yang akan di teliti.

c) Validitas Item

Sebuah instrumen terdiri dari item-item pernyataan sebagai penilaian dalam sebuah instrumen, item yang tidak memperlihatkan kualitas yang baik atau tidak valid harus disingkirkan atau direvisi terlebih dahulu.

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat dipahami bahwa validnya sebuah instrumen dilihat dari apakah instrumen yang digunakan mampu dan cocok digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dalam penelitian ini ada tiga tahap, yaitu validitas isi, validitas konstruk dan validitas item.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen Skala Komunikasi Interpersonal siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah
			+	-	
Komunikasi Interpersonal siswa	Keterbukaan	1. Membuka diri kepada teman	1, 2	3, 4	4
		2. Mendengarkan teman berbicara	5,6	7,8	4
	Empati	1. Merasakan apa yang dirasakan teman bicara	9,10	11, 12	4
		2. Dapat menjaga perasaan teman bicara	13, 14	15, 16	4
	Dukungan	1. Mendukung ide atau gagasan yang disampaikan teman	17, 18	19, 20	4
		2. Mampu memberikan pujian kepada teman	21, 22	23, 24	4
	Sikap Positif	1. Mampu berpikir positif kepada teman bicara	25, 26	27, 28	4
		2. Memiliki perilaku positif kepada diri sendiri dan teman	29, 30	31, 32	4
	Kesamaan	1. Menghargai pendapat teman	33, 34	35, 36	4
		2. Toleran terhadap perbedaan pendapat	37, 38	39, 40	4

2. Reliabilitas

Menurut Hanafi (2011:118), reabilitas maksudnya “suatu instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterendahan atau dapat dipercaya”. Dapat dipahami bahwa instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut sudah baik atau sudah dapat dipercaya. Berikut instrumen hasil dari uji reliabel SPSS:

Tabel 3.7
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,971	,972	40

Berdasarkan tabel *Reliability statistics*, *Cronbach's Alfa* menunjukkan pada angka 0,971, dapat dipahami bahwa reabilitas instrumen yang penulis gunakan berada pada klasifikasi tinggi. Dapat dipahami hasil uji reabilitas skala komunikasi interpersonal siswa menunjukkan hasil yang reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Hanafi (2011:110) menjelaskan “Teknik analisis data dalam penelitian eksperimen merupakan tahap penting, karena data yang dikumpulkan dari observasi (kuesioner, tes atau bentuk pengamatan) diolah dan disajikan sedemikian rupa untuk membantu peneliti menjawab permasalahan yang ditelitinya”.

Menurut Sudjana (1999:47) “Dalam menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil”. Rentangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rentang 1-5 dengan alternatif jawaban selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KD), jarang (JR), dan Tidak pernah (TP). Adapun jumlah item instrumen komunikasi interpersonal siswa adalah sebanyak 40 item, sehingga rentang skor dapat ditentukan dengan cara berikut ini: skor maksimum; $5 \times 40 = 200$, skor minimum; $1 \times 40 = 40$, rentang skor; $200 - 40 = 160$, panjang kelas interval; $160 : 5 = 32$ dan banyak kriteria adalah 5 tingkatan (sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah).

Data yang telah diolah kemudian dilanjutkan dengan interpretasi data atau proses menafsirkan data dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kategori Berkembangnya Komunikasi Interpersonal Siswa

Rentang skor	Kategori
169-200	Sangat tinggi
137-168	Tinggi
105-136	Sedang
73-104	Rendah
40-72	Sangat rendah

Selanjutnya dilakukanlah analisis data. Tujuan analisis data ini untuk melihat sejauh mana signifikan pengaruh layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan cara membandingkan hasil rerata *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan memakai metode statistik uji-t, seperti berikut:

1. Uji t
 - a. Mencari rerata nilai tes awal (O_1) / *pretest*
 - b. Mencari rerata nilai tes akhir (O_2) / *posttest*
 - c. Mencari standa rerror dari *mean of difference*, yaitu SE_{MD} dengan menggunakan rumus

$$t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

- 1) Mencari *Mean* dari *Difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

- 2) Mencari *Deviasi Standar* dari *Difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

- 3) Mencari *standard Error* dari *Mean of difference*

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

- 4) $df = N - 1$

Keterangan:

MD : *mean of difference* nilai rata-rata hitung dari beda/ selisih antara skor variabel I dan skor variabel II

$\sum D$: jumlah beda/ selisih antara skor variable I (variabel X) dan skor Variabel II (Variabel Y)

N : *Number of Cases* = jumlah subjek yang kita teliti

SE_{MD} : *Standar Error* (standar kesesatan) dari *mean of difference*

SD_D : *Devisi standar* dari perbedaan antara skor variabel I dan skor Variabel II (Sudjono, 2005: 305-306)

Selanjutnya harga t hitung dibandingkan dengan harga kritik t pada table taraf signifikansi. Apabila t hitung (t_0) besar nilainya darit table (t_t), maka hipotesis nihil (h_0) ditolak dan hiposis alternative (h_a) diterima, artinya layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interppersonal siswa. Apabila harga t hitung (t_0) kecil dari harga t table (t_t), maka hipotesis nihil (h_0) diterima dan hipotesis alternatif (h_a) ditolak.

2. Uji N-Gain

Data berupa nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menghitung *gain* ternormalisasi (n-gain) untuk menguji layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dari *treatment* yang diberikan. Maizer (dalam Masril, 2015:91), untuk menghitung *n-gain*, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Pretest}}$$

Hasil perhitungan klasifikasi normalisasi *gain* sebagai berikut:

Tabel 3.9
KlasifikasidanKriteriaN-gain

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Maizer(dalam Masril, 2015:91)

Berdasarkan table diatas, dapat dilihat bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapatdikatakan berpengaruh apabila hasil

yang diperoleh dalam perhitungan *gain* ternormalisasi (*N-Gain*) besar dari 0,3. Selanjutnya, berdasarkan criteria di atas, hasil yang diperoleh dapat dikategorikan pada beberapa kriteria, yaitu criteria rendah, sedang dan tinggi.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil *Pretest*

Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan pada kelas X IPA SMAN 4 Solok dengan jumlah siswa 70 orang. Sebelum diberikan *treatment* peneliti akan menyajikan data *pretest* yang mengungkap tentang komunikasi interpersonal siswa X IPA. Penelitian melakukan *pretest* dalam bentuk menyebarkan angket komunikasi interpersonal pada kelas X IPA, adapun hasil dari pengolahan angket tersebut adalah sebagai berikut ini :

Tabel 4.1
Data *Pretest* Komunikasi Interpersonal
Kelas X IPA SMAN 4 Solok

No	Inisial	Skor	Kategori komunikasi interpersonal
1	YE	103	Rendah
2	MF	144	Tinggi
3	AR	146	Tinggi
4	MK	98	Rendah
5	AM	100	Rendah
6	IT	159	Tinggi
7	WA	161	Tinggi
8	TT	181	Sangat Tinggi
9	RM	153	Tinggi
10	JA	117	Sedang
11	RU	144	Tinggi
12	AP	107	Sedang
13	AF	99	Rendah
14	AR	136	Sedang
15	RF	128	Sedang
16	RL	101	Rendah
17	OP	96	Rendah
18	KN	159	Tinggi
19	EG	107	Sedang
20	TZ	111	Sedang
21	MF	122	Sedang
22	ZO	104	Rendah
23	UK	149	Tinggi
24	AP	106	Sedang

No	Inisial	Skor	Kategori komunikasi interpersonal
25	AE	123	Sedang
26	BF	100	Rendah
27	DP	150	Tinggi
28	NT	100	Rendah
29	WF	145	Tinggi
30	EF	162	Tinggi
31	GR	163	Tinggi
32	GY	173	Sangat tinggi
33	IN	155	Tinggi
34	LM	127	Sedang
35	MR	149	Tinggi
36	MD	105	Sedang
37	MRY	99	Rendah
38	MRI	142	Tinggi
39	NH	138	Tinggi
40	RP	137	Tinggi
41	MR	104	Rendah
42	RK	154	Tinggi
43	RD	119	Sedang
44	RN	169	Sangat Tinggi
45	SR	131	Sedang
46	TS	116	Sedang
47	RS	142	Tinggi
48	AA	120	Sedang
49	BA	142	Tinggi
50	DS	148	Tinggi
51	WA	102	Rendah
52	DM	98	Rendah
53	DP	161	Tinggi
54	EF	150	Tinggi
54	EY	170	Sangat Tinggi
56	EF	140	Tinggi
57	FP	130	Sedang
58	HH	148	Tinggi
59	IS	96	Rendah
60	IR	140	Tinggi
61	MR	138	Tinggi
62	MT	100	Rendah
63	MA	153	Tinggi
64	MF	120	Sedang
65	MFD	145	Tinggi
66	NA	130	Sedang
67	RB	129	Sedang

No	Inisial	Skor	Kategori komunikasi interpersonal
68	RW	139	Tinggi
69	DY	104	Rendah
70	RS	150	Tinggi
Jumlah		9.292	
Rata-rata		132,74	Sedang

Berdasarkan hasil *Pretest* di atas dapat dijelaskan, ada 70 orang siswa SMAN 4 Solok kelas X IPA yang telah mengikuti pretest, dengan jumlah skor 9.292 poin dengan rata-rata skor 132,74 poin berada pada kategori sedang. Untuk melihat klasifikasi komunikasi interpersonal dapat dilihat tabel di bawah ini.

Tabel 4.2
Klasifikasi Komunikasi Interpersonal
Kelas X IPA SMAN 4 Solok N = 10

No.	Interval Skor	Klasifikasi	F	%
1.	169-200	Sangat Tinggi	4	5,71%
2.	137-168	Tinggi	31	44,28%
3.	105-136	Sedang	19	27,14%
4.	73-104	Rendah	16	22,85%
5.	40-72	Sangat rendah	-	-
Jumlah			70	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan, ada 70 orang siswa memiliki komunikasi interpersonal pada kategori sangat tinggi terdapat 4 orang siswa (5,71%), 31 orang (44,28%) kategori tinggi, 19 orang siswa (27,14%) kategori sedang, 16 orang siswa (22,85%) kategori rendah, dan tidak ada siswa yang memiliki kategori sangat rendah. Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa yang memiliki komunikasi interpersonal yang rendah. Pengambilan sampel sebanyak 10 orang siswa, untuk mendapatkan 10 orang siswa tersebut dilakukan dengan cara *random sampling* untuk diberikan *treatment* berupa bimbingan kelompok teknik *role playing*, untuk lebih jelasnya lihat tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Anggota Pretest Kelompok Ekperimen

No	Nama/Item	Skor	Kategori
1	YE	103	Rendah
2	MK	98	Rendah
3	NT	100	Rendah
4	WA	103	Rendah
5	ZO	104	Rendah
6	MR	104	Rendah
7	AC	99	Rendah
8	DY	104	Rendah
9	RL	101	Rendah
10	OP	96	Rendah
Jumlah		1.012	
Rata-rata		101,2	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa 10 responden memiliki kemampuan komunikasi interpersonal pada kategori rendah, dengan jumlah skor 1.012 dengan rata-rata 101,2 berada pada kategori rendah, artinya 10 responden berada pada kategori rendah. Selanjutnya akan dijelaskan tentang komunikasi interpersonal per aspek. Adapun peraspeknya sebagai berikut :

1. Keterbukaan

Pada aspek keterbukaan terdapat 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Pretest Komunikasi Interpersonal pada Aspek Keterbukaan

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	19	Rendah
2	MK	21	Rendah
3	NT	18	Rendah
4	WA	19	Rendah
5	ZO	20	Rendah
6	MR	19	Rendah
7	AC	21	Rendah
8	DY	20	Rendah
9	RL	18	Rendah

No	Nama	Skor	Kategori
10	OP	19	Rendah
Jumlah		194	
Rata-rata		19,4	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *pretest* komunikasi interpersonal pada aspek keterbukaan dengan jumlah skor 194 poin dengan rata-rata skor 19,4 poin berada pada kategori rendah, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek keterbukaan berada pada kategori rendah.

2. Empati

Pada aspek empati terdapat 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Pretest Komunikasi Interpersonal pada
Aspek Empati

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	20	Rendah
2	MK	19	Rendah
3	NT	21	Rendah
4	WA	20	Rendah
5	ZO	20	Rendah
6	MR	19	Rendah
7	AC	20	Rendah
8	DY	20	Rendah
9	RL	23	Sedang
10	OP	20	Rendah
Jumlah		202	
Rata-rata		20,2	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *pretest* komunikasi interpersonal pada aspek empati dengan jumlah skor 202 poin dengan rata-rata skor 20,2 poin yang berada pada kategori rendah, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek empati berada pada kategori rendah.

3. Dukungan

Pada aspek dukungan yang terdapat 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil *Pretest* Komunikasi Interpersonal pada
Aspek Dukungan

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	19	Rendah
2	MK	19	Rendah
3	NT	19	Rendah
4	WA	20	Rendah
5	ZO	23	Sedang
6	MR	20	Rendah
7	AC	20	Rendah
8	DY	21	Rendah
9	RL	20	Rendah
10	OP	18	Rendah
Jumlah		199	
Rata-rata		19,4	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *pretest* komunikasi interpersonal pada aspek dukungan dengan jumlah skor 199 poin dengan rata-rata skor 19,9 poin berada pada kategori rendah, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek dukungan berada pada kategori rendah.

4. Sikap Positif

Pada aspek sikap positif yang terdapat 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil *Pretest* Komunikasi Interpersonal pada
Aspek Sikap Positif

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	21	Rendah
2	MK	19	Rendah
3	NT	21	Rendah
4	WA	20	Rendah
5	ZO	19	Rendah

No	Nama	Skor	Kategori
6	MR	24	Sedang
7	AC	18	Rendah
8	DY	23	Sedang
9	RL	19	Rendah
10	OP	19	Rendah
Jumlah		203	
Rata-rata		20,3	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *pretest* komunikasi interpersonal siswa pada aspek sikap positif dengan jumlah skor 203 poin dengan rata-rata skor 20,3 poin, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek sikap positif berada pada kategori rendah.

5. Kesamaan

Pada aspek kesamaan yang terdiri dari 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil *Pretest* Komunikasi Interpersonal pada Aspek Kesamaan

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	24	Sedang
2	MK	18	Rendah
3	NT	21	Rendah
4	WA	23	Sedang
5	ZO	22	Rendah
6	MR	23	Sedang
7	AC	20	Rendah
8	DY	24	Sedang
9	RL	21	Rendah
10	OP	20	Rendah
Jumlah		216	
Rata-rata		21,6	Rendah

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *pretest* komunikasi interpersonal pada aspek kesamaan dengan jumlah skor 216 poin dengan rata-rata skor 21,6 poin yang berada

pada kategori rendah, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek kesamaan berada pada kategori rendah.

B. Deskripsi *Treatment*

1. Perencanaan

Setelah peneliti menetapkan kelompok sampel ke dalam satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, maka langkah selanjutnya adalah merencanakan *treatment*. Adapun *treatment* yang peneliti lakukan yaitu sebanyak 6 kali kepada kelompok eksperimen. Untuk membandingkan hasil dari perlakuan yang diberikan, nanti akan diberikan *posttest* kepada kelompok eksperimen tersebut. Rencana pelaksanaan *treatment* atau layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada tanggal 24, 26, 01, 03, 04, 05 September - Oktober 2018. Materi yang akan diberikan sebagai berikut:

Tabel 4.9
Materi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*
Topik Tugas

No	Materi Layanan	Tanggal
1	Pentingnya mendengarkan secara aktif, dilanjutkan <i>role playing</i> dengan tema 3M dalam kelas	24 September 2018
2	Pentingnya sikap empati dalam berkomunikasi, dilanjutkan <i>role playing</i> dengan tema kepedulian sosial	26 September 2018
3	Memberikan pujian kepada teman, dilanjutkan <i>role playing</i> dengan tema memberikan pujian yang positif kepada teman	01 Oktober 2018
4	Berpiki positif, dilanjutkan <i>role playing</i> dengan tema <i>su'uhzhan</i> (prasangka buruk)	03 Oktober 2018
5	Sikap bertoleransi dalam berteman, dilanjutkan <i>role playing</i> dengan tema sikap dengan teman sebaya	04 Oktober 2018

6	Pentingnya menghargai pendapat teman, dilanjutkan <i>role playing</i> dengan tema perbedaan pendapat	05 Oktober 2018
---	--	-----------------

Materi bimbingan kelompok teknik *role playing* di atas diambil berdasarkan indikator dari sub variabel komunikasi interpersonal. Pelaksanaan *treatment* melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* pada penelitian ini diberikan sebanyak enam kali sebagaimana yang telah peneliti paparkan di atas. Pelaksanaan *treatment* ini diharapkan akan meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal yang dimiliki oleh siswa. Mengenai materi, RPL dan absen dapat dilihat pada bagian lampiran.

2. Pelaksanaan

a. *Treatment* pertama

Treatment pertama peneliti laksanakan pada hari senin tanggal 24 September 2018, pada pukul 11.00-12.30 WIB, di Ruangan BK, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa. Peneliti bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin kelompok menyediakan fasilitas yang mendukung seperti: materi, tempat penyelenggaraan layanan, RPL, absen siswa, kepuasan siswa dan skenario *role playing*.

Mengawali kegiatan dengan mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok atas kehadirannya dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok pada pertemuan pertama ini. Materi yang diberikan pada *treatment* pertama ini mengenai “pentingnya mendengar secara aktif”. Materi ini diberikan bagaimana siswa mendengar secara aktif pembicaraan temannya maupun orang lain, setelah itu dilanjutkan dengan teknik *Role Playing* dengan tema 3M (mendengarkan, memahami, dan merespon) dalam kelas. Langkah-langkah pelaksanaan *treatment* pada tahap pertama ini sebagai berikut:

1) Tahap pembentukan

Pada tahap pembentukan pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, perkenalan, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, dan dilanjutkan permainan.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali susunan apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

PK :Sebelum memasuki kegiatan selanjutnya, bapak akan menjelaskan kembali tentang kegiatan kelompok kita ini. (PK menjelaskannya). Apakah anak-anak semuanya paham?

DY :Paham Pak

PK :(Pemimpin kelompok menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mengikuti kegiatan selanjutnya, jika AK belum siap maka PK menjelaskannya kembali hingga AK tersebut siap untuk mengikuti kegiatan selanjutnya). Baiklah anak-anak bisa kegiatan ini kita lanjutkan?

OP :Bisa Pak

3) Tahap kegiatan

Pada kegiatan ini peneliti mengemukakan topik tentang mendengarkan secara aktif. Pemimpin kelompok kemudian

menjelaskan pentingnya mendengarkan secara aktif untuk dibahas dalam kelompok dan mempersilahkan anggota mengemukakan pemahamannya tentang topik yang telah ditentukan. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas topik tersebut secara tuntas.

PK :Baiklah, Siapa yang tahu maksud dari pentingnya mendengar secara aktif ini?

DY :Saya Pak, menurut saya pak mendengar aktif itu adalah dimana saat teman berbicara tidak hanya kita dengar kan saja tetapi kita harus juga aktif.

PK : Ya bagus, silakan siapa lagi menyampaikan pendapatnya?

YE : Saya pak, tapi sama menurut pendapat PK pak

PK : Ya silahkan apa yang sama itu

MK : Kalau menurut saya pak mendengarkan secara aktif itu adalah mendengarkan orang berbicara dengan serius pak

PK :Bagus, (setelah beberapa anggota kelompok mengemukakan tentang maksud dari mendengarkan secara aktif, barulah PK menjelaskannya). Semua pendapatnya benar bahwa mendengarkan secara aktif adalah sebuah sikap memperhatikan dan mendengarkan setiap perkataan atau perbincangan orang, apa yang didengar diolah , diserap dan dianalisa kemudian hasil analisa tersebut diberikan respon atau umpan balik, bisa berupa pertanyaan, komentar, saran,pernyataan, pemahamam, dukungan dan sebagainya. Bisa juga disingkat dengan 3M, mendengar, memahami dan merespon. Sudah paham semua?

MR : Paham Pak

PK : Silakan apa yang paham itu

AC :mendengarkan secara aktif itu tidak sekedar mendengarkan saja tapi memperhatikan orang berbicara dan memahami perkataan yang kita dengar kemudian memberikan merespon.

Agar tidak terjadinya kejenuhan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok diadakan suatu permainan, baik permainan dari pemimpin kelompok itu sendiri dan bisa juga dari anggota kelompok. Permainan pada pertemuan ini kata berantai. Dilanjutkan *role playing* dengan tema 3M dalam kelas, langkah pertama dalam melaksanakan *role playing*, memilih pemain YE sebagai siswa yang tidak 3M, MK sebagai teman yang mengingatkan, dan ZO sebagai Ibu guru yang sedang menerangkan pelajaran), dan siswa yang tidak bertindak sebagai pemain bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain NT, WA, , MR, AC, DY, RL, dan OP (sebagai pengamat drama). Adapun permainan peran ini sebagai berikut:

ZO : Anak-anak semua tolong di perhatikan ya, ibuk tidak mengulang dua kali (sedang menerangkan di depan kelaas

DL : Ya bu, YE dan anggota genk asyik bercerita

ZO : (ibu menegur YE dan anggota) dan tidak juga mendengarkan, disuruh kedepan untuk menjelaskan

YE : Aku benci sama ibu guru tadi

MK :Kamu kedengarnya sedang kesal ya

YE :Iya, bu guru marah-marahin saya didepan kelas tadi karena saya tidak menyimak

MK :Kamu merasa malu dan kesal ya?

YE :Iya, bu guru marah karena saya suka ribut dan memperbatiakan pas ibu menerangkan pelajaran padahal aku sekali saja begitu

MK :Terus gimana? (memperhatikan dan mendengarkan cerita YE)

YE :Ya..kadang-kadang aku memang asyik dengan kegiatan sendiri saat guru menerangkan pelajaran

MK :Kamu sebenarnya tidak ingin dimarahi dan dipermalukan oleh guru dikelaskkan (memberikan respon)

YE :Ya, aku akan 3M ,mendengarkan, memahami, dan meresponsaat guru menerangkan pelajaran dikelas

MK :Kelihatannya kamu sudah menemukan jawaban untuk Masalahmu

YE :Ya, terimakasih sudah mau mendengarkan cerita aku

Setelah *role playing* selesai dilakukan pengamat memberikan masukan dan saran (diskusi), maka dilakukan evaluasi dan diskusi tentang pembahasan berkaitan dengan peran 3M dalam kelas yang telah ditampilkan oleh anggota, setelah evaluasi tentang adegan dilanjutkan pameran kembali agar anggota benar-benar paham dengan topik yang dibahas, pameran atau adegan juga diberikan contoh 3M yang efektif dalam kelas, setelah *role playing* kedua selesai kemudian ditarik kesimpulan dari adegan tersebut.

4) Tahap penyimpulan

Pada tahap penyimpulan ini pemimpin kelompok melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok tentang apa yang sudah dipahaminya dari kegiatan yang telah dilakukan, serta menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.

PK :Baiklah anak-anak, setelah kita membahas topik tentang mendengarkan secara aktif dan kita telah melakukan *role playing* tentang mendengarkan secara aktif. Siapa yang bisa menyimpulkannya.

- OP :Jadi kalau ada orang yang sedang berbicara dengan kita, kita harus 3M pak. Mendengarkan , memahami dan merespon
- RL :Menurut saya pak, dengan adanya *role playing* kita bisa memerankan suatu peran, bagaimana seharusnya sikap kita kepada teman.
- WA :Menurut saya, mendengarkan secara aktif adalah memperhatikan ketika sedang berbicara dengan orang dan memahami perkataan orang kemudian memberikan umpan balik tanda kita memperhatikan.
- NT :Menurut saya, mendengarkan secara aktif ini penting pak, karena mendengarkan secara aktif menandakan kalau kita peduli terhadap masalah yang diceritakan oleh teman
- PK :Bagus, semua jawabnya benar. Selanjutnya PK menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

5) Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Anggota kelompok diminta mengemukakan komitmennya untuk melakukan hal apa yang akan dilakukan setelah didapatkan dalam kegiatan tadi serta kesannya selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

- PK :Setelah kita melakukan bimbingan kelompok teknik *role Playing* yang membahas tentang mendengarkan secara aktif tadi apa komitmen kita semua
- OP :Saya berkomitmen akan menghargai siapapun ketika berbicara.
- RL : Saya akan memperhatikan teman berbicara
- DY :Saya akan 3M saat berbicara dengan teman maupun orang lain

MR :Saya memperhatikan ketika orang lain sedang berbicara dengan saya, dan saya tidak sibuk sendiri dengan kegiatan saya ketika orang berbicara dengan saya.

Kemudian dilanjutkan dengan membuat kesepakatan dengan anggota kelompok waktu bimbingan kelompok selanjutnya dengan topik baru, setelah itu dilanjutkan dengan doa dan ucapan terima kasih.

b. *Treatment* kedua

Treatment kedua peneliti lakasanakan pada hari Rabu tanggal 26 September 2018, pada pukul 11.10-12.35 WIB, di Ruangan BK, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa. Peneliti bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin kelompok menyediakan fasilitas yang mendukung seperti: materi, tempat penyelenggaraan layanan, RPL, absen siswa, kepuasan siswa dan skenario *role playing*.

Mengawali kegiatan dengan mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok atas kehadirannya dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok pada pertemuan kedua ini. Materi yang diberikan pada *treatment* kedua ini mengenai “Pentingnya sikap empati dalam berkomunikasi”. Materi ini diberikan bagaimana siswa mengembangkan sikap empati dalam kehidupan sehari-hari dan teman-temannya maupun orang lain, setelah itu dilanjutkan dengan teknik *role Playing* dengan tema kepedulian sosial. Langkah-langkah pelaksanaan *treatment* pada tahap kedua ini sebagai berikut:

1) Pada tahap pembentukan

Pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role*

playing, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan permainan.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Pada kegiatan ini peneliti mengemukakan topik tentang empati dalam berkomunikasi. Pemimpin kelompok kemudian menjelaskan pentingnya empati dalam berkomunikasi untuk dibahas dalam kelompok dan mempersilahkan anggota mengemukakan pemahamannya tentang topik yang telah ditentukan. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas topik tersebut secara tuntas,

PK : Baiklah, Siapa yang tahu maksud dari kegunaan empati dalam berkomunikasi? (yang mau menyampaikan pendapat angkat tangan ya

YE : Saya Pak

PK : Silakan siapa yang duluan

MK : Saya Pak, menurut saya pak empati dalam berkomunikasi adalah ikut merasakan yang disampaikan teman pak

PK : Ya bagus, silakan siapa lagi menyampaikan pendapatnya?

NT : Saya pak, empati dalam berkomunikasi adalah merasakan perasaan orang lain ketika dia sedang bercerita kepada kita
pak

PK : Ya bagus, siapa lagi?

WA : Kalau menurut saya pak empati dalam berkomunikasi adalah ikut merasakan dan memahami perasaan seseorang dalam berkomunikasi pak

PK : Ya bagus, simpati dengan empati itu berbeda tidak?

MR : Berbeda pak

PK :Ayo apa perbedaanya?

MR :Terdiam

PK :Kalau susah menyampaikan pengertiannya, berikan saja contoh perbedaan simpati dengan empati

AC :Contohnya pak, teman kita jatuh dijalan pak kalau simpati sekedar kasihan saja melihat orang jatuh, kalau empati merasa kasihan dan ikut membantu pak

PK :Bagus, siapa lagi?

RL :Contoh lainnya pak, ada teman kita sedang menangis pak simpati hanya tau kalau dia sedang sedih, empati merasakan kesedihannya dan menghiburnya pak.

PK :Bagus, (setelah AK kelompok menyampaikan pendapatnya, dan PK menjelaskan kembali) simpati adalah mengakui perasaan yang dialami seseorang, mengerti pengalaman orang lain. Empati adalah merasakan, mengerti perasaan orang lain, dan membawakannya pada diri kita sendiri seakan-akan kita sedang berada pada posisinya. Jadi empati dalam berkomunikasi adalah mampu memahami dan merasakan perasaan teman saat sedih maupun sedang menceritakan masalahnya kepada kita.

Agar tidak terjadinya kejenuhan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok diadakan suatu permainan, baik permainan dari pemimpin kelompok itu sendiri dan bisa juga dari anggota kelompok, permainan tiga orang cacat. Dilanjutkan *role playing* dengan tema kepedulian sosial, langkah pertama dalam

melaksanakan *role playing*, memilih pemain OP (sebagai teman yang empati), DY(sebagai teman yang empati) ,RL(sebagai teman yang empati) ,YE (sebagai ibu OP) dan MR (yang mengalami masalah), dan siswa yang tidak bertindak sebagai pemain bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain(WA, ZO, AC, YE, dan MK) Adapun permainan peran ini sebagai berikut:

OP bercerita kepada Ibunya tentang teman satu kelas dengannya. mengatakan kepada Ibunya alasan mereka pindah ke Bandung di sebabkan karena Ibu MR mengalami kerugian yang sangat besar dan bangkut akan usahanya. Ayah MR pun telah meninggal dan melihat keadaan seperti ini MR tidak mau lagi sekolah. untuk memenuhi kehidupan pun MR susah dan terpaksa membawa bekal dari rumah.

OP : (Setelah cerita ke ibunya, OP langsung SMS kepada teman-temannya tentang keadaan MR)

YE :Iya , bantulah meringankan beban teman mu op, seama teman harus saling membantu kalau teman sedang kesusahan

OP :Iya Bu

RL : (RL memberikan ide) Bagaimana kalau kita juga membawa bekal ke sekolah, supaya MR tidak kesepian dan merasa sedih atas apa yang telah menimpa keluarganya.

(Keesokan harinya ketiganya pun membawa bekal, ketika bel istirahat berbunyi langsung mendekati MR)

MR : Ada apa teman-teman, kenapa kalian tidak pergi makan (pada waktu itu MR ingin membuka bekal yang di bawanya, tetapi teman-temannya mala menghampiri MR)

DY : Her, kami juga bawa bekal dari rumah, supaya kita bisa

bersama-sama. hehe.

RL : Bolehkan MR,kami bergabung dengan kamu?

MR : Boleh-boleh... silahkan

Ketiganya mengeluarkan bekal mereka masing-masing, sambil mereka makan-mereka juga bercanda-canda, agar MR tidak merasa kesepian dan sedih.

OP :Makasih ya teman-teman, kalian sangat baik. Ketiganya senyum

OP :Oya MR, kamu ke sekolah naik apa.

MR :(sambil menunduk) jalan kaki OP.

OP :Saya mau nawarin, di rumah ada sepeda hadiah yang diberikan kakek belum saya pakai, kalau kamu mau ambilah MR. Nanti saya bilang sama ibu. Ok.

MR : Jangan OP, nanti ibu kamu marah

DY : jangan ditolak MR. Ibu OP pasti mau kok. Apalagi kamu sekarang juga jadi tetangga

RL : Ia MR, jangan ditolak

MR : Sekali lagi terima kasih ya teman-teman, kalian baik sekali.

RL : Kamu bicara apa sih MR, kita kan taman. Sesama teman kita harus bersikap baik kan.

Semenjak itu MR menjadi ceria, kuat dengan dukungan teman barunya, putus asa MR pun hilang

Setelah *role playing* selesai dilakukan, maka dilakukan evaluasi dan diskusi tentang pembahasan berkaitan dengan peran kepedulian sosial yang telah ditampilkan oleh anggota, setelah evaluasi tentang adegan dilanjutkan pameran kembali agar anggota benar-benar paham dengan topik yang dibahas, setelah *role playing* kedua selesai kemudian ditarik kesimpulan dari adegan tersebut.

4) Tahap penyimpulan

Pada tahap penyimpulan ini pemimpin kelompok melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok tentang apa yang sudah dipahaminya dari kegiatan yang telah dilakukan, serta menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.

PK :Baiklah anak-anak, setelah kita membahas topik tentang empati dalam berkomunikasi dan kita telah melakukan *role playing* tentang empati dalam berkomunikasi. Siapa yang bisa menyimpulkannya.

WA :Jadi kita harus menerapkan sikap empati dalam berkomunikasi dengan orang lain pak.

ZO :Dengan membahas materi ini kita makin tahu bagaimana cara bersikap empati dalam berkomunikasi dengan teman.

MR :Jadi kita harus menerapkan empati dalam berkomunikasi, mampu memahami dan merasakan perasaan orang lain dalam berkomunikasi maupun dalam hal lain.

PK :Bagus, semua jawabnya benar. Selanjutnya PK menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

5) Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Anggota kelompok diminta mengemukakan komitmennya untuk melakukan hal apa yang akan dilakukan setelah didapatkan dalam kegiatan tadi serta kesannya selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

PK :Setelah kita melakukan bimbingan kelompok teknik *role Playing* yang membahas tentang empati dalam berkomunikasi tadi apa komitmen kita semua

ZO :Saya berkomitmen akan bersikap empati terhadap perasaan teman

MR :Saya akan lebih peka terhadap perasaan yang dialami oleh teman

AC :Saya tidak akan menertawakan teman yang sedang sedih maupun sedang menangis

Kemudian dilanjutkan dengan membuat kesepakatan dengan anggota kelompok waktu bimbingan kelompok selanjutnya dengan topik baru, setelah itu dilanjutkan dengan doa dan ucapan terima kasih.

c. *Treatment* ketiga

Treatment ketiga peneliti laksanakan pada hari Senin tanggal 01 Oktober 2018, pada pukul 11.10-12.35 WIB, di Ruang BK, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa. Peneliti bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin kelompok menyediakan fasilitas yang mendukung seperti: materi, tempat penyelenggaraan layanan, RPL, absen siswa, kepuasan siswa dan skenario *role Playing*.

Mengawali kegiatan dengan mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok atas kehadirannya dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok pada pertemuan ketiga ini. Materi yang diberikan pada *treatment* ketiga ini mengenai “Memberikan Pujian Kepada Teman”. Materi ini diberikan agar siswa dapat memberikan pujian kepada teman-temannya maupun orang lain, setelah itu dilanjutkan dengan teknik *role Playing* dengan tema memberikan pujian. Langkah-langkah pelaksanaan *treatment* pada tahap ketiga ini sebagai berikut:

1) Pada tahap pembentukan

Pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan permainan.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Pada kegiatan ini peneliti mengemukakan topik tentang memberikan pujian kepada teman. Pemimpin kelompok kemudian menjelaskan pentingnya memberikan pujian kepada teman untuk dibahas dalam kelompok dan mempersilahkan anggota mengemukakan pemahamannya tentang topik yang telah ditentukan. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas topik tersebut secara tuntas.

PK :Baiklah, Siapa yang tahu maksud dari memberikan pujian kepada teman?

OP :Saya Pak

PK :Silakan siapa yang duluan

RL :Saya Pak, menurut saya pak memberikan pujian kepada teman adalah memuji seseorang pak, contoh memuji atas kecantikannya atau keberhasilannya

PK :Ya bagus, silakan siapa lagi menyampaikan pendapatnya?

DY :Saya pak, memberikan pujian kepada teman adalah memberikan pujian kepada orang tanda kita menghargainya pak

AC : Ya bagus, bagaimana cara memebrikan pujian kepada teman atau orang lain?

MR : Meberikan pujian dengan baik

ZO :Menyampaikan pujian dengan kata yang tidak menyinggung orang lain

WA :Menyampaikan pujian dengan kata sopan dan sikap yang sopan

PK :Bagus,(setelah AK kelompok menyampaikan pendapatnya, dan PK menjelaskan kembali).

Agar tidak terjadinya kejenuhan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok diadakan suatu permainan, baik permainan dari pemimpin kelompok itu sendiri dan bisa juga dari anggota kelompok, permainan lanjutan ceritaku. Dilanjutkan *role playing* dengan memberikan pujian kepada teman, langkah pertama dalam melaksanakan *role playing*, memilih pemain (ZO, WA, dan DY), dan siswa yang tidak bertindak sebagai pemain bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain(YE, MK, NT, MR, AC, RL, dan OP). Adapun permainan peran ini sebagai berikut:

ZO :Hei WA..hei DY, bagaimana perasaan kamu dapat juara dikelas?

WA :Senang aku dapat rengking satu(tersenyum)

DY :Selamat ya WA kamu pintar

WA :Iya DY terimakasih, kamu juga pintar dapat juara 3

DY :Wah keren kamu WA, aku masih kalah pintar dari pada kamu

ZO : Sedikit cemberut karena kurang suka si A juara 1

- WA : kamu pintar kok DY, kalau kamu belajar lebih rajin lagi kamu pasti bisa dapat hasil lebih bagus
- DY :Iya WA, bagaimana dengan kamu ZO, bagaimana perasaan kamu dapat juara 2
- ZO :Biasa aja(sedikit cemberut)
- DY :Kamu pintar ZO, aku masih kalah dari kamu
- ZO :Iya(cuek)
- WA :Selamat ya WA, ZO atas keberhasilannya
- DY :Selamat juga buat kamu D atas juaranya, buat selanjutnya kita harus lebih giat dan kerja keras lagi agar dapat hasil yang lebih baik lagi ya teman
- WA : Iya DY, selamat berjuang semua.

Setelah *role playing* selesai dilakukan, maka dilakukan evaluasi dan diskusi tentang pembahasan berkaitan dengan peran memberikan pujian kepada teman yang telah ditampilkan oleh anggota, setelah evaluasi tentang adegan dilanjutkan pameran kembali agar anggota benar-benar paham dengan topik yang dibahas, setelah *role playing* kedua selesai kemudian ditarik kesimpulan dari adegan tersebut.

4) Tahap penyimpulan

Pada tahap penyimpulan ini pemimpin kelompok melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok tentang apa yang sudah dipahaminya dari kegiatan yang telah dilakukan, serta menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.

- PK :Baiklah semuanya, setelah kita membahas topik tentang memberikan pujian kepada teman dan kita telah melakukan *role playing* tentang memberikan pujian kepada teman. Siapa yang bisa menyimpulkannya.

NT :Jadi kita harus memberikan pujian terhadap seseorang atas keberhasilannya pak.

WA :Dengan membahas materi ini kita makin tahu bagaimana cara memberikan pujian kepada teman maupun orang lain.

ZO :Kita memberikan pujian kepada teman maupun orang lain tanda kita menghargai usaha orang lain

PK :Bagus semuanya. Selanjutnya PK menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*

5) Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Anggota kelompok diminta mengemukakan komitmennya untuk melakukan hal apa yang akan dilakukan setelah didapatkan dalam kegiatan tadi serta kesannya selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

PK :Setelah kita melakukan bimbingan kelompok teknik *role Playing* yang membahas tentang memberikan pujian kepada teman tadi apa komitmen kita semua

YE :Saya berkomitmen akan memberikan pujian kepada teman maupun orang lain

MK :Saya akan menghargai usaha dan kerja keras orang lain

NT :Saya memberikan pujian kepada teman tanda menghargai keberhasilan teman

d. *Treatment* keempat

Treatment keempat peneliti laksanakan pada hari Rabu tanggal 03 Oktober 2018, pada pukul 11.00-12.350 WIB, di Mushala, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa. Peneliti bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin kelompok menyediakan fasilitas yang mendukung seperti: materi, tempat

penyelenggaraan layanan, RPL, absen siswa, kepuasan siswa dan skenario *role Playing*.

Mengawali kegiatan dengan mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok atas kehadirannya dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok pada pertemuan ke empat ini. Materi yang diberikan pada *treatment* ke empat ini mengenai “berpikir positif”. Materi ini diberikan agar siswa dapat berfikir positif baik kepada teman-temannya maupun orang lain, setelah itu dilanjutkan dengan teknik *role Playing* dengan tema prasangka buruk. Langkah-langkah pelaksanaan *treatment* pada tahap ke empat ini sebagai berikut:

1) Pada tahap pembentukan

Pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan permainan.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Pada kegiatan ini peneliti mengemukakan topik tentang berpikir positif. Pemimpin kelompok kemudian menjelaskan pentingnya berpikir positif untuk dibahas dalam kelompok dan mempersilahkan anggota mengemukakan pemahamannya tentang

topik yang telah ditentukan. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas topik tersebut secara tuntas.

- PK :Oke, siapa yang tau maksud dari berfikiran positif?
- YE :Menurut saya berfikiran positif dalam berteman adalah berfikiran yang baik tentang teman
- MK :Menurut saya pak berfikiran positif adalah berfikiran ,beranggapan yang positif kepada orang lain.
- NT :Kalau menurut saya pak berfikiran positif adalah tidak buruk-buruk sangka terhadap seseorang.
- PK :Oke, bagus semuanya. (setelah AK menyampaikan pendapatnya, selanjutnya disimpulkan oleh PK).
Bagaimana cara kita supaya berfikiran positif?
- WA :Jangan suka membalas perbuatan seseorang dengan perbuatan yang buruk
- ZO :Tidak suuzan terhadap perbuatan orang lain
- MR :Jagan suka mengosipkan perbuatan buruk orang lain
- AC :Ambil yang baik dari perbuatan seseorang, cari hikmahnya bukan sebaliknya
- PK :Baik, bagus semua pendapatnya

Agar tidak terjadinya kejenuhan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok diadakan suatu permainan, baik permainan dari pemimpin kelompok itu sendiri dan bisa juga dari anggota kelompok, permainan berdiri bersama. Dilanjutkan *role playing* dengan tema *su'zhzhan* (prasangka buruk), langkah pertama dalam melaksanakan *role playing*, memilih pemain MK (peran sebagai tidak mau diatur dan *su'uhzhan*), WA (peran sebagai orang keras kepala dan suka membully), YE (peran sebagai orang *su'uhzhan*), RL (peran sebagai pendukung YE), dab AC (sebagai Ibu guru) dan siswa yang tidak bertindak sebagai pemain bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh

anggota kelompok yang lain (NT, MR, dan OP). Adapun permainan peran ini sebagai berikut:

AC : hari ini kita belajar kelompok ya anak-anak, ibu akan membagi perkelompok

YE dan MK sekelompok yang selama ini bermusuhan karena salah paham

YE :(mengambil pulpen dan kertas), teman-teman ini caranya begini, MK kamu cari kesimpulannya, aku dan ZO mencari pokok-pokoknya, WA kamu yang menulis, DY kamu yang menggambar, dan yang terakhir kamu RL membuat pertanyaannya, Ok semua?

MK :Eh, tunggu dulu... masa aku yang buat kesimpulan? aku aja deh yang menulis (mengambil kertas dan pulpen dari tangan WA)

WA :Enak saja mau ambil tugas orang, pokoknya aku gak mau! (mengambil kembali kertas dan pulpen yang tadi direbut oleh MK).

YE :MK, kalau memang kamu gak mau diatur, kamu keluar saja deh! (mengeluh terhadap MK), aku pusing atur kamu, sedikit-sedikit kamu bikin gara-gara terus, pusing aku jadinya.

RL :Iya keluarin aja dia, bikin gara-gara saja, kalau memang kamu gak mau dengan tugas kamu itu, kamu keluar saja deh (mengusir MK), dari pada bikin tugas kelompok tidak selesai.

WA :Haha (menertawai MK), rasain tuh, makanya jangan lawan aku dong.

ZO :Kamu juga WA, kamu bisa kan diam?(nada kesal) kalau bisa, tulis tuh dikertas (memukul kertas WA).

WA :Iya, iya aku tulis, (mengambil pulpen dan menulis)

Setelah *role playing* selesai dilakukan, maka dilakukan evaluasi dan diskusi tentang pembahasan berkaitan dengan peran berpikir positif yang telah ditampilkan oleh anggota, setelah evaluasi tentang adegan dilanjutkan pameran kembali agar anggota benar-benar paham dengan topik yang dibahas, setelah *role playing* kedua selesai kemudian ditarik kesimpulan dari adegan tersebut

4) Tahap penyimpulan

Pada tahap penyimpulan ini pemimpin kelompok melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok tentang apa yang sudah dipahaminya dari kegiatan yang telah dilakukan, serta menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.

PK :Baiklah semuanya, setelah kita membahas topik tentang berfikiran positif dan kita telah melakukan *role playing* tentang berfikiran positif. Siapa yang bisa menyimpulkannya.

MR :Jadi kita harus berfikiran positif terhadap seseorang pak.

AC :Dengan membahas materi ini kita makin tahu bagaimana cara berfikiran positif terhadap teman maupun orang lain.

DY :Kita harus positif *thinking* dalam kehidupan kita sehari dan menjahui berpikiran negatif pada orang lain.

PK :Bagus semuanya. Selanjutnya PK menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*

5) Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Anggota kelompok diminta mengemukakan komitmennya untuk melakukan hal apa yang akan dilakukan setelah didapatkan dalam kegiatan tadi serta kesannya

selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

PK :Setelah kita melakukan bimbingan kelompok teknik *role Playing* yang membahas tentang berfikiran positif tadi apa komitmen kita semua

AC :Saya berkomitmen akan berfikiran positif terhadap orang lain

DY :Saya tidak membalas dendam kepada oarang lain terhadap perbuatanya

RL :Saya tidak suuzan pada orang lain

OP :Saya tidak membicarakan keburukan(aib) orang lain dan tidak mengosipkan kejelekan orang lain

YE :Saya akan positif thinking kepada orang lain yang petnah jahat pada saya

Kemudian dilanjutkan dengan membuat kesepakatan dengan anggota kelompok waktu bimbingan kelompok selanjutnya dengan topik baru, setelah itu dilanjutkan dengan doa dan ucapan terima kasih.

e. *Treatment* kelima

Treatment ke lima peneliti lakasanakan pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018, pada pukul 11.00-12.30 WIB, di Mushala, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa. Peneliti bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin kelompok menyediakan fasilitas yang mendukung seperti: materi, tempat penyelenggaraan layanan, RPL, absen siswa, kepuasan siswa dan skenario *role Playing*.

Mengawali kegiatan dengan mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok atas kehadirannya dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok pada pertemuan ke lima ini. Materi yang diberikan pada *treatment* ketiga ini mengenai “sikap toleransi dalam berteman”. Materi ini diberikan agar siswa dapat toleransi dalam

berteman dengan baik kepada teman-temannya maupun orang lain, setelah itu dilanjutkan dengan teknik *role playing* dengan tema sikap terhadap teman sebaya. Langkah-langkah pelaksanaan *treatment* pada tahap ke lima ini sebagai berikut;

1) Pada tahap pembentukan

Pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan permainan.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Pada kegiatan ini peneliti mengemukakan topik tentang toleransi dalam berteman. Pemimpin kelompok kemudian menjelaskan pentingnya memberikan toleransi dalam berteman untuk dibahas dalam kelompok dan mempersilahkan anggota mengemukakan pemahamannya tentang topik yang telah ditentukan. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas topik tersebut secara tuntas.

PK :Oke, siapa yang tau maksud dari sikap toleransi dalam berteman?

OP :Menurut saya pak sikap toleransi dalam berteman adalah tidak menghina teman

RL :menurut saya pak toleransi dalam berteman adalah menghargai teman yang berbeda suku atau agama dengan kita pak.

YE :Kalau menurut saya pak toleransi dalam berteman adalah tidak membandingkan teman yang kaya dengan yang miskin pak.

PK :Oke, bagus semuanya. Toleransi dalam berteman adalah pemberian kebebasan kepada orang lain untuk menjalankan keyakinannya atau mengatur hidupnya dan menentukan sikapnya, selama tidak bertentangan dengan syarat-syarat terciptanya ketertiban dan perdamaian dalam masyarakat. Bagaimana cara mewujudkan sikap toleransi dalam kehidupan kita?

MK :Tidak memaksakan kehendak pada orang lain pak

NT :Bergaul dengan semua teman tanpa membedakan agama dan status sosialnya

WA :Menjaga hubungan silaturahmi dengan orang lain

PK :Baik, bagus semua pendapatnya

Agar tidak terjadinya kejenuhan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok diadakan suatu permainan, baik permainan dari pemimpin kelompok itu sendiri dan bisa juga dari anggota kelompok. Dilanjutkan *role playing* dengan temasikap terhadap teman sebaya, langkah pertama dalam melaksanakan *role playing*, memilih pemain NT (peran sebagai orang peduli terhadap perbedaan, dan MK peran sebagai orang yang kekerungan), dan siswa yang tidak bertindak sebagai pemain bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain(WA, ZO, MR, AC, DY, YE, RL, dan OP).

Adapun permainan peran ini sebagai berikut:

NT : Assalamu'alaikum

MK :Walaikumsalam

- NT : Boleh saya duduk disamping kamu
- MK : Tentu saja boleh, silahkan duduk
- NT :Maksud saya mau duduk sini adalah ingin menjadi teman sekaligus sahabat kamu. Maukah kamu menjadi teman dan sahabat saya?
- MK :Apa kamu tidak salah ingin menjadikan saya teman dan sahabat, kamu juga tau saya ini orang miskin dan kitapun berbeda keyakinan yang tidak memiliki apa-apa, Apa yang kamu inginkan dari saya?
- NT :Tentu saja tidak salah aku ingin menjadikan kamu teman. Saya tidak mengharapkan apa-apa dari kamu, Kamu orangnya baik, dan tidak sombong, saya ingin menjadi sahabat kamu. Saya tidak menginginkan apa-apa, yang saya cari hanyalah sahabat baik.
- MK : Kalau begitu kamu bisa menjadi teman saya
- NT :Terima kasih teman, semoga kita bisa menjadi teman sekaligus sahabat
- MK : Amin, (secara bersamaan)

Setelah *role playing* selesai dilakukan, maka dilakukan evaluasi dan diskusi tentang pembahasan berkaitan dengan peran menghargai pendapat teman yang telah ditampilkan oleh anggota, setelah evaluasi tentang adegan dilanjutkan pameran kembali agar anggota benar-benar paham dengan topik yang dibahas, setelah *role playing* kedua selesai kemudian ditarik kesimpulan dari adegan tersebut.

4) Tahap penyimpulan

Pada tahap penyimpulan ini pemimpin kelompok melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok tentang apa yang sudah dipahaminya dari kegiatan yang telah

dilakukan, serta menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.

PK :Baiklah semuanya, setelah kita membahas topik tentang toleransi dalam berteman dan kita telah melakukan *role playing* tentang toleransi dalam berteman. Siapa yang bisa menyimpulkannya.

MK :Jadi kita harus menerapkan dan mengembangkan sikap toleransi dalam berteman dengan orang lain pak.

NT :Dengan membahas materi ini kita makin tahu bagaimana cara bersikap toleransi dalam teman dan dalam masyarakat.

WA :Kita harus menerapkan sikap toleransi dalam kehidupan kita sehari dan menjahui berpikiran negatif pada orang lain.

PK :Bagus, semua jawabnya benar. Selanjutnya PK menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

5) Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Anggota kelompok diminta mengemukakan komitmennya untuk melakukan hal apa yang akan dilakukan setelah didapatkan dalam kegiatan tadi serta kesannya selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

PK :Setelah kita melakukan bimbingan kelompok teknik *role Playing* yang membahas tentang toleransi dalam berteman tadi apa komitmen kita semua

MR :Saya berkomitmen akan menghargai siapapun yang berbeda agama dan status sosial dengan saya

AC :Saya tidak memilih-milih dalam berteman

DY :Saya tidak memaksakan kehendak saya pada orang lain

ZO :Saya tidak membeda-bedakan teman atas status sosialnya maupun bentuk fisiknya

Kemudian dilanjutkan dengan membuat kesepakatan dengan anggota kelompok waktu bimbingan kelompok selanjutnya dengan topik baru, setelah itu dilanjutkan dengan doa dan ucapan terima kasih.

f. *Treatment* keenam

Treatment ke enam peneliti laksanakan pada hari Jumat tanggal 05 Oktober 2018, pada pukul 08.30-10.00 WIB, di Ruang BK, dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang siswa. Peneliti bertindak sebagai pemimpin kelompok, sebelumnya pemimpin kelompok menyediakan fasilitas yang mendukung seperti: materi, tempat penyelenggaraan layanan, RPL, absen siswa, kepuasan siswa dan skenario *role Playing*.

Mengawali kegiatan dengan mengucapkan terima kasih kepada anggota kelompok atas kehadirannya dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok pada pertemuan ke enam ini. Materi yang diberikan pada *treatment* keenam ini mengenai “pentingnya menghargai pendapat teman”. Materi ini diberikan agar siswa dapat menghargai pendapat teman dengan baik kepada teman-temannya maupun orang lain, setelah itu dilanjutkan dengan teknik *role Playing* dengan tema perbedaan pendapat. Langkah-langkah pelaksanaan *treatment* pada tahap keenam ini sebagai berikut:

1) Pada tahap pembentukan

Pemimpin kelompok memulai kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan menerima siswa secara terbuka, berdoa, menjelaskan pengertian bimbingan kelompok, menjelaskan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan tujuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok

menggunakan teknik *role playing*, menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok, perkenalan dan dilanjutkan permainan.

2) Tahap peralihan

Setelah menjelaskan sekilas tentang bimbingan kelompok penulis menjelaskan kembali kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*, Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut, mengenali suasana apabila anggota secara keseluruhan atau siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3) Tahap kegiatan

Pada kegiatan ini peneliti mengemukakan topik tentang menghargai pendapat teman. Pemimpin kelompok kemudian menjelaskan pentingnya menghargai pendapat teman untuk dibahas dalam kelompok dan mempersilahkan anggota mengemukakan pemahamannya tentang topik yang telah ditentukan. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas topik tersebut secara tuntas.

PK :Oke, siapa yang tau maksud dari pentingnya menghargai pendapat teman?

DY :Menurut saya pak pentingnya menghargai pendapat teman adalah menerima pendapat orang lain.

NT :Menurut saya pak menghargai pendapat teman adalah menghargai teman yang berbeda pendapat dengan kita pak.

OP :Kalau menurut saya pak menghargai pendapat teman adalah menerima pendapat orang lain dan tidak memaksakan pendapat kita.

PK :Ya bagus, bagaimana cara kita menghargai pendapat teman?

RL :Tidak memotong pembicaraan teman

WA :Memberikan waktu kepada teman untuk menyampaikan pendapatnya

ZO :Tidak berkecil hati apabila pendapat teman diterima

PK :Ya bagus semuanya.

Agar tidak terjadinya kejenuhan dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok diadakan suatu permainan, baik permainan dari pemimpin kelompok itu sendiri dan bisa juga dari anggota kelompok. Dilanjutkan *role playing* dengan tema perbedaan pendapat, langkah pertama dalam melaksanakan *role playing*, memilih pemain AC (peran sebagai orang yang menghargai pendapat teman), NT (peran sebagai orang yang mendukung untuk menghargai pendapat teman, WA (peran sebagai orang meremehkan pendapat teman), ZO (peran sebagai orang yang kurang menghargai), MR (peran mendukung menghargai pendapat teman) dan DY (peran yang menjunjung tinggi perbedaan pendapat), dan siswa yang tidak bertindak sebagai pemain bertugas mengamati peran yang telah dimainkan oleh anggota kelompok yang lain (NT, WA, YE, MK, OP, dan RL). Adapun permainan peran ini sebagai berikut:

MR :Tolong semua siswa membagi semuanya menjadi 5 Kelompok

AC :Sudah pak

MR :Ya sekarang buka halaman 34, lalu diskusikan secara kelompok., suatu soal mengatakan "Apakah kita harus menghargai pendapat seseorang?"

AC :Menurutku untuk apa kita menghargai pendapat orang?

DY :Tapi menurutku kita harus menghargai pendapat orang, sebab belum tentu pendapat kita lebih benar dari pada yang lain, tidak masalah jika kita mempertahankan pendapat kita, tapi tidak harus kita paksakan pendapat kita.

MR :Betul

- NT :Baik, kita mengambil kesimpulan bahwa kita harus menghargai pendapat orang lain, karena belum tentu pendapat kita lebih baik dari pendapat orang lain.
- WA :DY, kami berdua minta maaf ya. Selama ini kami selalu tidak menghargai kamu berbicara di depan
- ZO :Ia DY, memang tidak enak kalau kita bicara tidak dihargai orang.
- WA :Apalagi ketika aku menyampaikan pendapat tadi, teman-teman malah menertawakan aku
- DY :Syukurlah kalian sudah mengerti bagaimana menghargai orang
- WA :Apalagi setiap guru menerangkan pelajaran, kami asyik dengan kegiatan kami di belakang.
- DY :Mulailah teman-teman untuk menghargai orang yang sedang berbicara, baik orang itu teman kita sendiri atau guru

Setelah *role playing* selesai dilakukan, maka dilakukan evaluasi dan diskusi tentang pembahasan berkaitan dengan peran menghargai pendapat teman yang telah ditampilkan oleh anggota, setelah evaluasi tentang adegan dilanjutkan pameran kembali agar anggota benar-benar paham dengan topik yang dibahas, setelah *role playing* kedua selesai kemudian ditarik kesimpulan dari adegan tersebut

4) Tahap penyimpulan

Pada tahap penyimpulan ini pemimpin kelompok melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok tentang apa yang sudah dipahaminya dari kegiatan yang telah dilakukan, serta menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.

PK :Baiklah semuanya, setelah kita membahas topik tentang menghargai pendapat teman dan kita telah melakukan *role playing* tentang menghargai pendapat teman. Siapa yang bisa menyimpulkannya.

YE :Menghargai pendapat teman adalah menerima pendapat teman dan tidak memaksakan pendapat kita kepada teman

MK :Dengan membahas materi ini kita makin tahu bagaimana cara bersikap menghargai pendapat teman.

NT :Kita harus menerapkan sikap menghargai pendapat teman dalam kehidupan kita sehari-hari.

PK :Bagus, semua jawabnya benar. Selanjutnya PK menyimpulkan kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

5) Tahap pengakhiran

Tahap pengakhiran ini pemimpin kelompok menjelaskan bahwa kegiatan akan segera diakhiri. Anggota kelompok diminta mengemukakan komitmennya untuk melakukan hal apa yang akan dilakukan setelah didapatkan dalam kegiatan tadi serta kesannya selama mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

PK :Setelah kita melakukan bimbingan kelompok teknik *role Playing* yang membahas tentang menghargai pendapat teman tadi apa komitmen kita semua

NT :Saya berkomitmen akan menghargai siapapun yang berbeda pendapat dengan saya.

WA :Saya tidak memotong pembicaraan

OP :Saya tidak memaksakan kehendak saya pada orang lain

RL :Saya akan memberikan kesempatan orang untuk berbicara

Kemudian dilanjutkan dengan membuat kesepakatan dengan anggota kelompok waktu bimbingan kelompok selanjutnya

dengan topik baru, setelah itu dilanjutkan dengan doa dan ucapan terima kasih.

C. Deskripsi Data Hasil *Posttest*

Setelah siswa mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebanyak 6 kali, dan selanjutnya dilakukan pengolahan data *posttest* komunikasi interpersonal siswa tersebut. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Pengolahan Data *Posttest* Skala Komunikasi Interpersonal
Siswa Kelas X IPA SMAN 4 Solok
N=10

No	Subjek	Skor	Kategori
1	YE	150	Tinggi
2	MK	140	Tinggi
3	NT	138	Tinggi
4	WA	155	Tinggi
5	Zos	153	Tinggi
6	MR	140	Tinggi
7	AC	152	Tinggi
8	DY	137	Tinggi
9	RL	145	Tinggi
10	OP	136	Sedang
	Jumlah	1.446	Tinggi
	Rata-rata	144,6	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan 10 orang siswa, setelah diberikan *posttest* tentang komunikasi interpersonal siswa, di peroleh jumlah skor 1.446 poin dengan rata-rata skor 144,6 poin yang berada pada kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diperoleh data, bahwa ada 9 orang siswa berada pada kategori komunikasi interpersonal tinggi, dan 1 Orang siswa berada pada kategori sedang. Artinya setelah di berikan *treatment* kepada siswa, komunikasi interpersonal siswa dapat meningkat, sehingga layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X IPA di SMAN 4 Solok. Selanjutnya akan dijelaskan tentang komunikasi interpersonal per aspek.

1. Keterbukaan

Pada aspek keterbukaan yang terdiri dari 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil *Posttest* Komunikasi Interpersonal Siswa pada Aspek Keterbukaan

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	27	Sedang
2	MK	26	Sedang
3	NT	29	Tinggi
4	WA	30	Tinggi
5	ZO	29	Tinggi
6	MR	26	Sedang
7	AC	31	Tinggi
8	DY	26	Sedang
9	RL	28	Sedang
10	OP	27	Sedang
Jumlah		279	
Rata-rata		27,9	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *posttest* komunikasi interpersonal pada aspek keterbukaan dengan jumlah skor 279 poin dengan rata-rata skor 27,9 poin yang berada pada kategori sedang, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek keterbukaan berada pada kategori sedang.

2. Empati

Pada aspek empati yang terdiri dari 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil *Posttest* Komunikasi Interpersonal pada Aspek Empati

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	31	Tinggi
2	MK	29	Tinggi
3	NT	27	Sedang
4	WA	32	Tinggi
5	ZO	31	Tinggi
6	MR	29	Tinggi

No	Nama	Skor	Kategori
7	AC	29	Tinggi
8	DY	28	Sedang
9	RL	27	Sedang
10	OP	29	Tinggi
Jumlah		292	
Rata-rata		29,2	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *posttest* komunikasi interpersonal pada aspek empati dengan jumlah skor 292 poin dengan rata-rata skor 29,2 poin yang berada pada kategori tinggi, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek empati berada pada kategori tinggi.

3. Dukungan

Pada aspek dukungan yang terdiri dari 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil *Posttest* Komunikasi Interpersonal pada
Aspek Dukungan

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	31	Tinggi
2	MK	27	Sedang
3	NT	28	Sedang
4	WA	31	Tinggi
5	ZO	30	Tinggi
6	MR	28	Sedang
7	AC	30	Tinggi
8	DY	27	Sedang
9	RL	29	Tinggi
10	OP	26	Sedang
Jumlah		287	
Rata-rata		28,7	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *posttest* komunikasi interpersonal pada aspek dukungan dengan jumlah skor 287 poin dengan rata-rata skor 28,7 poin berada pada kategori tinggi, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek dukungan berada pada kategori tinggi.

4. Sikap Positif

Pada aspek sikap positif yang terdiri dari 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil *Posttest* Komunikasi Interpersonal pada
Aspek Sikap Positif

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	28	Sedang
2	MK	28	Sedang
3	NT	28	Sedang
4	WA	29	Tinggi
5	ZO	31	Tinggi
6	MR	30	Tinggi
7	AC	30	Tinggi
8	DY	26	Sedang
9	RL	30	Tinggi
10	OP	28	Sedang
Jumlah		288	
Rata-rata		28,8	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *posttest* komunikasi interpersonal pada aspek sikap positif dengan jumlah skor 288 poin dengan rata-rata skor 28,8 poin yang berada pada kategori tinggi, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek sikap positif siswa pada kategori tinggi.

5. Kesamaan

Pada aspek kesamaan yang terdiri dari 8 item pernyataan dengan maksimal skor 40 dan skor minimal 8 dan panjang interval 6,4, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil *Posttest* Komunikasi Interpersonal pada
Aspek Kesamaan

No	Nama	Skor	Kategori
1	YE	33	Tinggi
2	MK	30	Tinggi
3	NT	30	Tinggi
4	WA	33	Tinggi
5	ZO	32	Tinggi

No	Nama	Skor	Kategori
6	MR	30	Tinggi
7	AC	32	Tinggi
8	DY	30	Tinggi
9	RL	31	Tinggi
10	OP	26	Sedang
Jumlah		307	
Rata-rata		30,7	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan ada 10 orang siswa, setelah diberikan *posttest* komunikasi interpersonal pada aspek kesamaan dengan jumlah skor 307 poin dengan rata-rata skor 30,7 poin yang berada pada kategori tinggi, artinya komunikasi interpersonal siswa pada aspek kesamaan berada pada kategori tinggi.

D. Perbandingan Data *Pretest* dengan *Posttest*

Setelah melakukan *pretest* dan *posttest*, data *pretest* dan *posttest* dibandingkan. Adapun perbandingan data komunikasi interpersonal siswa pada saat *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.16
Perbandingan Skor Komunikasi Interpersonal Siswa Kelompok Eksperimen Antara *Pretest* dengan *Posttest* Setelah diberi Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

No	Kode Siswa	Pretest		Posttest		Peningkatan Skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	YE	103	Rendah	150	Tinggi	47
2	MK	98	Rendah	140	Tinggi	42
3	NT	100	Rendah	138	Tinggi	38
4	WA	103	Rendah	155	Tinggi	52
5	ZO	104	Rendah	153	Tinggi	49
6	MR	104	Rendah	140	Tinggi	36
7	AC	99	Rendah	152	Tinggi	53
8	DY	104	Rendah	137	Tinggi	33

No	Kode Siswa	Pretest		Posttest		Peningkatan Skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
9	RL	101	Rendah	145	Tinggi	44
10	OK	96	Rendah	136	Sedang	40
Jumlah		1.012	Rendah	1.446	Tinggi	434
Rata-Rata		101,2		144,6		43,4

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sampel pada penelitian ini mengalami peningkatan jumlah skor komunikasi interpersonal siswa. Sebelum *treatment* jumlah skor 1.012 dengan rata-rata 101,2 pada kategori rendah. Setelah diberikan *treatment* jumlah skor meningkat menjadi 1.446 dengan rata-rata 144,6 pada kategori tinggi. Artinya data di atas menggambarkan bahwa dari 10 orang siswa tersebut mengalami kenaikan secara keseluruhan. Perolehan skor di atas dapat menggambarkan mutu komunikasi interpersonal siswa antara data *pretest* dan data *posttest*.

E. Analisis Data

Setelah hasil layanan didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment* tersebut, dengan cara melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa. Sebelum ke uji-t peneliti melakukan uji prasyarat. Syarat menggunakan uji t yaitu data tersebut harus berdistribusi normal, data harus bersifat homogen, dan data harus menggunakan interval. Penelitian peneliti sudah sesuai dengan prasyaratannya yaitu:

1. Uji Normalitas

Peneliti menggunakan normal data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat tabel dibawah ini tentang uji normalitas.

Tabel 4.17
Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VAR00001	,236	10	,123	,883	10	,140

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas bahwa data memiliki distribusi normal jika $p \geq 0,05$. Berdasarkan hasil tabel di atas, sig. untuk variabel komunikasi interpersonal siswa yaitu $0,140 > 0,05$. Jadi variabel tersebut memiliki distribusi data yang normal.

2. Uji Homogenitas

Data dalam penelitian ini sudah bersifat homogen. Hal ini terbukti dengan hasil homogenitas yang dicapai yaitu 0,60 dalam menentukan homogenitas suatu data harus besar dari 0,05. Adapun hasil data dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.18
Uji Homogenitas

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	323,233	6	53,872	1,028	,535
Within Groups	157,167	3	52,389		
Total	480,400	9			

Berdasarkan output spss 20 diketahui bahwa nilai signifikan variabel komunikasi interpersonal siswa yaitu $0,535 > 0,05$ artinya data variabel komunikasi interpersonal siswa bersifat homogen. Selanjutnya melakukan uji t.

F. Uji Statistik

Selanjutnya, setelah diketahui hasil *post-test* secara keseluruhan dari kedua kelompok, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik

role playing dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji-t). Pada penelitian ini memakai uji statistik (uji beda) dengan model sampel “dua sampel kecil yang tidak saling berhubungan, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data dengan model sampel kecil ini adalah.

1. Menyiapkan Tabel Perhitungannya

Tabel 4.19
Analisis Perhitungan Data dengan Statistik Uji-t
Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X IPA SMAN 4 Solok

NO	Posttest	Pretest	D	D ²
	Posttest(Y ₂)	Pretest(Y ₁)	(Y ₂ -Y ₁)	(Y ₂ -Y ₁) ²
1	150	103	47	2.209
2	140	98	42	1.764
3	138	100	38	1.444
4	155	103	52	2.704
5	153	104	49	2.401
6	140	104	36	1.296
7	152	99	53	2.809
8	137	104	33	1.089
9	145	101	44	1.936
10	136	96	40	1.600
Jumlah	1.446	1.012	434	19.252
Rata-rata	144,6	101,2	43,4	1.925,2

2. Mencari *Mean of Difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$M_D = \frac{434}{10}$$

$$M_D = 43,4$$

3. Mencari Deviasi stanandar dari *Difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$\sqrt{\frac{19.252}{10} - \left(\frac{434}{10}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{1.925,2 - 1.883,56}$$

$$SD_D = \sqrt{41,64}$$

$$SD_D = 6.45$$

4. Mencari Stananandard Error dari Mean of Difference

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N - 1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{6,45}{\sqrt{10 - 1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{6,45}{\sqrt{9}}$$

$$SE_{MD} = 2,15$$

5. Mencari harga t_0 dengan rumus

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{43,4}{2,15}$$

$$t_0 = 20,18$$

6. Mencari nilai df

$$df = N - 1$$

$$df = 10 - 1$$

$$df = 9$$

Berdasarkan hasil analisis data statistik di atas maka dapat diketahui bahwa harga “t” hitung sebanyak 20,18 dengan df atau db 9. Maka apabila kita lihat pada Tabel Nilai t, taraf 1% diperoleh harga kritik t sebesar 3,25. Jadi $3,25 < 20,18$ artinya adalah t_{tabel} lebih kecil dari pada t_{hitung} , maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* tidak

berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa ditolak. Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa diterima. Artinya bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di kelas X IPA SMAN 4 Solok.

Untuk melihat seberapa pengaruh bimbingan kelompok teknik *role Playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa X IPA di SMA 4 Solok, dapat dilakukan uji normalisasi yang dinamakan *n-gain*. Adapun rumus *n-gain* menurut Meizzer (dalam Masril) sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Pretest}}$$

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

$$g = \frac{1.446 - 1.012}{2.000 - 1.012}$$

$$g = \frac{434}{988}$$

$$g = 0,439$$

$$g = 43,9\%$$

Perhitungan hasil *N-gain* menunjukkan bahwa terjadi pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa. Berdasarkan kriteria tersebut, nilai *N-Gain* pada anggota kelompok eksperimen termasuk kategori sedang yaitu $0,30 \leq 0,439 \leq 0,70$. Artinya data *posttest* meningkat dari data *pretest* setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Jadi, layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa, dan berada pada kategori sedang.

G. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan bimbingan kelompok teknik *role playing*, terhadap komunikasi interpersonal siswa X IPA di SMAN 4 Solok, hal ini diperoleh dari analisis data. Jika dilihat dari skor peningkatan dan perbandingan pada saat *pretest* dan *posttest*, saat *Pretest* jumlah skor komunikasi interpersonal siswa adalah 1.012 dengan rata-rata 101,2. dengan rincian 10 orang siswa kategori rendah, Selanjutnya hasil *posttest* menunjukkan bahwa telah dilakukan *treatment* didapat jumlah skor 1.446 dengan rata-rata 144,6 dengan rincian dengan rincian 9 orang siswa kategori tinggi, dan 1 orang kategori sedang Jadi dapat dipahami bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa meningkat setelah diberikan *treatment*.

Artinya data empirik ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa secara khusus tujuan bimbingan kelompok adalah mengembangkan dan meningkatkan kemampuan komunikasi peserta layanan baik verbal maupun nonverbal. Menurut Thorin (2007 : 172) mengemukakan “secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa)”.

Menurut Prayitno (2004: 3), tujuan bimbingan kelompok secara khusus adalah:

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual, hangat, dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal ditingkatkan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa tujuan bimbingan kelompok secara khusus yaitu untuk membahas topik permasalahan yang sedang aktual dan pembahasan tersebut akan memberikan kontribusi bagi perkembangan kepribadian, social, emosi dan peningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Menurut Syah (2004:195)

bahwa, “model *role playing* (bermain peran) pada prinsipnya merupakan model mengajar bermain peran yang merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan”. Selanjutnya Mulyasa (2012:179) menyatakan bahwa bermain peran yaitu:

Melalui bermain peran, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa teknik bermain peran merupakan salah satu teknik untuk mengentaskan masalah dengan cara memainkan peran atau memperagakan sesuai dengan situasi masalah yang dialami atau yang dibahas dan mendiskusikannya sehingga tercapainya tujuan bersama.

Untuk lebih rincinya mengenai pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X IPA di SMAN 4 Solok, maka peneliti menjabarkannya per indikator sebagai berikut: 1) Keterbukaan, yaitu kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan interpersonal. 2) Empati, yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain. 3) Dukungan, yaitu masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka. 4) Rasa Positif, yaitu perasaan positif yang dimiliki seseorang terhadap dirinya dan orang lain, sehingga dapat mendorong orang lain untuk lebih aktif dalam menciptakan suasana komunikasi yang baik. 5) Kesamaan, yaitu kondisi dimana kedua belah pihak yang berkomunikasi saling menghargai, berguna dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan, serta dapat mengkomunikasikan perasaan dan rasa hormat pada perbedaan pendapat dan keyakinan.

Setiap individu memiliki komunikasi interpersonal yang berbeda-beda. Komunikasi interpersonal yang tinggi sangat penting dimiliki

individu untuk meningkatkan kemampuan komunikasi yang baik. Salah satu tugas guru BK/konselor di sekolah dapat membantu siswa untuk meningkatkan Komunikasi interpersonal siswa melalui teknik-teknik konseling yang ada. Salah satunya dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, karena tujuan pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *role playing* ini adalah supaya siswa mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah ke yang lebih tinggi. Maka dari itu guru BK atau konselor perlu menggunakan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal dan memanfaatkan teknik tersebut dalam bimbingan kelompok yang akan dilakukan kepada siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal rendah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SMAN 4 Solok tentang pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X IPA, menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa, karena t_0 lebih besar dari t_t . Artinya bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Berdasarkan hasil uji *N-gain* untuk melihat pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X IPA, bahwa pengaruh bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa berada pada kategori sedang. Artinya bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa.

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat digunakan sebagai layanan untuk membantu siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah bisa berubah menjadi komunikasi interpersonal yang tinggi (positif).

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di atas, untuk kedepannya peneliti mengharapkan dan menyarankan kepada :

1. Guru BK dan konselor di sekolah untuk dapat menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap komunikasi dan kegiatan lain terutama dalam proses pembelajaran.
2. Kepala sekolah dan personil sekolah, hendaknya dapat memfasilitasi dan menunjang kegiatan layanan bimbingan kelompok baik dari segi sarana dan prasarana penunjang lainnya agar hasil yang diperoleh lebih maksimal dan memuaskan.

3. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan layanan bimbingan kelompok demi bisa mencapai kehidupan efektif sehari-hari secara proaktif dan bersemangat secara sukarela untuk sebagai wadah pengembangan diri, dan potensi, terutama untuk mencapai perkembangan kebutuhan komunikasi interpersonal yang baik maupun perkembangan kebutuhan-kebutuhan lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- ABKIN. 2013. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. ABKIN. Jakarta
- Ahmadi. A dan Prasetya. J.T. *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia. Bandung
- Arifin. Z. 2011. *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2009 *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azwar. S. 2003. *Realibilitas dan validitas edisi IV*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Bambang S. A. 2015. *Psikologi Sosial*. CV PustakaSetia. Bandung.
- Edy. I. 2013. Efektivitas Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Konsep Diri Remaja. *Jurnal Bimbingan dan Konseling "PSIKOPEDAGOGIA"*. 2 (1): 5
- Dharmayanti.P.A. 2013. Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dn Pengajaran*, Jilid 46, Nomor 3, Oktober 2013, Hlm.256-265
- Febriati, A. A. 2014. Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Guru dan Siswa dalam Mencegah Kenakalan Siswa di SMA Negeri 1 Kota Bontang. *eJournal Ilm* Febriati, A. A. 2014. Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Guru dan Siswa dalam Mencegah Kenakalan Siswa di SMA Negeri 1 Kota Bontang. *eJournal Ilmu Komunikasi* 2 (4): 287-296.
- Hanafi, A. A. 2015. *Metodologi Penelitian Kependidikan*. STAIN Batusangkar Press. Lima Kaum Batusangkar.
- _____. Abdul Halim. 2011. *Metodologi Penelitian Bahasa*. Diadit Media Press. Jakarta
- Kasiram, M. 2010. *Metodologi Penelitian*. UIN Maliki Press. Yogyakarta.
- Liliwari, A. 2014. *Sosiologi & Komunikasi Organisasi*. Bumi Aksara. Jakarta
- Myrick, R. D. 2003. *Developmental Guidance and Counseling: A Pratical Approach*, Neapolis: Educational Media Corporation.
- Martono, N. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisi Isi dan Analisi Data Sekunder)*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Munir. M. S. 2010. *Bimbingan dan Konseling Islam*. Amzah. Jakarta.
- Mulyasa. *Manajemen Pendidikan Karakter*. PT Bumi Aksara. Jakarta

- Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prayitno. 2001. *Panduan kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. PT. Rineka Cipta. Jakarta
- Prayitno. 2004. *Seri Layanan LI-L9*. UNP. Padang.
- Prayitno. 2017. *Konseling Profesional yang Berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Sapril. 2011. *Komunikasi Interpersonal Pustakawan*. *Jurnal Iqra'* 05 (01): 6-11.
- Siregar. S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Sudjono, A. 2005, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Manajemen*. Alfabeta. Bandung.
- Sukardi. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sukardi Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sulistiyana. 2016. *Keefektifan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VI SD Pangambangan 5 Banjarmasin*. *Jurnal Paradigma*, Volume 11, Nomor 2, Juli 2016
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. CV. Pustaka Setia. Bandung
- Suri. S. 2000. *Komunikasi Antar Pribadi (Suatu Tinjauan)*. UNP. Padang.
- Syah. M, 2004. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Yusuf, A. M. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. UNP Press. Padang.
- Wahab. A. A. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Alfabeta. Bandung
- Widoyoko, E. P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wimpiadi, Kadek, I ngh. Suadnyana dan I Wyn. Rinda suardika. 2014. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SDN 10 Pemecutan. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 2 (1): 1-11.

