

PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI SISWA

Khoirul Ibnu Malik Sastrio Nugroho
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Email: kemas144@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa. Metode penelitian ini menggunakan rancangan *pre-experimental*, desain penelitian ini adalah *one group pre-test and post-test*. Populasi penelitian sebanyak 40 siswa kelas X IPA B SMA Al-Azhar Menganti Gresik dengan pengambilan sampel berjumlah sebanyak 8 siswa secara purposive sampling. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik uji t parametrik dengan bantuan program *SPSS for Windows* versi 24.0. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok secara signifikan dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa. Saran dari peneliti agar penelitian ini bisa dilanjutkan dengan menggunakan berbagai macam variasi teknik dan tambahan media, sehingga layanan bimbingan kelompok dapat lebih efektif dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa.

Kata Kunci: *Teknik bermain peran, bimbingan kelompok, dan komunikasi antar pribadi*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the significance of the use of role playing techniques in group guidance to improve student personal communication. This research method uses a pre-experimental design, the research design is one group pre-test and post-test. The study population was 40 students of class X IPA B of Al-Azhar Menganti Gresik High School by taking a sample of 8 students by purposive sampling. The research data were analyzed using parametric t-test techniques with the help of SPSS for Windows version 24.0. The results of data analysis show that the application of role playing techniques in group guidance can significantly improve students' interpersonal communication. Suggestions from researchers so that this research can be continued by using a variety of variations in techniques and additional media, so that group guidance services can be more effective in improving communication between students.

Keywords: *Role playing techniques, group guidance, and interpersonal communication*

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi semua orang terutama bagi siswa-siswi di lingkungan sekolah. Komunikasi antar pribadi adalah sikap siswa yang menunjukkan ekspresi pikiran, ekspresi perasaan, dan ekspresi kebutuhan. Siswa diharapkan dapat memiliki komunikasi yang baik dan efektif sehingga ia diharapkan mampu untuk tegas dalam berpendapat,

berpikir, dapat memenuhi sesuai apa yang dirasakan dan yang diinginkan oleh harapan-harapan positifnya. Menurut peneliti banyak siswa yang masih memiliki permasalahan komunikasi antar pribadi rendah. Rendahnya komunikasi yang dimiliki siswa tersebut menyebabkan beberapa dampak di antaranya ekspresi pikiran yang tidak tenang atas sikap dan perilaku yang negatif saat berkomunikasi kepada orang lain. Siswa memiliki komunikasi antar pribadi rendah dapat diketahui dari berbagai faktor indikator permasalahan yang dialaminya, yaitu malu, tidak percaya diri, tidak berani, dan takut salah. Permasalahan ini dapat menimbulkan dampak yang berupa sikap dan perilaku negatif pada diri siswa oleh karena itu hal ini dapat dikatakan bermasalah apabila siswa tidak mampu untuk mengungkapkan keinginannya dalam bentuk ekspresi perasaan, ekspresi pikiran, dan ekspresi kebutuhan yang positif.

Komunikasi antar pribadi siswa yang rendah dapat berdampak dan memunculkan kecenderungan yang dapat menimbulkan sikap atau perilaku negatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa. Di sekolah dapat dijumpai masih banyak siswa yang mengalami kemampuan komunikasi antar pribadi yang rendah, yang ditunjukkan sulitnya siswa mengemukakan pendapat, mengutarakan ide-ide dan gagasan yang tidak jelas ketika diminta untuk berbicara di kelas atau di lingkungan sekolah. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan untuk mengungkapkan ekspresi perasaan dan kebutuhan yang diharapkannya, sehingga masalah ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dalam upaya meningkatkan intensitas komunikasi antar pribadi siswa dengan menggunakan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok.

Komunikasi antar pribadi siswa dikatakan efektif apabila siswa mampu mengikuti dan belajar dari solusi yang diharapkan oleh peneliti. Solusi yang dapat diajukan dalam mengatasi permasalahan ini yaitu menerapkan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok. Berdasarkan dari berbagai macam bentuk faktor, dampak, dan sebab akibat permasalahan komunikasi antar pribadi siswa dapat ditunjukkan dan diulas bahwa hasil yang diharapkan adalah solusi dapat diimplementasikan kepada siswa yang bermasalah terkait dengan permasalahan komunikasi antar pribadi siswanya. Peneliti mengharapkan bahwa siswa dapat terfasilitasi dan terbantu dengan adanya permasalahan yang dialami saat ini, karena dengan adanya bantuan tersebut siswa mendapat manfaat yaitu sebagai bentuk pengalaman belajarnya dalam berkomunikasi dengan baik dan efektif.

Menurut Marantina (2018) komunikasi interpersonal adalah proses terjadinya antara dua orang atau lebih dengan dilakukannya percakapan atau pembicaraan dari pengirim dan penerima pesan secara bertatap muka bertemu langsung baik dengan satu orang atau lebih melalui bentuk komunikasi verbal atau nonverbal seperti bahasa isyarat, bahasa lisa, dan bahasa tubuh sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan ditanggapi secara langsung. Hal tersebut dapat dikatakan efektif apabila komunikasi yang dilakukan dengan orang lain dapat menciptakan dan membina hubungan baik, saling berinteraksi secara jelas sehingga pesan dapat dipahami secara baik dan benar (Hidayati, 2015).

Menurut Rizki Nursafitri dan Denok Setiawati. (2013) teknik bermain peran merupakan teknik yang diperankan dan digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, pemeran akan mendramatisasikan berbagai macam ekspresi berupa sikap, perasaan, pikiran, dan tingkah laku dari orang yang akan diperankan. Selanjutnya Wicaksono (2013) menjelaskan bahwa teknik bermain peran merupakan model pembelajaran latihan yang dapat digunakan melalui pemeran dalam situasi kehidupan manusia tanpa adanya latihan untuk mencari penyelesaian dari suatu masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran tersebut berguna untuk mendiagnosis dan sebagai media pengajaran dalam metode pelatihan keterampilan tersebut. Berdasarkan dari beberapa paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi antar pribadi yaitu komunikasi yang dapat dilihat dan dilakukan secara langsung melalui pertemuan bertatap muka dengan satu orang atau lebih, sedangkan teknik bermain peran adalah teknik yang memunculkan peranan sikap, perilaku, dan karakter seseorang. Pemeran diperankan saat berlatih melalui kegiatan-kegiatan dalam layanan bimbingan kelompok dan bertujuan untuk melatih siswa meningkatkan komunikasi antar pribadinya secara efektif.

Giri Isna Putra, Sutarno, dan Wardatul Djannah (2013) menunjukkan hasil penelitiannya bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa di SMPN Wonogiri. Peneliti lain dilakukan oleh Anwar (2018) menunjukkan bahwa teknik bermain peran efektif dapat mengembangkan komunikasi antar pribadi siswa. Kedua hasil penelitian tersebut sebagai rujukan peneliti untuk menguji efektivitas penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok dalam upaya meningkatkan intensitas komunikasi antar pribadi siswa.

METODE PENELITIAN

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Disain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu pra-eksperimental dengan menggunakan rancangan *one group pre-test post-test design* (Sumadi Suryabrata, 2014) pada populasi 40 siswa SMA Al-Azhar Menganti Gresik. Sampel penelitian sebanyak 8 orang siswa sebagai subjek penelitian yang diambil dengan menggunakan teknik purposive. Sebelum subjek penelitian diberikan perlakuan dengan menerapkan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok sebanyak 8 kali pertemuan, masing-masing pertemuan disediakan alokasi waktu sekitar 40 menit, peneliti melakukan pre-test yaitu mengukur variabel komunikasi antar pribadi siswa, setelah itu subjek penelitian diberikan perlakuan dan setelah selesai subjek penelitian diberikan post-test yaitu pengukuran variabel komunikasi antar pribadi siswa dengan menggunakan skala pengukuran.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan skala siswa yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model skala Likert (Sumadi Suryabara, 2018) yang berisi 20 pernyataan. Langkah-langkah dalam mengembangkan skala siswa tersebut yaitu: *Pertama* peneliti mendefinisikan variabel terikat secara operasional, *kedua* mengembangkan tabel spesifikasi atau *blue-print*, *ketiga* peneliti menyusun butir-butir pernyataan, *keempat* dilakukan telaah ahli kepada dosen pembimbing dan melakukan revisi sampai instrumen tersebut disetujui oleh pembimbing, *kelima* peneliti melakukan uji coba untuk menghitung validitas dan reliabilitasnya, dan *keenam* dilakukan kompilasi hasil akhir, sehingga menghasilkan 20 pernyataan yang dinyatakan valid dan reliabel. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan uji t statistik parametrik dengan bantuan program *Microsoft excel 2013* dan *SPSS for Windows* versi 24.0 (Mudhar, 2016) yang sebelum dianalisis telah dilakukan uji normalitas sebaran yang hasilnya diperoleh nilai signifikansi 0,113 (data *pre-test*) dan 0,182 (data *post-test*) yang artinya kedua data *pre-test* dan data *post-test* berdistribusi normal.

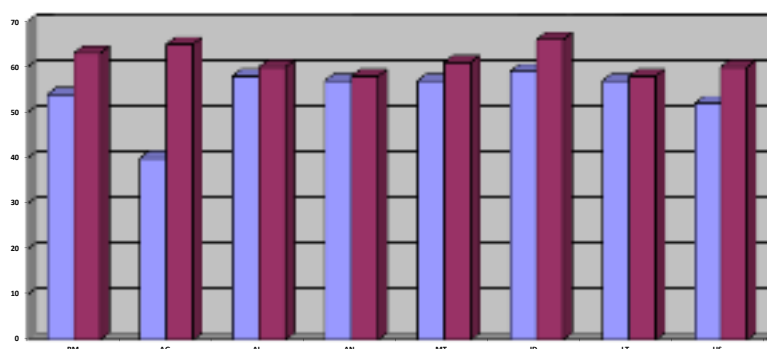
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji signifikansi penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa. Hasil analisis data diuraikan pada statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil statistik deskriptif disajikan pada tabel 1 dan hasil statistik inferensial diuraikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Statistik deskriptif skor *pre-test* dan *post-test*

Pretest dan Post-test	N	Minimum	Maximum	Mean	Standar deviasi
Pre-test	8	52	59	56,63	2,446
Post-test	8	58	66	61,50	3,207

Tabel 1 di atas dapat dipahami bahwa subjek penelitian setelah diberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran rata-rata skor post-test mengalami kenaikan 4,87 poin. Hasil pre-test sebesar 56,63, sedangkan hasil post-test sebesar 61,50 pada N = 8, standar deviasi pre-test = 2,446 dan standar deviasi post-test yaitu 3,207. Kenaikan skor post-test bila dibandingkan dengan skor pre-test setiap subjek penelitian ditunjukkan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Skor hasil pre-test (grafik warna biru) dan hasil post-test (grafik warna ungu) setiap subjek penelitian

Tabel 2. Statistik inferensial variabel komunikasi antar pribadi siswa (pre-test dan post-test)

Variabel	Nilai f	Signifikansi	Nilai t	Deviasi	Signifikansi (2 ekor)	Keterangan	
Komunikasi antar pribadi Siswa	Varian yang sama diasumsikan	1,139	0,304	-3,419	14	0,004	Signifikan
	Varian yang sama tidak diasumsikan	1,139	0,304	-3,419	13,084	0,005	Signifikan

Berdasarkan tabel 2 tersebut, diperoleh nilai signifikansi t (2 ekor) sebesar $0,004 < 0,05$ yang artinya perbedaannya signifikan. Hasil ini menunjukkan hipotesis alternatif (H_a) yaitu komunikasi antar pribadi siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok, diterima.

Bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran memberikan kesempatan kepada subjek penelitian untuk belajar melalui interaksi yang ditampilkan dalam memainkan perannya. Hal ini sejalan dengan teori behaviorisme dalam Hartono (2006) yang menyatakan bahwa perilaku individu dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan berupa berbagai kesempatan dalam melakukan belajar sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Bermain peran merupakan proses belajar, karena konseli (subjek penelitian) melakukan interaksi yang dikonstruksi oleh perannya dalam model bermain peran. Bandura dalam teori belajar sosial juga menjelaskan bahwa perubahan perilaku individu terjadi melalui proses belajar observasional yaitu seseorang mengamati perilaku orang lain dan dalam proses pengamatan terjadi peristiwa peniruan atau imitasi (Robi Maulana, 2017). Teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok memberikan kesempatan kepada subjek penelitian sebagai konseli untuk melakukan peniruan/imitasi yang berlangsung dalam proses interaksi bermain peran. Dengan demikian penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok memberikan kontribusi konkrit terhadap peningkatan intensitas komunikasi antar pribadi siswa.

Pandangan serupa dengan teori di atas, dikemukakan oleh Hidayati (2015) bahwa komunikasi antar pribadi berlangsung di mana seseorang melakukan interaksi komunikasi kepada orang lain baik dilakukan dengan satu orang atau lebih dalam bentuk komunikasi verbal dan nonverbal. Kemampuan mengelola interaksi dapat memberikan arti bahwa terjadi proses saling mempengaruhi yang menimbulkan terjadinya dinamika perilaku. Hal ini menunjukkan teknik bermain peran merupakan model pembelajaran melalui pemeranan pada sebuah situasi dalam kehidupan manusia untuk mendramatisasikan tingkah laku, dalam rangka menerapkan perilaku-perilaku yang dikehendaki, sehingga secara efektif terjadi dinamika perilaku yang dikehendaki.

SIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok secara signifikan dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa kelas X IPA B Al-Azhar Menganti Gresik. Terkait dengan temuan penelitian ini, peneliti menyarankan kepada guru BK atau konselor di sekolah untuk menerapkan teknik bermain peran dalam

pelayanan bimbingan dan konseling khususnya bimbingan kelompok dalam upaya meningkatkan intensitas komunikasi antar pribadi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Giri Isna Putra, Sutarno, Wardatul Djannah. (2013). Teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 1 (16).
- Hartono. (2006). *Pendekatan Kelompok dalam Konseling Karier (Edisi Kedua)*. Surabaya: University Press UNIPA Surabaya. Tersedia di <https://osf.io/4e9db/> diakses tanggal 20 April 2020.
- Hidayati, N. (2015). Peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal melalui teknik sosiodrama pada siswa smk perindustrian yogyakarta. *E-journal Bimbingan dan Konseling* Vol 4 (3).
- Marantika, F. (2018). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk meningkatkan Komunikasi antar Pribadi Peserta Didik Kelas VII di SMP Budaya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Mudhar. (2016). *Validitas dan Reliabilitas: Cara Mudah Analisis Secara Manual, Microsoft Exel dan SPSS*. Surabaya: University Press UNIPA Surabaya.
- Rizki Nursafitri dan Denok Setiawati. (2013). Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Hubungan Interpersonal Siswa. *Jurnal BK UNESA*.
- Robi Maulana. (2017). *Teori Bandura: Social Learning*. Tersedia di <https://psikologihore.com/teori-albert-bandura-social-learning/#konsep>, diakses tanggal 22 Mei 2020 pukul 19.53.
- Wicaksono, G. (2013). Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas x multimedia smk ikip surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling Volume 1 Nomor 1*, 70.
- Sumadi Suryabrata. (2018). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sumadi Suryabrata. (2014). *Metodologi Penelitian Cetakan Ke 25*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.