

**PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN BIMBINGAN KELOMPOK  
UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA  
KELAS X SMA PESANTREN MODERN PALEMBANG**

**Risma Yudata**

Email: [yudatarisma22@gmail.com](mailto:yudatarisma22@gmail.com)

**SMA PESANTREN MODERN PALEMBANG**

**ABSTRAK**

*Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui penerapan tehnik bermain peran bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMA Pesantren Modern Palembang dan untuk mengetahui ada dan tidaknya peningkatan komunikasi interpersonal siswa sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran. Metode penelitian eksperimen ini, peneliti menggunakan dengan bentuk pre-experimental design 'One-group pre-test dan post-test'. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dokumentasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya komunikasi interpersonal siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan bimbingan kelompok dan menggunakan teknik bermain peran. Hal ini di tunjukan dari hasil data dengan menggunakan uji Wilcoxon. Hasil pre-test dan post-test yang di peroleh Zoutput  $\geq$  Ztabel (-7.304) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti untuk meningkatakan komunikasi interpersonal siswa dapat menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran kepada siswa.*

***Kata Kunci : Bimbingan Kelompok, Teknik Bermain Peran, Komunikasi Interpersonal***

**APPLICATION OF THE GROUP GUIDANCE ROLE-PLAYING  
TECHNIGUES TO IMPROVE THE SCHOOL'S INTERPERSONAL  
COMMUNICATION OF MODERN ATTENDING SENIOR HIGH  
SCHOOL**

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to learn the application of the group's guiding role-playing techniques to improve the class x interpersonal communication at modern boarding school and to see if there is a and no improvement in student interpersonal communication after the group's guidance services have been given using role-playing techniques. This experimental study method, researchers have adopted a pre-programmed design 'one-group pre-test and post-test'. With data collection techniques using ankets, observations,*

*documentation. The results obtained in the study suggest that any interpersonal communication of the students can be improved by using group guidance and role-playing techniques. It shows you the data results using the wilcoxon test. Pre-test and post-test obtained by  $z_{output} > z_{tables} (-7304)$  so  $H_0$  was rejected and  $H_a$  received which is meant to improve say that student interpersonal communication can use group guidance with role playing techniques.*

***Keywords: Group Guidance, Role-playing Techniques, Interpersonal Communication***

## **PENDAHULUAN**

Komunikasi interpersonal ini merupakan bagian dari kehidupan manusia, namun masih banyak masalah yang timbul dan berkenaan dengan komunikasi, misalnya di lingkungan sekolah siswa diuntut untuk mampu berkomunikasi secara baik tetapi masih ada siswa yang lebih suka menyendiri, tidak mempunyai keterampilan sosial yang baik dengan lingkungan di sekolah, serta tidak suka mendengarkan pendapat orang lain.

Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa, diperlukan dukungan dari semua pihak yang terlibat dengan siswa, terutama siswa itu sendiri. Selain itu peran guru bimbingan konseling juga sangat diperlukan untuk membantu siswa mengentaskan masalah terkait dengan komunikasi interpersonalnya. Salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling yang dipandang tepat dalam membantu siswa untuk meningkatkan komunikasi interpersonal adalah melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (*role playing*) yang mana layanan ini dilaksanakan dalam bentuk kelompok yang terdiri dari 8-15 orang anggota.

## **LANDASAN TEORI**

Menurut Romlah (dalam wicaksono 2013:62) bermain peran merupakan salah satu teknik yang telah diteliti oleh para ahli yang bekerja di bidang penyelenggaraan latihan-latihan. Para ahli telah membuktikan bahwa

permainan peran merupakan tehknik yang bermutu. Para ahli psikologi prilaku menggunakan teknik tersebut untuk melatih ahli komunikasi atau ahli hubungan interpersonal dalam lingkungan pekerjaan. Pada saat ini permainan peran secara lebih luas telah diterima sebagai tehnik yang melatih berbagai macam hubungan interpersonal. Melalui layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran di harapkan siswa akan dapat mengembangkan perasaan, pikiran, serta menghargai oranglain yang memiliki pendapat berbeda. Dan selain itu juga dapat menyelesaikan permasalahan yang dimiliki nya terkait komunikasi interpersonal.

Dapat di simpulkan dari uraian diatas, untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dapat digunakan bimbingan kelompok dengan menggunakan tehknik bermain peran karna dalam bimbingan kelompok tehnik bermain peran bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota masyarakat, serta dapat di pergunakan sebagai pengambilan keputusan dan berkomunikasi dengan baik di manapun siswa itu berada.

## **METODE PENELITIAN**

Variabel Penelitian adalah segala suatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Kemudian ditarik kesimpulannya, (Sugiyono, 2009:38) pada penelitian ini terdapat 2 variabel yang terdiri dari :

1. Variabel bebas (X) : Layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran
2. Variabel terikat (Y) : Kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X SMA Pesantren Modern.

Populasi dalam penniselitian ini terdiri dari 12 Laki-laki, 18 Perempuan yang berjumlah 30 orang siswa. Penelitian ini menggunakan Metode eksperimen, peneliti memilih menggunakan dengan bentuk *pre-experimental*

*Design 'One-Group Pretest dan Posttest'*. Dalam *pre-experimental Design 'One-Group Pretest dan Posttest'*, bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan (Sugiyono, 2014:74).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian diuraikan berdasarkan peneliti akan menyajikan hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat tingkat keberhasilan treatment. Sebelum melaksanakan kegiatan layanan bimbingan kelompok peneliti terlebih dahulu akan membagikan angket untuk mengetahui adanya komunikasi interpersonal rendah pada siswa di SMA Pesantren Modern Palembang.

**Tabel 1. Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test***

Kode	Prestest	Kriteria	Posttest	Kriteria
AF	103	Tinggi	122	Tinggi
DD	56	Rendah	80	Sedang
AP	96	Sedang	110	Tinggi
BR	48	Rendah	75	Rendah
DS	126	Tinggi	130	Tinggi
DA	95	Sedang	112	Tinggi
DM	73	Rendah	90	Sedang
AY	89	Rendah	105	Tinggi
DR	64	Rendah	75	Rendah
	Mean		Mean	
	83.33		99,89	

Berdasarkan tabel sebelumnya dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* bahwa sebelum melakukan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran terdapat 5 siswa yang memiliki kriteria komunikasi interpersonal dengan hasil skor rendah yaitu 48-89, yang mendapat kriteria nilai sedang 95-96, dan yang mendapatkan kriteria nilai tinggi berjumlah 2 siswa dengan nilai *pre-test* 130-120. Dapat dibedakan dengan setelah diberikan bimbingan

kelompok dapat dilihat dari 2 siswa dengan kriteria nilai tinggi, meningkat menjadi 5 siswa dengan nilai *post-tes* 105-130.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa gambaran komunikasi interpersonal siswa kelas X SMA Pesantren Modern Palembang sebelum melakukan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran menunjukkan kategori sedang. Hal ini bermakna bahwa komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMA Pesantren Modern Palembang dikarenakan masih adanya siswa yang belum bisa menyampaikan pendapatnya saat sedang melakukan kegiatan belajar di dalam kelas. Hal ini terbukti dari hasil data dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang di peroleh  $Z_{output} > Z_{tabel}$  (-7.304) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dapat menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran kepada siswa kelas X SMA Pesantren Modern Palembang tahun ajaran 2020/2021.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abkin. 2013. *Panduan umum bimbingan konseling*. Jakarta.
- Anwar, Y. 2018. Efektifitas teknik role playing dalam meningkatkan komunikasi siswa dan guru di SMPN 2 Kembang Tanjong.
- Edi harapan , H. 2014. *komunikasi antar pribadi* . jakarta.
- Gantina Komalasari. 2011. *TEORI DAN TEKNIK KONSELING*. Kembang-Jakarta Barat 11610.
- M. Ferdiansyah, M. 2015. *DASAR PENELITIAN KUALITATIF*. Bogor: Herya Media.
- Muhammad budyatna, L. 2011. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta.
- Septiani, R. D. 2019. Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran terhadap kemampuan berkomunikasi interpersonal siswa.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Jakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Jakarta.

- Suharsimi, A. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika cipta.
- Tohirinn, -E. 2013. *BIMBINNGANN DANN KONSELING DI MADRASAH (BERBASIS INTEGRITAS)*. Jakarta: Rajawali.
- Wahyu nila kanti, s. 2014. Efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan komunikasi interpersonal. *Indonesia journal of guidance and counseling: theory and application*, Issn 2252-6374.
- Wicaksono. 2013. penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X Multimedia SMK Ikip Surabaya. *journal mahasiswa bimbingan konseling*, Vol1 No.1.
- Wirda Hanim, A. E. 2017. Pengaruh Teknik Role Playing dalam bimbingan kelompok Terhadap. *Pengaruh teknik role playing dalam bimbingan kelompok terhadap toleransi*.
- Wirda, & Wirda Hanim, A. E. (n.d.). pengaruh teknik role playing dalam bimbingan kelompok terhadap toleransi pada peserta didik kelas X SMK Negri 26 Jakarta.