

**KEEFEKTIFAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI
SISWA KELAS VI SD PANGAMBANGAN 5 BANJARMASIN**

*Sulistiyana
Program Pendidikan Guru Bimbingan Konseling
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: sulistiyana.nh@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran komunikasi antarpribadi siswa serta peningkatan kemampuan komunikasi antarpribadi siswa kelas VI di SD Pangambangan 5 Banjarmasin melalui teknik *role playing*. Sampel dalam penelitian diambil 5 orang siswa pada kelas VI dari jumlah keseluruhan siswa kelas VI yang berjumlah 32 orang siswa. Alasan peneliti memilih hanya 5 orang dari kelas VI karena dalam hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VI diketahui ada siswa-siswa yang mengalami kendala dalam komunikasi antarpribadi siswa berjumlah 5 orang siswa. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Data dianalisis menggunakan analisis varians (*annova*). Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa sesudah diberikan perlakuan melalui proses bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata komunikasi antarpribadi konseli mengalami peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Kata Kunci: Komunikasi Antarpribadi, Teknik *Role playing*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya, hubungan dengan manusia lain tidak lepas dari rasa ingin tahu tentang lingkungan sekitarnya. Dalam rangka mengetahui gejala di lingkungan sekitar ini menuntut siswa untuk berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi antarpribadi mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi antarpribadi merupakan medium penting bagi pembentukan atau pengembangan pribadi untuk kontak sosial. Melalui komunikasi seseorang tumbuh dan belajar, menemukan pribadi kita dan orang lain. Komunikasi antarpribadi sendiri dapat dirumuskan sebagai proses pengiriman pesan verbal dan non verbal dan komunikasi antarpribadi merupakan interaksi antara dua atau lebih individu. Dalam prosesnya individu saling menanggapi dalam menyampaikan pesan (Hidayat, 2012: 65).

Komunikasi pun berlangsung dalam proses dan kegiatan pembelajaran. Seperti yang diketahui komunikasi siswa di Sekolah Dasar kelas VI memasuki tahap perkembangan remaja awal. Remaja awal adalah suatu tahapan perkembangan antara masa anak-anak dan masa remaja, yang ditandai oleh perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan sosial. Perubahan yang terjadi masa remaja awal akan mempengaruhi perilaku individu tergantung pada kemampuan atau kemauan individu pada masa remaja awal untuk mengungkapkan

keprihatinan dan kecemasannya kepada orang lain, sehingga ia dapat memperoleh pandangan baru dan yang lebih baik.

Siswa merupakan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dalam proses perkembangannya memerlukan bantuan dalam mengadakan komunikasi antarpribadi yang positif di lingkungan, keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Kurang dapat berkomunikasi akan dapat menghambat pembentukan kepribadian dan aktualisasi diri dalam kehidupan, terutama dalam meraih prestasi di sekolah dan dikhawatirkan dapat menimbulkan masalah-masalah yang lebih kompleks lagi.

Fakta dilapangan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Pangambanagn 5 melalui proses wawancara dengan guru kelas dikatakan bahwa masih ada beberapa siswa kurang bisa berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya di kelas seperti pada saat pembelajaran, beberapa siswa cenderung diam ketika diberi kesempatan untuk bertanya dan tidak ikut mengeluarkan pendapatnya pada umumnya siswa merasa cemas, tidak percaya diri, malu, takut ketika akan berkomunikasi atau berbicara didepan orang banyak, beberapa sikap siswa ketika berbicara atau berkomunikasi terlihat tegang dan kurang rileks ketika berbicara didepan kelas maupun dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa kurang mampu mengorganisasi perkataannya sehingga ketika berbicara atau berkomunikasi kurang runtut dan

masih terbata-bata. Hal ini menyebabkan siswa kurang terampil dalam berkomunikasi terutama saat berbicara di depan kelas. Akhirnya dampak ini akan meluas yang mengakibatkan rendahnya keterampilan berkomunikasi dan hasil belajar siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut di atas diperlukan sebuah teknik yang dapat membantu siswa mengatasi komunikasi antarpribadi siswa yang rendah yaitu melalui teknik bimbingan dan konseling merupakan upaya bantuan yang diberikan oleh guru kelas/wali kelas kepada siswa yang menggunakan prosedur, cara dan bahan agar kemandirian individu tidak lepas dari adanya komunikasi dalam proses sosialisasi di lingkungan dimana individu berada. Komunikasi ini sangat berperan dalam pembentukan kepribadian individu.

Untuk itu teknik yang dirasa dapat dilakukan adalah dengan menggunakan teknik *role playing*. Alasan memilih teknik *role playing* adalah dengan mempertimbangkan bahwa teknik ini lebih tepat dan lebih efektif untuk melatih berbicara, membangun rasa percaya diri pada siswa, menghilangkan rasa takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Role playing sendiri berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjukan pada objeknya yaitu masyarakat menunjukan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukan, mempertontokan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial. Drama dalam pengertian luas adalah pertunjukan atau mempertontokan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang. Orang tingkah laku orang. Teknik sosiadrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontokan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi, sosiadrama ialah teknik mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial (Sagala, 2012: 213).

Pandangan yang serupa juga dikemukakan oleh Djamarah & Zain (2013) yang mengungkapkan bahwa *role playing* dapat diartikan dalam pemakaiannya sering silih berganti, namun pada dasarnya memiliki arti mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. *Role playing* sendiri dipandang sebagai dirancang secara khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan

pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu model ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Sebagai teknik mengajar, teknik ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial metode ini memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut (Aunurrahman, 2012: 155).

Jika konselor sekolah memutuskan untuk menggunakan sosiadrama (*role playing*) dalam rangka kegiatan bimbingan kelompok, ia harus berpegang pada pola prosedural yang pada dasarnya adalah *pertama*, persoalan yang menyangkut orang lain diketengahkan dan diuraikan dalam situasi pergaulan yang akan dikaji. Situasi tersebut harus cocok untuk disandiwarakan, mudah dipahami dan cukup biasa bagi siswa karena telah mengalaminya sendiri. Siswa perlu diingatkan bahwa pembawaan adegan bukan tontonan yang menjadi bahan tertawaan. *Kedua*, ditentukannya para pemeran yang akan maju untuk membawakan adegan situasi pergaulan yang telah digariskan. Penentuan tersebut didasarkan pada kerelaan beberapa siswa yang menyatakan kesediaannya untuk maju dan memegang peranan tertentu. Tidak boleh ada unsur paksaan dalam hal para partisipan. *Ketiga*, para pemeran membawakan adegan secara spontan dan improvisasi, tanpa persiapan dan mengetahui apa dan siapa yang harus mereka perankan. Adegan dimainkan seolah-olah sungguh-sungguh terjadi menurut situasi pergaulan yang telah digariskan. Permainan tidak boleh berjalan terlalu lama dan hanya berlangsung cukup lama untuk mengetengahkan situasi problematis serta cara pemecahannya. Akan tetapi, persoalan harus segera dihentikan jika konselor menyadari bahwa salah seorang mengungkapkan masalahnya sendiri atau menggambarkan keluarganya sendiri. Dengan kata lain, penyandiwaran sudah bukan permainan, melainkan ungkapan ketegangan pribadi dihadapan orang lain. *Keempat*, setelah dramatisasi selesai, para pemeran melaporkan apa yang mereka rasakan selama berperan dan apa alasan mereka sehingga tidak berhasil menyelesaikan secara memuaskan. *Kelima*, Para penyaksi mendiskusikan jalannya permainan tersebut dan efektivitas dan cara pemecahannya yang terungkap dalam dramatisasi. Jika dianggap perlu, adegan yang sama diulang kembali dengan mengambil pelaku-

pelaku yang lain (Hartinah, 2009: 165-166).

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Iskandar (2013: 65) penelitian eksperimen adalah merupakan suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas (*independent*) tersebut atau penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memberi perlakuan lebih (*perlakuan*) kepada kelompok eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN Pangambangan 5 Banjarmasin, sedangkan sampel dalam penelitiannya 5 (lima) orang siswa kelas VI, yang mengalami komunikasi antarpribadi paling sulit. Hal ini didasari pada teknik pengambilan sampel menggunakan *Nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian demikian dilakukan karena tidak ditujukan untuk menarik kesimpulan umum atau generalisasi bagi populasi (Sukmadinata: 254).

Data dikumpulkan melalui skala Likert, setelah pemberian perlakuan yaitu konseling dengan teknik *role playing* dilakukan pengukuran dengan menggunakan skala likert untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan komunikasi antarpribadi siswa dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis varians (annova).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penggalan data yang terkumpul dengan menggunakan angket mengenai komunikasi antarpribadi yang dibagikan kepada 32 orang siswa kelas VI SDN Pangambangan 5 Banjarmasin. Kemudian data diperoleh diolah secara statistik guna mendapatkan hasil skala pengukuran komunikasi antarpribadi siswa. Dalam penelitian ini, mengklasifikasikan subyek penelitian menjadi empat katagori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi. Pengklasifikasian tersebut diperoleh dengan membuat urutan total skor yang didapat subyek ke dalam bentuk interval (%). Total skor dalam bentuk persen (%) dibuat berdasarkan skor tertinggi dan terendah.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka diperoleh hasil skala pengukuran tingkat komunikasi antarpribadi siswa (*pre-test*) adalah sebagai berikut bahwa pada hasil pengukuran tingkat komunikasi antarpribadi pada siswa kelas VI SDN Pangambangan 5 Banjarmasin diperoleh hasil data yaitu, 5 siswa memiliki tingkat komunikasi

antarpribadi sangat rendah, 12 siswa memiliki tingkat komunikasi antarpribadi rendah, 12 siswa memiliki tingkat komunikasi antarpribadi sedang, dan 3 siswa yang memiliki tingkat komunikasi antarpribadi tinggi.

Untuk memperoleh subyek penelitian yang akan diberikan bimbingan kelompok peneliti memiliki beberapa pertimbangan melalui kriteria bahwa hasil pengukuran skala komunikasi antarpribadi kelas VI hasil *pre-test* menunjukkan siswa dengan kategori sangat rendah 5 orang, kategori rendah 12 orang, kategori sedang 12 orang dan kategori tinggi 3 orang. Karena penelitian ini ditunjukkan pada siswa yang memiliki tingkat komunikasi antarpribadi sangat rendah, maka penelitian bermaksud mengambil sampel kategori sangat rendah, kategori sangat rendah berjumlah 5 siswa (dengan no konseli VI-14, VI-18, VI-24, VI-28, VI-32). Setelah diperoleh sampel 5 orang, maka kemudian diberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* kepada 5 orang siswa dan semuanya menerima untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Dan diperoleh 5 orang siswa VI-14, VI-18, VI-24, VI-28, VI-32, kelimanya dijadikan sampel untuk diberikan perlakuan atau perlakuan dalam bimbingan kelompok.

Proses bimbingan kelompok mengenai *role playing* ini diawali pertemuan dengan sekelompok siswa yang telah ditentukan menjadi sampel yang disebut sebagai konseli. Dalam pertemuan awal tersebut, peneliti memaparkan beberapa hal, yaitu *pertama*, menyampaikan secara singkat maksud dan tujuan mengenai rencana pelaksanaan bimbingan kelompok; *kedua*, menanyakan kesediaan konseli secara penuh untuk mengikuti proses kegiatan bimbingan kelompok dari awal sampai akhir kegiatan. Dalam pelaksanaannya dilakukan dalam empat kali pertemuan.

Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan setelah pemberian konseling pada tahap akhir yaitu pada pertemuan ke 3 atau akhir dari bimbingan kelompok, sudah terlihat perubahan terutama komunikasi antarpribadi siswa yang lebih baik dari sebelumnya. Untuk mengetahui keefektifan pelaksanaan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi pada siswa VI, maka dilakukan analisis hasil *pre-test* dan *post-test*.

Kelompok yang diberi perlakuan memiliki perbedaan nilai rata-rata dan persentase sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *Role playing*, dimana nilai rata-rata sebelum diberikan teknik tersebut adalah 37 dengan persentase 27, 21% dan sesudah diberikan teknik mengalami peningkatan menjadi rata-rata 67,6 dengan persentase 49, 71%. Penurunan persentase

terhadap komunikasi antarpribadi konseli setelah dilakukan perlakuan itu juga di dukung dari adanya pernyataan konseli atas perubahan komunikasi yang ingin mereka rubah menjadi lebih baik seperti tidak malu dan tidak takut bertanya didepan kelas, lebih percaya diri dan sudah tidak gagap lagi ketika berkomunikasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan jawaban yang mereka isi setiap selesai proses bimbingan kelompok begitu pula dengan beberapa perilaku yang mereka lakukan saat diberi tugas rumah oleh peneliti. Selain itu peneliti juga mengamati konseli saat beberapa kali pertemuan yang terlihat semakin berani mengungkapkan pendapat dan terbuka dalam mengungkapkan beberapa pengalaman yang kurang baik dalam hal berperilaku dan didukung pula oleh komitmen dari konseli untuk memperbaiki diri lebih baik lagi.

Untuk mengidentifikasi adanya perbedaan persentase *role playing* sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dapat diketahui dari hasil pengujian dengan menggunakan rumus T-test. Dari perolehan didapatkan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$ ($20,4 > 2,776$ dengan taraf kepercayaan 95%). Jadi kesimpulan yang dapat diambil yaitu H_a yang artinya bahwa adanya perbedaan tingkat presentasi komunikasi antarpribadi siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dan sesudah diberikan bimbingan kelompok.

Komunikasi antarpribadi yang sebelumnya siswa tersebut merasa cemas, tidak percaya diri, malu, takut ketika akan berkomunikasi atau berbicara didepan orang banyak, beberapa sikap siswa ketika berbicara atau berkomunikasi terlihat tegang dan kurang rileks ketika berbicara didepan kelas maupun dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa terbata-bata saat berkomunikasi. setelah diberikan *role playing* kepada siswa menjadi mulai berani berbicara didepan orang banyak, mulai berani bertanya dan mulai tidak terbata-bata lagi dalam berbicara.

Role playing yaitu beberapa orang mengisi peranan tertentu dan memainkan suatu adegan tentang pergaulan sosial yang mengandung persoalan yang harus diselesaikan. Para pembawa peran membawakan adegan tersebut sesuai dengan peranan (*role*) yang di tentukan bagi masing-masing peran. Adegan tersebut dibawakan dan dimainkan di hadapan sejumlah penonton yang menyaksikan adegan tersebut dan melibatkan diri dengan mendiskusikan jalannya penyandiwaraan setelah selesai (Hartinah, 2009:164).

Dengan melakukan beberapa langkah diantaranya yaitu langkah yang pertama adalah Membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan konseli dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang

harus dipelajari, yang kedua Pemilihan peserta dimana konselor dan konseli menggambarkan berbagai karakter bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan, yang ketiga menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus, yang keempat mempersiapkan pengamatan, yang kelima melaksanakan kegiatan yang keenam berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional, ke tujuh melakukan lagi permainan peran konseli dan konselor dapat berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang terdahulu, ke delapan dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Selama mendiskusikan pemain konselor menampakkan tentang apa yang terjadi kemudian dalam pemecahan masalah itu, Berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi (proses penalaran dengan cara menarik kesimpulan secara umum)

Secara lebih spesifik hasil temuan di dalam proses bimbingan kelompok ini adalah pada konseli K1.1 (AN) yang pada saat pre-test dalam kategori sangat rendah mengalami peningkatan skor komunikasi antarpribadi pada hasil post-test menjadi kategori rendah. Salah satu hal yang membuat konseli mendapatkan hasil yang optimal di dalam proses bimbingan kelompok ini yaitu siswa di dalam mengikuti bimbingan kelompok terlihat benar-benar antusias dan mempunyai keinginan yang tinggi untuk merubah kebiasaan dalam hal berkomunikasi agar lebih baik, selain itu konseli juga memiliki pengalaman buruk akibat kurang bisa berkomunikasi dengan baik, oleh karena itu konseli memiliki kemauan yang kuat untuk berubah menjadi lebih baik lagi.

Pada konseli K1.2 (SA), pada saat pre-test dalam kategori sangat rendah mengalami peningkatan skor komunikasi antar pribadi pada hasil post-test menjadi kategori rendah. (SA) memiliki skor peningkatan yang lebih sedikit dibanding teman-temannya yang lain. Hal ini dikarenakan Secara kemauan (SA) telah menunjukkan perubahan yang cukup baik tetapi saat melakukan *role playing* masih malu-malu menjalankan skenario yang diberikan.

Pada konseli K1.3 (SI), pada saat pre-test dalam kategori sangat rendah mengalami peningkatan skor komunikasi antarpribadi pada hasil post-test menjadi kategori rendah. Secara kemauan (SI) telah menunjukkan perubahan yang baik. Setelah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan 4 kali pertemuan, (SI) menunjukkan perubahan yang dia harapkan. Ia mengatakan bahwa salah satu penyebab terjadinya perilaku komunikasi antarpribadinya

kurang baik karena takut ditertawakan kalau salah dalam berkata-kata. Setelah mengetahui cara menyelesaikan masalahnya (SI) bertekad untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi.

Pada konseli K1.4 (SLS), pada saat pre-test dalam kategori sangat rendah mengalami peningkatan skor komunikasi antarpribadi pada hasil post-test menjadi kategori rendah. Salah satu hal yang membuat konseli mendapatkan hasil yang optimal di dalam proses bimbingan kelompok ini yaitu siswa di dalam mengikuti bimbingan kelompok terlihat benar-benar antusias dan mempunyai keinginan yang tinggi untuk merubah kebiasaan dalam hal berkomunikasi agar lebih baik dan terlihat jelas peningkatannya dibanding teman-temannya yang lain karena dihari pertama setelah diberikan perlakuan konseli sudah mulai berani mengungkapkan pendapatnya didepan teman-temannya sekelas.

Pada konseli K1.5 (HI), pada saat pre-test dalam kategori sangat rendah mengalami peningkatan skor komunikasi antarpribadi pada hasil post-test menjadi kategori rendah. di dalam mengikuti bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* terlihat antusias dan mempunyai keinginan untuk lebih berani lagi dalam bertanya baik kepada teman sekelasnya atau langsung dengan guru mata pelajaran serta (HI) ingin supaya terbiasa berkomunikasi agar tidak ragu dan terbata-bata lagi dalam berkomunikasi antarpribadi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi pada siswa kelas VI yang mana hal ini ditandai dengan adanya peningkatan skor komunikasi antarpribadi. Adanya peningkatan ini dapat terlihat pada skor komunikasi antarpribadi konseli yang pada awalnya sebelum diberikan perlakuan atau bimbingan kelompok. Skor komunikasi antarpribadi konseli termasuk dalam kategori sangat rendah, namun setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* skor komunikasi antarpribadi konseli mengalami peningkatan hingga termasuk dalam kategori rendah.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa 5 konseli memperoleh peningkatan komunikasi antarpribadi dalam kategori sangat rendah menjadi rendah karena dipengaruhi adanya hambatan-hambatan baik dari konselor maupun konseli. Hambatan dari konselor berupa konselor belum dapat sepenuhnya menciptakan suasana yang nyaman, tenang dan rileks pada saat memberikan teknik sehingga kegiatan bimbingan kelompok belum terlaksana secara optimal. Sedangkan, hambatan dari konseli adalah konseli kurang fokus dengan apa yang diberikan pada saat pelaksanaan bimbingan

kelompok tersebut.

Dari perhitungan t-test menunjukan t_{hit} sebesar 20,4 antara persentase komunikasi antarpribadi siswa sebelum dan sesudah bimbingan kelompok dengan nilai t_{tab} sebesar 2,776 yang artinya ada terdapat keefektifan.

Dari hasil pembahasan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*, secara umum dapat dikatakan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi pada siswa, yang ditandai dengan meningkatnya skor komunikasi antarpribadi pada saat sebelum bimbingan kelompok dan setelah bimbingan kelompok.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan teknik *role playing*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: *pertama*, sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa komunikasi antarpribadi siswa rendah, siswa merasa cemas, tidak percaya diri berbicara, malu, takut, terlihat tegang, kurang rileks dan terbata-bata ketika akan berkomunikasi atau berbicara didepan orang banyak. *Kedua*, sesudah diberikan treatment melalui proses bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata komunikasi antarpribadi konseli mengalami peningkatan menjadi kategori rendah hal ini terlihat komunikasi antarpribadi siswa menjadi sudah mulai berani bertanya, sudah tidak lagi terbata-bata dalam berbicara. *Ketiga*, bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa, yang ditandai dengan meningkatnya persentase skala komunikasi antarpribadi siswa dan perubahan komunikasi antarpribadi siswa.

Selama proses penelitian ini dilaksanakan, ada beberapa hal yang menjadi catatan dalam menjalankan proses bimbingan kelompok. catatan ini merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan sekaligus sebagai saran, baik bagi pengguna pedoman bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa bagi konselor sekolah maupun peneliti selanjutnya. Bagi konselor sekolah dalam menggunakan *role playing* untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi hendaknya mengetahui terlebih dahulu karakter siswa agar memudahkan untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Adapun bagi peneliti selanjutnya berdasarkan proses penelitian di lapangan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yakni *pertama*, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *role playing* sebaiknya mengidentifikasi asalah terlebih dahulu agar memudahkan dalam

melaksanakan *role playing*. Kedua, untuk mencapai tujuan yang diharapkan hendaknya seorang peneliti dapat menjalin raport yang kuat sehingga dapat mempermudah penggunaan teknik *role playing*.

DAFTAR RUJUKAN

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Hidayat, D. 2012. *Komunikasi Antarpribadi dan Mediana*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Iskandar. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Referensi.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya