

**PENERAPAN TENIK ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL
SISWA SMA NEGERI 1 SULTAN DAULAT
KOTA SUBULUSSALAM**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

HENI FAHRANI

NIM. 190213038

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI BIMBINGAN KONSELING
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023/2024**

**PENERAPAN TENIK ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASINTERPERSONAL
SISWA SMA NEGERI 1 SULTAN DAULAT
KOTA SUBULUSSALAM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda
Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Oleh

HENI FAHRINI
NIM. 190213038

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh :

AR-RANIRY

Pembimbing I



Dr. Mashuri, MA
NIP. 197103151999031009

Pembimbing II



Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed
NIP. 197606132014112001

**PENERAPAN TENIK ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASINTERPERSONAL
SISWA SMA NEGERI 1 SULTAN DAULAT
KOTA SUBULUSSALAM**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal

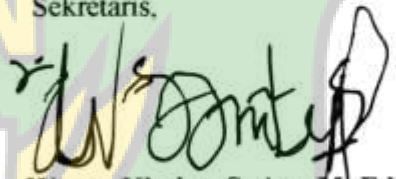
Senin, 15 Desember 2023
02 Jumadil Akhir 1445

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua


Sekretaris,


Dr. Masfuri, MA
NIP. 197103151999031009


Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed
NIP. 197606132014112001

Penguji I,

Penguji II,


Fatimah, S. Ag., M. Si.
NIP. 197110182000032002


Feni Zahara, M. Pd.
NIP. 198903122020122016

Mengetahui

Dekan Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Prof. Saiful Munir, S. Ag., M.A., M. Ed., Ph. D.
NIP. 19731021997031003

/60

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Heni Fahraini

NIM : 190213038

Prodi : Bimbingan Konseling

Judul Skripsi : Penerapan Teknik Role Playing Untuk
Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa
SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atautanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karyaini.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karyanya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 09 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Heni Fahraini

NIM. 190213038

ABSTRAK

Nama : HENI FAHRAINI
NIM : 190213038
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konseling
Judul : Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam
Pembimbing I : Dr. Mashuri, MA
Pembimbing II : Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed
Kata Kunci : Teknik role playing, Bimbingan Kelompok, komunikasi interpersonal

komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian atau pengiriman pesan oleh komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) secara langsung maupun secara tidak langsung, jika komunikasi interpersonal kurang baik maka pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak akan tersampaikan dengan maksimal. Maka dianggap perlu adanya kemampuan komunikasi interpersonal bagi setiap individu. Namun saat ini yang terjadi di SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam masih banyak siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal rendah, sehingga perlunya upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan penerapan teknik role playing. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui penerapan teknik role playing melalui layanan bimbingan kelompok. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan eksperimen *One Group Pre-test Post-test Design*. Sampel berjumlah 8 siswa dari 45 populasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria tertentu. Berdasarkan analisis *paired samples test* dapat diketahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan teknik role playing yaitu diperoleh thitung > ttabel ($12.973 > 1,895$) atau Sig < 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa hasil uji hipotesis kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mempunyai nilai skor yang lebih tinggi. Berdasarkan skor N-Gain keseluruhan 1,3 berkategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik role playing dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, dan tidak lupa pula shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wassalam beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasinterpersonal Siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam”**. Penyusun skripsi bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Selama pembuatan dan penyelesaian penulisan skripsi, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, arahan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mashuri, MA, selaku dosen pembimbing I dan pembimbing akademik yang meluangkan banyak waktu, tenaga memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester hingga selama penyusunan skripsi berlangsung sampai sekarang.
2. Ibu Wanty Khaira, S. Ag., M. Ed selaku pembimbing II yang selalu mencurahkan banyak waktu, pikiran, tenaga, kritik, saran, memotivasi, perhatian, dan nasehat kepada penulis serta membimbing peneliti dengan sabar selama penyusunan skripsi berlangsung.

3. Kepada Bapak Lolo Manulung dan kak Yunzira Anwar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadopsi angket,dan skenario tentang komunikasi interpersonal kepada peneliti sehingga memudahkan dalam proses pembuatan skripsi ini
4. Bapak Sadri Hendra, M.Pd Kepala Sekolah yang telam memberikan izin penelitian kepada saya di SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam
5. Bapak Sabdu Gunawan, S.Pd Guru BK SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam yang telah membantu saya dalam menjalankan penelitian dan memotivasi saya untuk menyelesaikan tugas sekripsi saya
6. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, MAg. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Bapak/ibu dosen penguji naskah ujian akhir semester dan ujian komprehensif, atas segala yang menjadikan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.
8. Ibu Muslima, S.Ag, M.Ed selaku ketua Program Studi Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh
9. Bapak Prof Safrul Muluk, SAg. MA. Med. PhD. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah member izin peneiti melakukan peneliti.
10. Irman Siswanto S.Pd yang selalu membantu peneliti dalam pembuatan surat menyurat.
11. Seluruh dosen Program Studi Bimbingan Konseling yang telah memberikan ilmu dan pengajaran yang bermanfaat sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan membantu pembuatan skripsi.

12. Persembahan yang sangat istimewa untuk kedua orang tua abahku tercinta Tamrin S. Ujung beserta emakku tercinta Arniati Kombih yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kesabaran serta memberikan bimbingan, motivasi, dan do'a sehingga penulis tetap kuat menghadapi cobaan dan rintangan yang ada untuk menyelesaikan studi.
13. Kepada kakaku Erly Destri. Spi, abang iparku Visma Puja Kusuma, SE, adikku Risky Purnama, adikku Silmi Ani, Keluarga besar Ujung, dan keluarga besar Kompay yang selalu menjadi motivator, yang selalu menjadi alasan peneliti untuk berjuang dalam pendidikan, menyemangati dan mendo'akan peneliti untuk menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.
14. Kepada Tunangan saya Iwan padang yang selalu meluangkan waktunya untuk menemani saya pada proses skripsi, senantiasa membantu saya dalam keadaan apapun, memberikan dukungan terhadap perilaku positif yang saya lakukan, sehingga sangat meringankan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kerja samanya selama ini.
15. Kepada squad alumni XII IPA 1, squat 19 sanggar seni seulaweur, grup barbar, dan seluruh teman saya sesama anak rantau terimakasih atas waktunya yang senantiasa mendengarkan curhatan tentang pribadi saya, selalu menjadi contoh yang baik bagi saya, memberikan semangat terhadap rintangan dan cobaan yang saya lalui

Peneliti telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas skripsi, namun peneliti masih banyak menyadari banyak kelemahan dan kekurangan baik dalam tata penulisan maupun segi isi, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi

kesempurnaan skripsi. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, Amiin ya Rabbal Alamin.

Banda Aceh, 9 Desember 2023

Penulis,

Heni Fahraini



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Hipotesis	9
F. Definisi Oprasional	9
G. Pedoman Penulisan	11
BAB II : LANDASAN TEORETIS	12
A. Teknik Role Playing (Bermain Peran).....	12
1. Pengertian Teknik Role Playing	12
2. Tujuan Teknik Role Playing.....	14
3. Tahap-tahap Teknik Role Playing	15
4. Kelebihan Dan Kekurangan Teknik Role Playing.....	17
5. Upaya mengurangi Kelemahan Role Playing	19
6. Teknik Role Playing Melalui Bimbingan Kelompok	20
B. Komunikasi Interpersonal.....	30
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal.....	30
2. Tujuan Komunikasi Interpersonal	31
3. Komunikasi Interpersonal Yang Efektif	35
4. Fungsi Komunikasi Interpersonal.....	39
5. Indikator Peningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Melalui Teknik Role Playing	40
BAB III : METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan Dan jenis Penelitian	41
B. Populasi Dan Sampel	45
1. Populasi.....	45
2. Sampel	47
3. Teknik Sampling.....	47
C. Instrumen Pengumpulan Data	48
1. Uji validitas instrument.....	49
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	51

D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
1. Skala.....	52
2. Observasi	54
E. Analisis Data	55
1. Analisis Hasil Skala	56
2. Uji Paired t test	57
3. Uji N-Gain Score	57
F. Tahap-tahap Penelitian	58
1. Pengukuran Variabel Dependen (Pretest).....	58
2. Pemberian Treatment.....	58
3. Posttest.....	59
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	61
1. Gambaran Sman 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam.....	61
B. Hasil Penelitian	62
1. Penyajian Data	62
2. Pengelola Data	70
3. Interpretasi Data	72
4. Uji N – Gain.....	73
C. Pembahasan	78
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

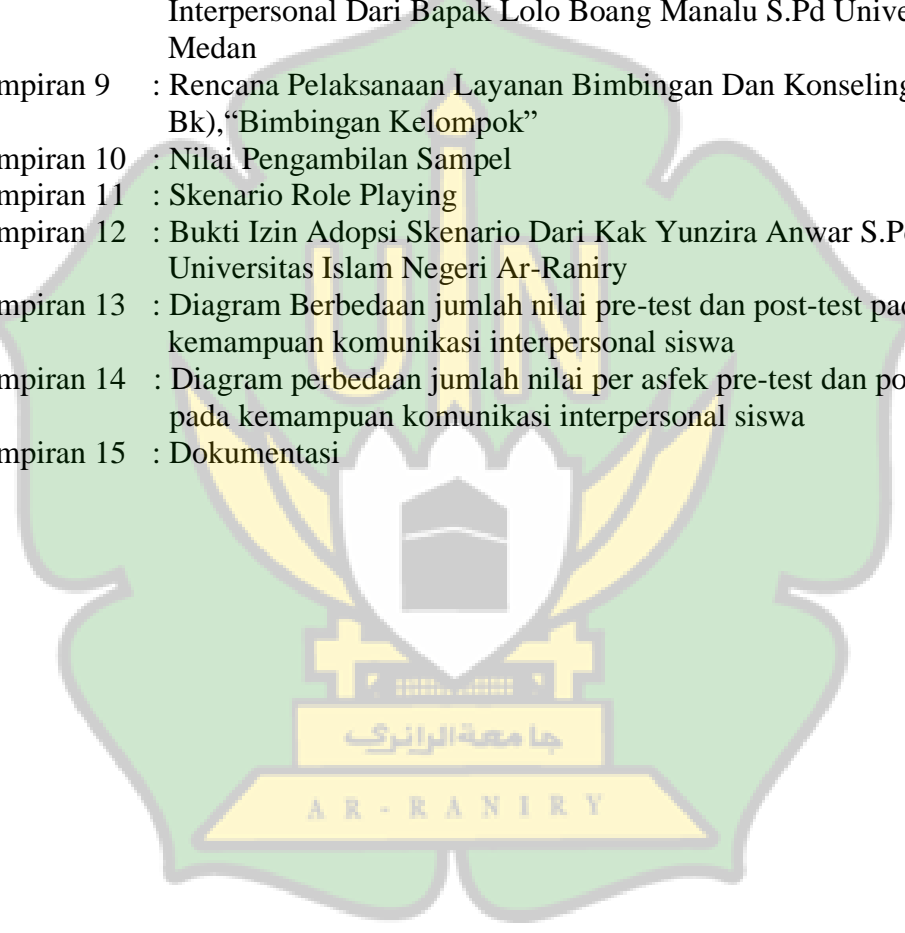
Tabel 3.1	: Desain One Group Pretest-Posttest Design	43
Tabel 3.2	: Distribusi Populasi Penelitian	46
Table 3.3	: Butir pernyataan instrument Butir pernyataan dapat di lihat pada lampiran.....	49
Tabel 3.4	: Output Validitas Instrumen.....	51
Tabel 3.5	: Pernyataan Dan Skor Skala.....	53
Tabel 3.6	: Kisi-kisi skala kemampuan komunikasi interpersonal siswa	53
Tabel 3.7	: Pedoman penilaian N-Gain <i>Score</i>	58
Tabel 4.1	: Jumlah siswa yang menjadi sampel kelas XI SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam.....	63
Tabel 4.2	: Standar Pembagian Kategori.....	64
Tabel 4.3	: Persentase kemampuan komunikasi interpersonal.....	64
Tabel 4.4	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Kemampuan Komunikasi Interpersonal	68
Tabel 4.5	: Perbandingan Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa	69
Tabel 4.6	: Hasil Perhitungan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Komunikasi interpersonal <i>.Paired Samples Statistics</i>	70
Tabel 4.7	: Data Hasil Uji Normalitas <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov</i>	
Tabel 4.8	: Paired Samples Tes	71
Tabel 4.9	: Korelasi Sampel Berpasangan <i>Paired Samples Correlations</i>	72
Tabel 4.10	: Kategori Tafsiran N-Gain	72
Tabel 4.11	: Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.....	74
Tabel 4.12	: Persentase N-Gain Rata-Rata.....	75
Tabel 4.13	: Perbandingan Skor Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.14	: Nilai Rata-Rata Uji Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Berdasarkan Aspek Kemampuan Komunikasi Interpersonal	77

جامعة الرانيرى

A R - R A N I R Y

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Pembimbing
Lampiran 2 : Surat Penelitian Dari Kampus
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah
Lampiran 4 : Uji Coba Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal
Lampiran 5 : Perhitungan Uji Validitas Angket Efektivitas Komunikasi Antarpribadi
Lampiran 6 : Perhitungan Reliabilitas Angket Efektivitas Komunikasi Antarpribadi
Lampiran 7 : Antarpribadi Uji Coba Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal Yang Valid
Lampiran 8 : Bukti Izin Adopsi Uji Coba Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dari Bapak Lolo Boang Manalu S.Pd Universitas Medan
Lampiran 9 : Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Dan Konseling (Rpl Bk), “Bimbingan Kelompok”
Lampiran 10 : Nilai Pengambilan Sampel
Lampiran 11 : Skenario Role Playing
Lampiran 12 : Bukti Izin Adopsi Skenario Dari Kak Yunzira Anwar S.Pd.I Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Lampiran 13 : Diagram Perbedaan jumlah nilai pre-test dan post-test pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa
Lampiran 14 : Diagram perbedaan jumlah nilai per aspek pre-test dan post-test pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa
Lampiran 15 : Dokumentasi



DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM 4.1 : Perbedaan Jumlah Nilai Pre-Test Dan Post-Test Pada Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa..	76
DIAGRAM 4.2 : Diagram Perbedaan Jumlah Nilai PerAspek Pre-Test Dan Post-Test Pada Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa.....	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berkomunikasi merupakan suatu kemampuan yang paling dasar yang harus dimiliki seorang manusia. Orang lain sering beranggapan bahwa kemampuan berkomunikasi merupakan keterampilan yang akan dimiliki dengan sendirinya oleh seorang manusia seiring dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan mental manusia yang bersangkutan. Dengan demikian tidak perlu secara khusus belajar bagaimana cara berkomunikasi. Akan tetapi, dalam kehidupan sehari-hari seorang manusia sering mengalami perbedaan pendapat, ketidaknyamanan situasi atau bahkan terjadi konflik yang terbuka yang disebabkan adanya kesalahpahaman dalam berkomunikasi.

Siswa SMA secara psikologis memasuki tahap perkembangan remaja, yakni masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Masa peralihan ini memberikan kesempatan untuk tumbuh, tidak hanya dalam dimensi fisik, tetapi juga dalam kompetensi kognitif, sosial, kemandirian serta kedekatan.¹

Siswa SMA sendiri berada pada masa remaja akhir yang memiliki karakteristik, kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhinya. Salah satu tugas perkembangan remaja sebagai siswa SMA adalah mengembangkan kemampuan komunikasi sosial dan intelektual serta apresiasi

¹ Rahmad hidayat, Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 46, Nomor 3, Oktober 2013, hlm.256-265

seni.² Sangat jelas terlihat bahwa salah satu standar kompetensinya yaitu dapat berkomunikasi dengan kolega didalam sekolah maupun diluar sekolah. Kompetensi ini harus dimiliki siswa karena dari sekian banyak pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, sopan santun dalam berkomunikasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Ketika melakukan interaksi sosial, remaja belajar untuk bersosialisasi membangun hubungan baik dengan keluarga, teman, dan orang lain, tetapi pada kenyataannya, siswa kurang dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungannya, hal itu ditunjukkan dengan perilaku sangat cepat tersinggung, sering tidak menghargai pendapat teman, tidak menerima sebuah kritikan dari teman, dan perilaku lainnya yang dapat mengakibatkan memburuknya hubungan interpersonal di antara siswa.³

Hal yang perlu diingat bahwa komunikasi interpersonal bukan merupakan bagian dari karakter kepribadian yang bersifat bawaan, melainkan merupakan ketrampilan yang dapat dipelajari dan dilatihkan. Menurut Kaufman, dkk Pengembangan program pelatihan keterampilan, khususnya keterampilan komunikasi, bagi siswa di sekolah akan efektif jika disusun berdasarkan kebutuhan siswa.⁴ Hal senada juga diungkapkan oleh Adler & Rodmad yang mengatakan untuk melatih keterampilan komunikasi interpersonal pertama-tama harus melihat keterampilan komunikasi interpersonal apa yang dibutuhkan. Kemudian, mengidentifikasi komponen-komponen dari keterampilan tersebut, dan

² Rahma, Ulifa, et al. *Psikologi Pendidikan: Aplikasi Teori Di Indonesia*. Universitas Brawijaya Press, 2017

³ Rahma, Ulifa, et al. *Psikologi*....2017

⁴ Dharmayanti, Putu Ari. *Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK*. Pendidikan dan Pengajaran, 2013, 46.3.

akhirnya berlatih sampai keterampilan itu bisa menjadi bagian dari diri dan dapat muncul secara reflek, yang tidak memerlukan pemikiran dan latihan lagi.⁵

Menurut Johnson Individu haruslah memiliki empat keterampilan dasar dalam membangun komunikasi interpersonal, yaitu: mampu saling memahami dan percaya satu sama lainnya, mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara tepat, mampu saling memberi dan menerima dukungan, dan terakhir mampu menyelesaikan bentuk-bentuk masalah yang mungkin muncul dalam komunikasi dengan cara konstruktif.⁶

Menurut Devito terdapat lima kriteria untuk mewujudkan keterampilan komunikasi interpersonal yang efektif yaitu: *openness* (keterbukaan), *empathy* (empati), *supportiveness* (dukungan), *positiveness* (sikap positif), dan *equality* (kesetaraan).⁷ Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan keterampilan komunikasi interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk melakukan proses komunikasi yang efektif di antara komunikan dan komunikator yang dapat diwujudkan melalui lima komponen yaitu: *openness* (keterbukaan), *empathy* (empati), *supportiveness* (dukungan), *positiveness* (sikap positif), dan *equality* (kesetaraan).⁸

Kemampuan melakukan komunikasi yang berkualitas dan partisipasi dapat mempengaruhi hubungan interpersonal yang lebih baik. Secara umum, komunikasi adalah proses tercapainya kesamaan, sama makna, pemahaman,

⁵ Adler & Rodmad G (2006) . *Understanding Human Communication* (Edisi Ke-9). New York : Oxford University Press

⁶ Johnson, *interpersonal effectiveness and self – actualization* (1981)

⁷ Winando, Bagus Igo. *Peranan Komunikasi Antarpribadi Instruktur Kebugaran Dalam Tercapainya Kondisi Badan Ideal Pada Klien Penderita Obesitas Melalui Program Latihan Beban* (Studi Pada Empire Gym Lampung). 2022

⁸ Dharmayanti, Putu Ari. *Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK*. Pendidikan dan Pengajaran, 2013, 46.3.

persepsi antara individu yang bertindak sebagai sumber (komunikator) dan individu yang bertindak sebagai penerima (komunikan) meliputi kemampuan berbicara, mendengar, melihat dan kemampuan kognitif, komunikasi memberi pengertian bersama dengan maksud mengubah pikiran, sikap, perilaku, penerima dan melakukan yang diinginkan oleh komunikator⁹

Dari pengertian komunikasi interpersonal diatas peneliti menyimpulkan, jika komunikasi interpersonal kurang baik maka pesan yang disampaikan oleh komunikator (sumber) tidak akan tersampaikan dengan maksimal. Maka dianggap perlu adanya komunikasi interpersonal di setiap individu baik di sekolah maupun di luar sekolah.¹⁰

Namun pada saat ini masih banyak orang yang tidak mampu berkomunikasi baik dengan orang lain. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat magang tanggal 06 september 2022 sampai dengan selesainya pelaksanaan magang di SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam , peneliti menemukan Siswa belum dapat bersikap terbuka, terlihat dari sikap siswa yang kurang aktif dalam berbicara, pendiam, pemalu, malu bertanya terhadap sesuatu yang tidak diketahui. Tingkat empati siswa juga masih rendah, siswa masih tidak percaya dengan apa yang temannya ceritakan, tidak mau bertanya kepada guru padahal banyak hal yang masih kurang dipahami tentang pelajaran yang diberikan, acuh tak acuh pada lingkungan sekitar.

Hal tersebut ada kaitannya dengan keegoisan siswa dalam berkomunikasi dan kurang fokus ketika guru menjelaskan di depan, mengecam guru dengan menjauhi guru yang tidak disukai dan tidak peduli terhadap teman yang

⁹ Roben, *Manusia Komunikasi, Komunikasi Manusia*, (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara,2008), h. 18

¹⁰ 3T Felber,*Kiat Praktis Komunikasi*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer,2007), h. 52

mengemukakan pendapat pada saat proses pembelajaran, seperti wali kelas yang selalu memberikan nasehat dan teguran. Sikap-sikap tersebut menunjukkan bahwa siswa belum dapat berpikir positif pada guru dan siswa lainnya. Sehingga ke efektifitas siswa dalam belajar berkurang, Dari kasus tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut serta menyarankan dan bekerja sama dengan guru BK untuk melakukan hal baru dalam penerapan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* (bermain peran) yang sebelumnya belum pernah diterapkan di SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam.

Untuk mendukung penelitian ini, maka dikemukakan penelitian terdahulu. Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu: Putu Ari Dharmayanti , Penelitian dengan judul “Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Smk di Singaraja” penelitian ini menggunakan eksperimen one-group pretest-posttest dengan menggunakan subjek 6 orang siswa kelas X SMK N 1 Seririt Jurusan Akomodasi Perhotelan yang teridentifikasi sebagai siswa yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal rendah, Instrumen yang digunakan yaitu skala keterampilan komunikasi interpersonal dan instrumen untuk bahan perlakuan berupa buku panduan pelatihan Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mendapatkan intervensi pelatihan teknik role playing yang dianalisis dengan menggunakan uji statistic Wilcoxon.¹¹

Asriani, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Role Playying Dalam Menstimulasi

¹¹ Putri darmayanti, *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Smk di Singaraja*, bimbingan konseling Bandung, Mandar Maju, 2019

Kemampuan Berbicara Anak Di RaudhatuAtfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.” Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) penerapan metode bermain peran pada siklus I masi belum maksimal. Dilihat dari perolehan nilai akhir aktifitas guru sebesar 70,5 sedangkan perolehan akhir aktifitas guru mengalami peningkatan menjadi 93,18. 2) *prosentase* ketuntasan belajar peserta didik kelompok A pada keterampilan berbicara setelah diterapkan metode bermain peran mengalami peningkatan dari 20% (pra siklus), 44% (siklus I), dan 94% (siklus II).¹²

Yunzira Anwar, Mahasiswa lulusan UIN Ar-raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan konseling tahun 2018. Penelitian dengan judul “Efektivitas teknik Role Playing dalam meningkatkan komunikasi siswa dan guru di SMPN 2 Kembang Tanjong” Penelitian ini mengun Zakan sampel yang terdiri 8 orang siswa. Tingkat komunikasi interpersonal siswa terhadap guru sebelum menerapkan teknik role playing sebanyak 37,5% rendah dan 62,5% berkategori sedang. Keefektifan teknik role playing terhadap komunikasi siswa dan guru di Sekolah Menengah Pertama 2 Kembang Tanjong dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji-t pretest dan posttest diperoleh nilai t hitung sebesar 9,249 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 1,895 dan tingkat sig (2-tailed) < taraf signifikansi, yaitu $0,000 < 0,05$. t hitung lebih besar dibandingkan t tabel pada taraf signifikansi 0,05, dapat disimpulkan teknik role playing efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa terhadap guru.¹³

¹² Asriani, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-pare. *Skripsi 2021*

¹³ Yunzira anwar ,UIN Ar-raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling tahun 2018, *Skripsi Uin Ar-Raniry 2018*

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sekolah yang berbeda, metode penelitian yang berbeda ,sampel yang berbeda, hasil penelitian yang juga berbeda.

Teknik role Playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang.¹⁴ Teknik role playing atau bermain peran memiliki tujuan yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar dapat menyelami perasaan dan sikap yang tunjukkan oleh orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa, yaitu memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.¹⁵

Teknik role playing dirancang, khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Di samping itu teknik role playing 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. Siswa akan tertarik apabila guru mengajar dengan menggunakan metode yang belum pernah digunakan.¹⁶

¹⁴ Sumiati & Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima,2020), h. 99

¹⁵ Sumiati & Asra, *Metode.....*h.100

¹⁶ Maharani dkk, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Ppada siswa Kelas VIII B MTs AL-KHAIRIYAH TEGALLINGGAH". *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra indonesia*, Vol. 3, No.1, Tahun 2015, h.3

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan Teknik role playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan di lakukan oleh penulis yaitu:

1. Manfaat Teoritis : penelitian diharapkan dapat berguna untuk menambah pemahaman, memperluas wawasan, mengetahui berbagai referensi, dan dapat memperbanyak pengalaman dalam penerapan teknik role playing terkhususnya upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.
2. Manfaat praktis :
 - a. Bagi pembaca : yaitu memberikan pengetahuan dan waasan terkait tentang Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan kemampuan Komunikasi interpersonal Siswa.

- b. Bagi lembaga pendidikan SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam yaitu hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Komunikasi interpersonal Siswa setelah terlaksananya Penerapan Teknik Role Playing.
- c. Bagi akademik menciptakan generasi pendidik Di lembaga pendidikan yang lebih baik tehususnya pada guru BK.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan “Jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.¹⁷ Hipotesis penelitian ini yaitu Penerapan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan kemampuan Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam. Adapun kebenarannya akan dibuktikan melalui hasil penelitian yang dilakukan disekolah yang bersangkutan.

Ha : Terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing.

Ho : Tidak terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing.

F. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran pembaca, maka perlu dijelaskan istilah-istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang akan dijelaskan adalah sebagai berikut:

¹⁷ Sugiyono, *Metode penelitian kombinasi (mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 99

1. Teknik Role playing

Hamzah menyatakan bahwa “melalui permainan peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat keterampilan dalam memecahkan masalah”.¹⁸ Roestyah menyatakan bahwa “teknik role playing ialah dimana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia atau dimana siswa bisa berperan, memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis”.¹⁹

Teknik playing adalah suatu teknik yang dapat membantu dan mengembangkan kehidupan sosial seseorang yang tidak efektif seperti melatih kepercayaan diri dan melatih berkomunikasi yang efektif. Situasi suatu masalah diperagakan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakter atau sifat, kemudian diikuti diskusi dengan masalah yang baru diperagakannya, setelah itu ditentukan secara pasti situasi masalah, mengatur para pelaku, peragaan situasi, menghentikan permainan pada saat mencapai klimaks, menganalisa dan membahas peran tersebut serta mengevaluasi hasilnya. Permainan peran ini bertujuan untuk memecahkan bersama-sama, disamping itu juga anak dapat memperoleh kesempatan untuk merasakan bagaimana perasaan orang lain.²⁰

¹⁸ Hamzah., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), h. 28

¹⁹ Roestyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 90

²⁰ Mangun Budiyanto dan Syamsul Kurniawan, *Strategi dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta, Griya Santri), h. 122-123

2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih di suatu kelompok manusia kecil dengan berbagai efek dan umpan balik (feed back).²¹ Komunikasi interpersonal Menurut Devito adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. dapat juga di artikan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk melakukan proses komunikasi yang efektif di antara komunikan dan komunikator yang dapat diwujudkan melalui lima komponen yaitu: openness (keterbukaan), empathy (empati), supportiveness (dukungan), positiveness (sikap positif), dan equality (kesetaraan).²² Komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian atau pengiriman pesan oleh komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) secara langsung maupun secara tidak langsung.²³

G. Pedoman Penulisan

Teknik penulisan karya ilmiah ini berpedoman pada buku karya tulis ilmiah yaitu: Panduan Penulisan Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry 2016 yang di tambah dengan poin bab I berupa kajian terdahulu yang relevan dan poin bab III berupa pedoman penulisan.

²¹ W. A. Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta: Bumi Askara, 2020),

²² Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 31

²³ Rifqy, *komunikasi interpersonal di kalangan masyarakat*, (Jakarta :bekasi, 2022)

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Teknik Role Playing (Bermain Peran)

1. Pengertian Teknik Role Playing

Teknik Role playing adalah dramatisasi tingkah laku untuk memfasilitasi peserta didik/konseli melakukan dan menafsirkan suatu peran tertentu. Bermain peran menekankan kenyataan dimana anak didik diikutsertakan dalam permainan peran didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial.²⁴ Sugihartono menjelaskan bahwa teknik role playing adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati.²⁵

Oemar Hamalik menyatakan bahwa “bermain peran (role playing) memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/individu-individu.²⁶

Hamzah menyatakan bahwa “melalui permainan peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. siswa memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah

²⁴ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, Strategi Pembelajaran Untuk Fakultas Tarbiyah, (Bandung, Pustaka Setia), h. 65

²⁵ Sugihartono, Dkk. Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), h. 83

²⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara 2020), h. 214

seperti dalam permainan perannya dan dapat keterampilan dalam memecahkan masalah”.²⁷

Roestyah menyatakan bahwa “ teknik role playing ialah dimana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia atau dimana siswa berperan, memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis”.²⁸

Dari beberapa pengertian teknik role playing diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik role playing adalah suatu teknik yang dapat membantu dan mengembangkan kehidupan sosial seseorang yang tidak efektif seperti melatih kepercayaan diri dan melatih berkomunikasi yang efektif. Situasi suatu masalah diperagakan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakter atau sifat, kemudian diikuti diskusi dengan masalah yang baru diperagakannya, setelah itu ditentukan secara pasti situasi masalah, mengatur para pelaku, peragaan situasi, menghentikan permainan pada saat mencapai klimaks, menganalisa dan membahas peran serta mengevaluasi hasilnya. Permainan peran ini bertujuan untuk memecahkan bersama sama, disamping itu juga anak dapat memperoleh kesempatan untuk merasakan bagaimana perasaan orang lain.²⁹

Teknik role playing ini sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan norma. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa ; (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran, (2) Role playing dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekpresikan, (3) Emosi dan ide yang muncul

²⁷ Hamzah., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2007), h. 28

²⁸ Roestyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2008), h. 90

²⁹ Mangun Budiyanto dan Syamsul Kurniawan, *Strategi dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta, Griya Santri), h. 122-123

dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan (4) Proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan system keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis.³⁰

2. Tujuan Teknik Role Playing

Teknik role playing dimaksudkan untuk membantu individu-individu menemukan makna personal dalam dunia sosialnya sekaligus memecahkan dilema personal dengan bantuan kelompok sosial. Dimensi sosial memungkinkan individu bekerja sama dalam menganalisa situasi-situasi sosial, khususnya masalah-masalah interpersonal (antar individu), sekaligus mengembangkan cara yang pantas dan demokratis untuk meniru situasi tersebut. Pada tingkatannya yang paling sederhana, suatu masalah digambarkan, dimainkan dan didiskusikan. Beberapa siswa bertindak sebagai pemain peran dan yang lainnya mengamati. Satu orang menempatkan dirinya pada posisi orang lain dan kemudian mencoba untuk berinteraksi dengan orang lain yang juga memainkan peranan. Ketika rasa empati, simpati, marah dan sayang semuanya tercipta selama interaksi, maka permainan peran menjadi satu bagian dari kehidupan. Kandungan emosional seperti kata-kata dan tindakan, menjadi bagian dari analisis selanjutnya. Ketika permainan selesai, para pengamat dapat mengetahui mengapa masing-masing orang mendapatkan keputusannya, apakah sumber resistensinya, dan apakah ada cara lain agar situasi yang terjadi dapat dibicarakan. Inti dari permainan peran adalah keterlibatan para partisipan dan pengamat dalam satu situasi masalah yang

³⁰ Uray Herlina, "Teknik Role Playing Dalam Konnseling Kelompok". Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, h. 97

nyata dan keinginan akan pemecahan serta pemahaman terhadap masalah yang dihadapi.

Permainan peran memberikan pengalaman langsung perilaku manusia, sehingga dapat menjadi sarana bagi siswa untuk: (1) mengeksplorasi perasaan siswa; (2) mendapatkan pengetahuan yang mendalam tentang sikap, nilai dan persepsi siswa; (3) mengembangkan kemampuan dan sikap siswa dalam memecahkan masalah; dan (4) mengeksplorasi masalah-masalah pokok dengan cara yang bervariasi.³¹

Selain itu penggunaan metode teknik role playing terutama diarahkan kepada pencapaian tujuan-tujuan : (1) Memahami perasaan orang lain, (2) Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, (3) Menghargai pendapat orang lain, (4) Mengambil keputusan dalam kelompok, (5) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial (6) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.³²

3. Tahapan-tahapan teknik role playing.

Agar dapat menjadi teknik yang benar efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam aplikasi role playing, yaitu; (a) Kualitas pemeranan, (b) Analisis yang mengiringi pemeranan, dan (c) Persepsi siswa mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata. Untuk itu, Shaftels membagi tahapan melaksanakan role playing menjadi Sembilan :

³¹ Estu Handayani, *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 SuruhKalang*, 2011, hal.15

³² Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Keagamaan*, (Jakarta: PT. Gemawindu Pancaperkasa, 2000) , h.72.

- a. Memanaskan suasana kelompok, seperti Mengidentifikasi dan memaparkan masalah, Menjelaskan masalah, Menafsirkan masalah dan menjelaskan role playing.
- b. Memilih partisipan, seperti Menganalisis peran dan Memilih pemain yang akan melakukan peran.
- c. Mengatur setting, seperti Mengatur sesi-sesi tindakan, Kembali menegaskan peran dan Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
- d. Mempersiapkan peneliti, seperti Memutuskan apa yang akan dicari dan Memberikan tugas pengamatan.
- e. Pemeranan, seperti Memulai role playing, Mengukuhkan role playing dan Menyudahi role playing.
- f. Berdiskusi dan mengevaluasi, seperti Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan), Mendiskusikan fokus-fokus utama dan Mengembangkan pemeranan selanjutnya.
- g. Memerankan kembali, seperti Memainkan yang diubah dan memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya.
- h. Diskusi dan Evaluasi, seperti Sebagaimana dalam tahap enam Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan), Mendiskusikan fokus-fokus utama dan Mengembangkan pemeranan selanjutnya.
- i. Berbagi dan menggeneralisasi pengalaman, seperti Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul dan Menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.³³

³³ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdaya, 2011) , 63

Menurut basyirudin langkah-langkah pendidik dalam menggunakan metode role playing:

- 1) Pendidik menyusun/menyampaikan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari ini sebelum KBM
- 3) Pendidik membentuk beberapa kelompok
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- 5) Memanggil para peserta didik yang ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya
- 8) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- 9) Evaluasi
- 10) Penutup.³⁴

4. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Role Playing

Role Playing merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok/klien pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan dalam kelompok, bergantung

³⁴ Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: CiputatPers, 2002), h. 51

kepada apa yang diperankan. Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan Kelebihan teknik Role Playing adalah :

- a. Melibatkan seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Anggota bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Permainan ini merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.³⁵

Menurut Armai Arief Kelebihan metode role playing ialah:

- 1) Melatih peserta didik untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
- 2) Metode ini akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil keputusan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- 4) Penyaluran perasaan-perasaan atau keinginan-keinginan yang terpendam karena memperoleh kesempatan untuk belajar mengekspresikan (mencurahkan) penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan orang banyak (peserta didik yang lain).
- 5) Untuk mengajar peserta didik agar dapat menempatkan dirinya diantara orang lain.³⁶

³⁵ Uray Herlina, "Teknik Role Playing Dalam Konnseling Kelompok". Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, h. 100

³⁶ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Cet.1; Jakarta: Ciputat Pres, 2002), h. 181.

Selain kelebihan dalam pembelajaran teknik role playing memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya anggapan bahwa kemampuan interpersonal lebih mudah dari kemampuan teknis.
- 2) Pengalaman yang diperoleh siswa tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan
- 3) Faktor psikologi seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.³⁷

Menurut M Basyiruddin kekurangan role playing adalah :

- 1) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran.
- 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
- 3) Kadang-kadang peserta didik keberatan untuk melakan peranan yang di berikan karena alasan psikologi, seperti rasa malu peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
- 4) Bila dramatisasi gagal peserta didik tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.
5. Upaya untuk mengurangi kelemahan role playing.

Beberapa cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada metode pembelajaran role playing diantaranya:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat.
- 2) Guru harus dapat memilih masalah yang urgent sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga menarik minat anak.

³⁷ Uray Herlina, "Teknik Role Playing Dalam Konnseling Kelompok". Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, h. 100

- 3) Agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama
- 4) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan di dramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.³⁸

6. Teknik Role Playing Melalui Bimbingan Kelompok

Bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu (peserta didik) agar dengan potensi yang dimiliki mampu mengembangkan diri secara optimal dengan jalan memahami diri, memahami lingkungan, mengatasi hambatan guna menentukan rencana masa depan yang lebih baik.³⁹ Hal senada juga pengertian lain, Bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, atau orang dewasa; agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.⁴⁰ Jadi bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu dalam hal memahami diri sendiri, menghubungkan pemahaman tentang dirinya sendiri dengan lingkungan, memilih, menentukan, dan menyusun rencana sesuai dengan konsep dirinya dan tuntutan lingkungan berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Bimbingan kelompok menurut Tohirin mengatakan bahwa suatu cara memberikan bantuan kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok.⁴¹ Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan

³⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 214

³⁹ Abu Ahmadi, *bimbingan ...*(2004:1)

⁴⁰ Prayitno dan Erman Amti, *Bimbingan Kelompok* (2004:99)

⁴¹ Thorin *Dalam Damayanti....* 2012:40

optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri. Bimbingan kelompok yaitu layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing /konselor yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun pelajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan.⁴²

Dari pengertian bimbingan kelompok yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian informasi dan bantuan yang diberikan oleh seorang guru pada sekelompok individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu, dan didalam kegiatan bimbingan kelompok individu saling berinteraksi, mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, sehingga individu dapat mencapai perkembangan secara optimal. Bimbingan kelompok menekankan pada proses berinteraksi dan berkomunikasi kelompok untuk memperoleh kepuasan pribadi.

Secara harfiah kata bimbingan berasal dari bahasa Inggris (guidance), dengan kata dasar guide yang artinya menunjukkan, menuntun atau mengemudikan, ungkap Shertzer dan Stone. Sedangkan kelompok merupakan sarana atau media penghubung bagi individu-individu yang tergabung di dalamnya, yang memungkinkan partisipasi aktif bagi para anggota untuk dapat berbagi pengalaman, wawasan, sikap dan keterampilan, pencegahan munculnya masalah atau pengembangan pribadi. Bimbingan kelompok (group guidance)

⁴² Sukardi. *Bimbingan kelompok...*(2012:40)

merupakan suatu kegiatan kelompok diskusi yang menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial setiap individu dalam kelompok, serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna bagi para partisipan, ungkap Damayanti Pengertian bimbingan kelompok yang lebih simpel menunjuk pada kegiatan bimbingan yang diber kelompok individu sedang mengalami problem yang sama.⁴³

Bimbingan kelompok merupakan suatu bentuk usaha pemberian bantuan kepada orang-orang yang mengalami masalah. Suasana kelompok yaitu antar hubungan dari semua orang yang terlibat dalam kelompok, dapat menjadi wahana dimana masing-masing individu dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan kepentingan dirinya yang bersangkutan dengan masalah tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan dapat terjadi interaksi individu satu dengan yang lainnya, proses dilakukan secara bersamaan lebih dari 2 orang untuk mencapai tujuan bersama. Dengan tujuan mencegah suatu permasalahan dalam berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan yang bersifat preventif.⁴⁴

a. Tujuan Bimbingan Kelompok

Brown mengatakan ketika pemimpin sepenuhnya memahami tujuan dari kelompok, lebih mudah baginya untuk memutuskan hal-hal seperti ukuran, keanggotaan, panjang sesi, dan jumlah dalam kelompok. Sedangkan Hulse-Killacky, dan Donigian berpendapat tujuan dari kelompok berfungsi sebagai peta bagi pemimpin. Anggota dan pemimpin harus jelas tentang kedua tujuan umum dan tujuan spesifik setiap sesi kelompok. Kadang- kadang tujuannya adalah jelas,

⁴³ Prayitno dan Erman Amti, *Bimbingan*.....h.86

⁴⁴ Prayitno dan Erman Amti, *Bimbingan*.....h.86

seperti menurunkan berat badan, berhenti merokok, mengatasi ketidakaktifan shalat dan lain-lain. Jadi, sebuah forum kelompok harus mempunyai tujuan yang jelas, tujuan kelompok akan mempermudah kelompok untuk menyelesaikan apa yang perlu dicapai. Menurut Prayitno, ada dua tujuan bimbingan kelompok, adalah sebagai berikut :

a) Tujuan Umum

Tujuan umum bimbingan kelompok adalah berkembangnya kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Dalam hal ini, sering menjadi kenyataan bahwa kemampuan bersosialisasi seseorang sering terganggu perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang tidak objektif, sempit dan terkungkung secara tidak efektif. Maka disimpulkan bahwa tujuan umum bimbingan kelompok adalah membantu mengembangkan kemampuan sosialisasi dalam diri anggota melalui suasana yang ada didalam kelompok.

b) Tujuan Khusus

Bimbingan kelompok bertujuan untuk membahas tema tertentu yang mengandung permasalahan aktual dan menjadi perhatian anggota. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan tema dapat mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi, verbal maupun nonverbal.

Kesimpulannya, bimbingan kelompok memiliki banyak tujuan melalui proses interaksi. Tujuannya yaitu konseli dapat mengembangkan kepercayaan diri (self confidence) terhadap orang lain. Konseli dapat belajar menerima ataupun memahami dirinya sendiri maupun orang lain, dapat memahami kekurangan diri

sendiri, berpikir positif apa yang akan dikerjakan, mempunyai tujuan yang jelas, memiliki ketegasan, dapat memelihara diri serta mencintai diri dengan gaya hidupnya, serta dapat mengendalikan perasaannya ketika akan menghadapi suatu masalah. Hal ini terjadi dalam suasana kelompok, ketika dengan mudahnya konseli belajar berkomunikasi dari orang lain.

Definisi bimbingan itu sendiri sebagai pencegahan, tentu memiliki banyak kegunaan dalam proses bimbingan kelompok, antara lain :⁴⁵

- 1) Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlah siswa yang perlu dibimbing sangat banyak sehingga pelayanan bimbingan secara perorangan tidak akan merata.
- 2) Dengan adanya bimbingan kelompok, siswa diajarkan menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan problem secara bersama. Dengan begitu, sedikit banyak dididik untuk hidup secara bersama.
- 3) Dalam mendiskusikan sesuatu bersama, siswa didorong berani berpendapat dan menghargai pendapat orang lain.
- 4) Banyak informasi yang dibutuhkan oleh siswa dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih praktis dan ekonomis.
- 5) Melalui bimbingan kelompok, siswa menjadi lebih sadar bahwa dirinya sebaiknya menghadap penyuluh untuk mendapat bimbingan secara mendalam.
- 6) Melalui bimbingan kelompok, seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari siswa.

⁴⁵ Siti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal. 8-9.

Beberapa kegunaan dalam proses bimbingan kelompok dapat disimpulkan bahwa dengan adanya bimbingan kelompok, siswa diajarkan untuk bermusyawarah, berguna mendorong siswa berpendapat dan menghargai pendapat orang lain, menghadapi dan memecahkan permasalahan secara bersama, hal ini sesuai dengan kegunaannya yaitu lebih ekonomis dan praktis jika dilakukan secara gotong royong.

b. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno menjelaskan bahwa dalam bimbingan kelompok terdapat 2 komponen, yaitu:

a) Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok merupakan anggota yang sangat penting dalam bimbingan kelompok. Dalam hal ini pemimpin kelompok tidak hanya mengarahkan perilaku anggota kelompok sesuai dengan kebutuhan melainkan juga harus tanggap terhadap segala perubahan yang berkembang dalam kelompok. Hal ini menyangkut adanya peran pemimpin kelompok serta fungsinya. Seperti yang diungkapkan oleh Prayitno, pemimpin kelompok adalah orang yang mampu menciptakan suasana sehingga anggota kelompok dapat belajar bagaimana mengatasi masalah mereka sendiri. Prayitno menyatakan bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok juga memiliki peran, yaitu:

- 1) Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan kepada semua anggota kelompok, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap kegiatan bimbingan kelompok.
- 2) Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada semua suasana perasaan yang berkembang dalam kelompok.

3) Pemimpin kelompok memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal atau konflik yang terjadi dalam kelompok, baik yang bersifat isi (ungkapan) maupun proses kegiatan kelompok, dan menjaga kerahasiaan dari kegiatan kelompok dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalam kelompok adalah menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.

b) Anggota kelompok

Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam proses berjalannya kehidupan kelompok. Tanpa adanya anggota tidaklah mungkin ada kelompok. Kegiatan ataupun proses kehidupan kelompok tersebut sebagian besar didasarkan atas peran serta keikutsertaan seluruh anggota kelompok.

b. Implementasi penerapan role playing dalam bimbingan kelompok

Teknik bermain peran atau role play merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam penyelenggaraan bimbingan dan konseling kelompok. Pada kebanyakan role play, seseorang memainkan peranannya sendiri, peran orang lain, sejumlah keadaan atau reaksi-reaksinya sendiri. Kemudian klien/konseli melalui role playing menerima umpan balik dari konselor atau dari para anggota kelompok.

Teknik role playing ini untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SMA saat pelaksanaan pembelajaran, Young memberikan tujuh langkah yang dapat diikuti konselor ketika menimplementasikan teknik role play. Langkah tersebut antara lain :

a) *Warm Up* : konselor menjelaskan tekniknya kepada konseli dan memberikan deskripsi rinci tentang perilaku, sikap, atau performa yang ingin diubah

- b) *Scene setting* : konselor membantu klien dalam menata panggung atau ruangan
- c) *Selecting roles* : konseli memerankan perilaku target. Jika konseli mengalami kesulitan untuk itu, konselor dapat mencontohkan perilakunya.
- d) *Sharing and feedback* : konselor memberikan umpan balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami
- e) *Reenactment* : konseli berulang-ulang mempraktikan perilaku yang ditargetkan
- f) *Follow up* : konseli memberi tahu kepada konselor tentang hasil perkembangannya.

Penggunaan bimbingan kelompok dengan penerapan teknik role playing yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat dimulai dari pembuatan kelompok-kelompok kecil. Anggota kelompok tersebut didapat melalui kesukarelaan anak ataupun pilihan dari guru BK. Jika menggunakan sistem penunjukan dari guru BK, seyogyanya guru BK sudah mengetahui siapa saja siswa yang berpotensi mengalami rendahnya tingkat kemampuan komunikasi siswa, guru BK dapat mengetahuinya melalui skala komunikasi. Kemudian setelah guru BK membentuk beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan bimbingan ini, konselor bersama siswa dapat menyusun kesepakatan jadwal pelaksanaan kegiatan pada masing- masing kelompok.

Kegiatan bimbingan kelompok diawali dengan diskusi yang membahas tentang komunikasi interpersonal . Hasil diskusi dalam bimbingan kelompok inilah kemudian yang digunakan sebagai dasar bagi guru BK untuk mentukkan perilaku atau sikap mana yang akan diubah dalam kegiatan role playing nanti.

Setelah guru BK mengetahui perilaku atau sikap mana yang akan diubah, guru BK menyampaikan kepada siswa tentang perilaku yang akan diubah tersebut dengan cara bermain peran.

Pada proses selanjutnya, guru BK membagi peran konseli yang terlibat dalam bimbingan kelompok. Siswa yang tidak terlibat dalam role playing tersebut bisa melihat proses role play dengan seksama. Pada proses bermain peran konseli memainkan perilaku target seperti keterbukaan, empati, mendukung teman, sikap positif, dan kesetaraan.

Penting bagi guru BK untuk terus memperhatikan apa yang siswa perankan. Jika siswa mengalami kesulitan ketika role playing, guru BK dapat mencontohkan perilaku target. Setelah role playing selesai dilakukan, guru BK dapat memberikan umpan balik yang spesifik, sederhana dan dapat dipahami. Kegiatan role playing dapat dilakukan berulang-ulang agar siswa mendapatkan hasil yang maksimal. Kegiatan role playing kedua dapat dilakukan oleh siswa lain dengan cara bergantian. Pada akhir sesi bimbingan kelompok, siswa menceritakan tentang pelajaran apa yang mereka dapat pada setiap sesi dalam bimbingan kelompok. Jika siswa merasa perlu suatu kegiatan tindak lanjut dari kegiatan tersebut, guru BK dapat memutuskan bersama konseli tentang kapan kegiatan tindak lanjut tersebut dapat dilaksanakan. Melalui bimbingan kelompok dengan penerapan teknik role play, siswa dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa demi ke efektifan belajar di sekolah.⁴⁶

c. Asas-Asas Bimbingan Kelompok

⁴⁶ Erford, Bradley T. 2017. *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar

Kegiatan bimbingan kelompok tentu mempunyai asas-asas, apabila asas-asas tidak dijalankan dengan baik, maka penyelenggaraan bimbingan kelompok tidak akan berjalan dengan baik. Menurut Prayitno asas-asas dalam bimbingan kelompok sebagai berikut :

- 1) Asas kerahasiaan, yaitu semua anggota wajib menjaga pendapat, ungkapan, saran, apa saja yang menjadi pembahasan dalam bimbingan kelompok.
- 2) Asas keterbukaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki agar anggota kelompok bersikap terbuka dalam memberikan informasi.
- 3) Asas kesukarelaan, asas bimbingan kelompok yang menghendaki para anggota kelompok untuk sukarela dalam mengikuti kegiatan.
- 4) Asas kenormatifan, yaitu asas yang menghendaki tata karma dan cara berkomunikasi yang baik dan masih dalam batas norma yang berlaku.

Beberapa asas tersebut merupakan bagian yang penting dalam menjalankan bimbingan kelompok. Kesimpulannya, asas kerahasiaan dengan harapan semua anggota dapat merahasiakan apa saja yang menjadi ungkapan dalam proses bimbingan, asas keterbukaan agar kelompok bersifat terbuka, asas sukarelaan agar anggota mengikuti kegiatan sesuai dengan keikhlasan, serta asas kenormatifan yaitu menghendaki tata karma berkomunikasi yang baik. Adanya keempat asas tersebut dengan harapan proses bimbingan kelompok dapat terselesaikan dengan baik dan penuh mandiri.

B. Komunikasi Interpesonal

1. Pengertian komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi adalah proses pertukaran informasi serta pemindahan pengertian antara dua orang atau lebih di

suatu kelompok manusia kecil dengan berbagai efek dan umpan balik (feedback).⁴⁷ Littlejohn memberikan definisi komunikasi antarpribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi antara individu-individu. Agus Marjana mengatakan, komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, ketika pengirim dapat menyampaikan pesan dapat menerima dan dapat menanggapi secara langsung pula. Pendapat senada dikemukakan oleh Deddy Mulyana bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal. Stewart sebagaimana dikutip Malcolm R. Parks mendefinisikan interpersonal communication in terms of a willingness to share unique aspects of the self. Komunikasi interpersonal menunjukkan adanya kesediaan untuk berbagi aspek-aspek unik dari individu.

Menurut Devito, komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Definisi lain dikemukakan oleh Arni Muhammad, komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi di antara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya di antara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya (komunikasi langsung). Selanjutnya Indriyo Gitosudarmo dan Agus Mulyono memaparkan, komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berbentuk tatap muka, interaksi orang ke orang, dua arah, verbal dan nonverbal, serta saling berbagi informasi dan perasaan

⁴⁷ W. A. Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta: Bumi Askara, 2020),

antara individu dengan individu atau antarindividu di dalam kelompok kecil. Dari beberapa pendapat di atas dapatlah dikemukakan pengertian dari komunikasi interpersonal atau komunikasi antar pribadi merupakan proses penyampaian atau pengiriman pesan oleh komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) secara langsung maupun secara tidak langsung.

2. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Tujuan komunikasi interpersonal menurut Suranto dipaparkan sebagai berikut:

a. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah untuk mengungkapkan perhatian kepada orang lain. Dalam hal ini seseorang berkomunikasi dengan cara menyapa, tersenyum, melambaikan tangan, membungkukkan badan, menanyakan kabar kesehatan partner komunikasinya, dan sebagainya. Menemukan diri sendiri

b. Menemukan diri sendiri

Menemukan diri sendiri bermakna seseorang melakukan komunikasi interpersonal karena ingin mengetahui dan mengenali karakteristik diri pribadi berdasarkan informasi dari orang lain. Peribahasa mengatakan, “Gajah di pelupuk mata tidak tampak, namun kuman diseberang latan tampak”. Artinya seseorang tidak mudah melihat kesalahan dan kekurangan pada diri sendiri, namun mudah menemukan pada orang lain. Apabila seseorang terlibat komunikasi interpersonal dengan orang lain, maka terjadi proses belajar banyak sekalitentang diri maupun orang lain.

c. Menemukan dunia luar

Dengan komunikasi interpersonal diperoleh kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi dari orang lain, termasuk informasi penting dan aktual.

d. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis

Sebagai makhluk sosial, salah satu kebutuhan setiap orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan baik dengan orang lain. Semakin banyak teman yang dapat di ajak bekerja sama, maka semakin lancar pelaksanaan kegiatan dalam hidup sehari-hari sebaliknya apabila ada seorang saja sebagai musuh, kemungkinan akan menjadi kendala. Oleh karena itulah setiap orang telah menggunakan banyak waktu untuk komunikasi interpersonal yang diabdikan untuk membangun dan memelihara hubungan sosial dengan orang lain.

e. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku

Dalam prinsip komunikasi, ketika pihak komunikan menerima pesan atau informasi, berarti komunikan telah mendapat pengaruh dari proses komunikasi

f. Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu

Ada kalanya, seseorang melakukan komunikasi interpersonal sekedar mencari kesenangan atau hiburan. Berbicara dengan teman mengenai acara perayaan hari ulang tahun, berdiskusi mengenai olahraga, bertukar cerita-cerita lucu adalah merupakan pembicaraan untuk mengisi dan menghabiskan waktu luang.

g. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi

Komunikasi interpersonal dapat menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi (mis communication) dan salah interpretasi (mis interpretation) yang terjadi antara sumber dan penerima pesan. Mengapa ? karena dengan komunikasi interpersonal dapat dilakukan pendekatan secara langsung, menjelaskan berbagai pesan yang rawan menimbulkan kesalahan interpretasi.

h. Memberikan bantuan (konseling)

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya. Dalam kehidupan sehari-hari, di kalangan masyarakat pun juga dapat dengan mudah diperoleh contoh yang menunjukkan fakta bahwa komunikasi interpersonal dapat dipakai sebagai pemberian bantuan (konseling) bagi orang lain yang memerlukan. Tanpa disadari setiap orang ternyata sering bertindak sebagai konselor maupun konseli dalam interaksi interpersonal sehari-hari.

Menurut Muhammad Arni menyatakan bahwa komunikasi interpersonal mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

a. Menemukan Diri Sendiri

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Jika seseorang terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain seseorang belajar banyak sekali tentang diri seseorang maupun orang lain. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada seseorang untuk berbicara tentang apa yang seseorang sukai, atau mengenai diri seseorang. Adalah sangat menarik dan mengasyikkan apabila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita sendiri. Dengan membicarakan diri seseorang dengan orang

lain, seseorang memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkahlaku seseorang.

b. Menemukan Dunia Luar

Hanya komunikasi interpersonal menjadikan seseorang dapat memahami lebih banyak tentang diri seseorang dan orang lain yang berkomunikasi dengan seseorang. Banyak informasi yang seseorang ketahui datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak jumlah informasi yang datang kepada kita dari media massa hal itu seringkali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau dialami melalui interaksi interpersonal.

c. Membentuk Dan Menjaga Hubungan Yang Penuh Arti

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak dari waktu seseorang pergunakan dalam komunikasi interpersonal diabdikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.

d. Berubah Sikap Dan Tingkah Laku

Banyak waktu seseorang pergunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. seseorang boleh menginginkan mereka memilih cara tertentu, misalnya mencoba diet yang baru, membeli barang tertentu, melihat film, menulis membaca buku, memasuki bidang tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar atau salah. seseorang banyak menggunakan waktu waktu terlibat dalam posisi interpersonal.

e. Untuk Bermain Dan Kesenangan

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas seseorang pada

waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan yang untuk menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan seseorang.

f. Untuk Membantu

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional psikologi klinis untuk mengarahkan kliennya. Semua orang juga berfungsi membantu orang lain dalam interaksi interpersonal seseorang sehari-hari. seseorang berkonsultasi dengan seorang teman yang putus cinta, berkonsultasi dengan mahasiswa tentang mata kuliah yang sebaiknya diambil dan lain sebagainya.

3. Komunikasi interpersonal yang efektif

Devito mengemukakan (suranto) lima sikap positif yang perlu dipertimbangkan ketika seseorang merencanakan komunikasi interpersonal. Lima sikap positif tersebut, meliputi:

a. Keterbukaan (*openness*)

Keterbukaan ialah sikap dapat menerima masukan dari orang lain, serta berkenan menyampaikan informasi penting kepada orang lain. Hal ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya, tetapi rela terbuka tentang dirinya ketika orang lain menginginkan informasi yang diketahuinya.

b. Empati (*empathy*)

Empati ialah kemampuan seseorang untuk merasakan kalau seandainya menjadi orang lain, dapat memahami sesuatu yang sedang dialami orang lain, dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, dan dapat memahami sesuatu persoalan dari sudut pandang orang lain, melalui kacamata orang lain. Apabila empati tumbuh dalam proses komunikasi antar pribadi, maka suasana hubungan komunikasi akan dapat berkembang dan tumbuh sikap saling pengertian dan penerimaan.

c. Sikap mendukung (*Supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Artinya masing-masing pihak yang berkomunikasi memiliki komitmen untuk mendukung terselenggaranya interaksi secara terbuka. Oleh karena itu respon yang relevan adalah respon yang bersifat spontan dan lugas, bukan respon bertahan dan berkelit. Pemaparan gagasan bersifat deskriptif naratif, bukan bersifat evaluatif. Sedangkan pola pengambilan keputusan bersifat akomodatif, bukan intervensi yang disebabkan rasa percaya diri yang berlebihan.

Jack R.Gibb (Suranto) menyebutkan beberapa perilaku yang menimbulkan perilaku suportif, yaitu: (1) Deskripsi, yaitu menyampaikan perasaan dan persepsi kepada orang lain tanpa menilai; tidak memuji atau mengecam, mengevaluasi pada gagasan, bukan pada pribadi orang lain, orang tersebut “merasa” bahwa kita menghargai diri mereka. (2) Orientasi masalah, yaitu mengajak untuk bekerja sama mencari pemecahan masalah, tidak mendikte orang lain, tetapi secara bersama menetapkan tujuan dan memutuskan bagaimana

mencapainya. (3) Spontanitas, yaitu sikap jujur dan dianggap tidak menyelimuti motif yang terpendam. (4) Provisionalisme, yaitu kesediaan untuk meninjau kembali pendapat diri sendiri, mengakui bahwa manusia tidak luput dari kesalahan sehingga wajar kalau pendapat dan keyakinan diri sendiri dapat berubah.

d. Sikap positif (*positiveness*)

Sikap positif ditunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku. Dalam bentuk sikap, maksudnya adalah bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki perasaan dan pikiran positif, bukan prasangka dan curiga. Dalam bentuk perilaku, artinya bahwa tindakan yang dipilih adalah yang relevan dengan tujuan komunikasi interpersonal, yaitu secara nyata membantu partner komunikasi untuk memahami pesan komunikasi, yaitu seseorang memberikan penjelasan yang memadai sesuai dengan karakteristik mereka. Dalam bentuk perilaku, artinya bahwa tindakan yang dipilih adalah yang relevan dengan tujuan komunikasi interpersonal, yaitu secara nyata membantu partner komunikasi untuk memahami pesan komunikasi, yaitu kita memberikan penjelasan yang memadai sesuai dengan karakteristik mereka.

Sikap positif dapat ditunjukkan dengan berbagai macam perilaku dan sikap, antara lain :

- a) Menghargai orang lain
- b) Berpikiran positif terhadap orang lain
- c) Tidak menaruh curiga secara berlebihan
- d) Meyakini pentingnya orang lain
- e) Memberikan pujian dan penghargaan

f) komitmen menjali kerjasama.

e. Kesetaraan (*equality*)

Rahmat mengemukakan bahwa persamaan atau kesetaraan adalah sikap memperlakukan orang lain secara horizontal dan demokratis, tidak menunjukkan diri sendiri lebih tinggi atau lebih baik dari orang lain karena status, kekuasaan, kemampuan intelektual kekayaan atau kecantikan. Kesetaraan adalah pengakuan bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan saling memerlukan. Memang secara alamiah ketika dua orang berkomunikasi secara interpersonal, tidak pernah tercapai suatu situasi yang menunjukkan kesetaraan atau kesamaan secara utuh di antara keduanya. pastilah yang satu lebih kaya, lebih pintar, lebih muda, lebih berpengalaman, dan sebagainya. namun kesetaraan yang dimaksud di sini adalah berupa pengakuan atau kesadaran, serta kerelaan untuk menempatkan diri setara (tidak ada yang superior ataupun inferior) dengan partner komunikasi. dengan demikian dapat di kemukakan indikator kesetaraan, meliputi :

- 1) menempatkan diri setara dengan orang lain
- 2) menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda
- 3) mengakui pentingnya kehadiran orang lain
- 4) tidak memaksakan kehendak
- 5) komunikasi dua arah
- 6) saling memerlukan
- 7) suasana komunikasi: akrab dan nyaman.

4. Fungsi komunikasi interpersonal

Fungsi komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonal adalah berusaha meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagai pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Komunikasi interpersonal, dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Dalam hidup bermasyarakat seseorang dapat memperoleh kemudahan dalam hidupnya karena memiliki pasangan hidup. Melalui komunikasi interpersonal juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik yang terjadi. Menurut Enjang komunikasi Interpersonal memiliki fungsi yaitu :

a) Memenuhi kebutuhan sosial dan psikologis.

Dengan komunikasi interpersonal, kita bisa memenuhi kebutuhan sosial atau psikologis kita. Mengembangkan kesadaran diri. Melalui komunikasi interpersonal akan terbiasa mengembangkan diri.

b) Matang akan konvensi sosial.

Melalui komunikasi interpersonal kita tunduk atau menentang konvensi sosial.

c) Konsistensi hubungan dengan orang lain.

Melalui komunikasi interpersonal kita menetapkan hubungan kita. Kita berhubungan dengan orang lain, melalui pengalaman dengan mereka, dan melalui percakapan– percakapan bersama mereka.

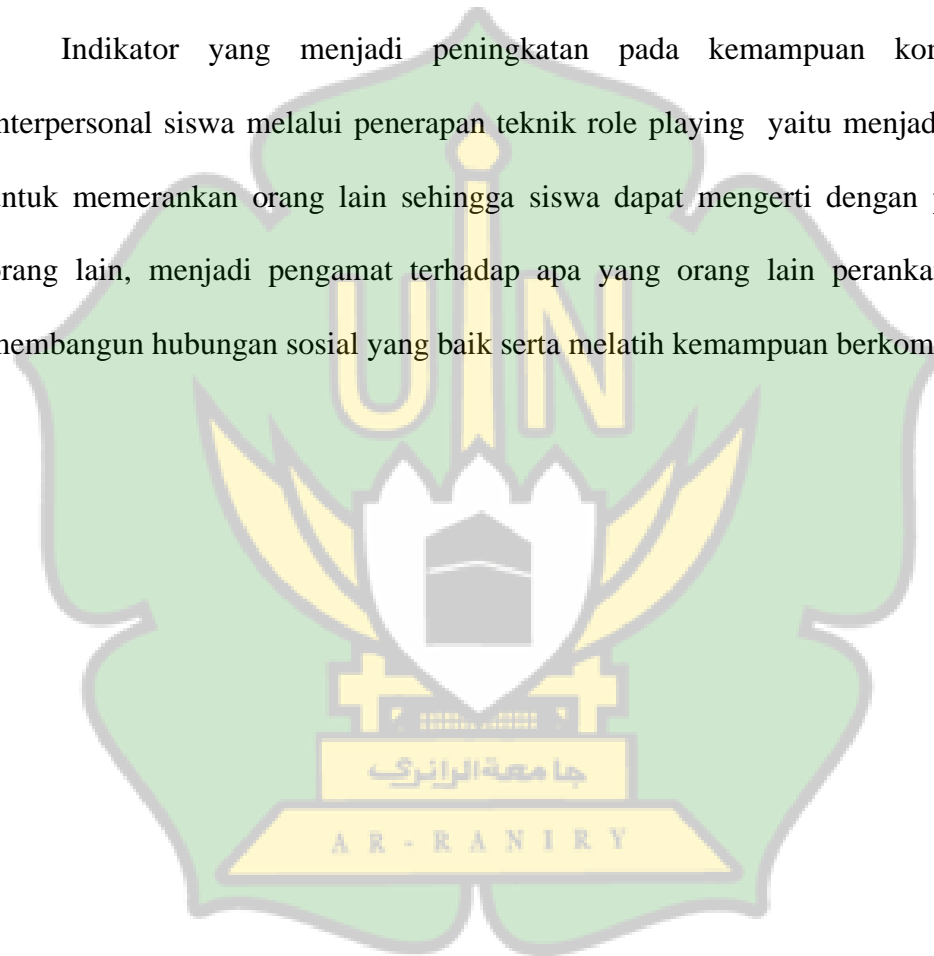
d) Mendapatkan informasi yang banyak.

Melalui komunikasi interpersonal, kita juga akan memperoleh informasi yang lebih. Informasi yang akurat dan tepat waktu merupakan kunci untuk membuat keputusan yang efektif;

e). Mempengaruhi atau dipengaruhi orang lain

5. Indikator Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Melalui Teknik Role Playing

Indikator yang menjadi peningkatan pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui penerapan teknik role playing yaitu menjadi tempat untuk memerankan orang lain sehingga siswa dapat mengerti dengan perasaan orang lain, menjadi pengamat terhadap apa yang orang lain perankan, dapat membangun hubungan sosial yang baik serta melatih kemampuan berkomunikasi.



BAB III

METODE PENELITIAN

B. Pendekatan Dan jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan, dalam pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan berdasarkan pada filsafat positif penelitian, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan cara analisis data bersifat kuantitatif/statistik.⁴⁸ Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Dengan adanya metode penelitian diharapkan penelitian mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian tertentu. Sedangkan rancangan penelitian adalah kerangka yang didesain oleh peneliti sebagai rencana penelitian.⁴⁹ Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi.⁵⁰

Penelitian kuantitatif sebagian besar dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari studi

⁴⁸ Supardi, S., & Surahman. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Mahasiswa Farmasi. Trans Info Media.*

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta, 2017), h. 3

⁵⁰ Supardi, S., & Surahman. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Mahasiswa Farmasi. Trans Info Media.*

penelitian. Dalam metode penelitian ini, para peneliti dan ahli statistic menggunakan kerangka kerja matematika dan teori-teori yang berkaitan dengan kuantitas yang dipertanyakan.

Menurut sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Emzir, pendekatan kuantitatif adalah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis dan pertanyaan spesifikkuaitatif.⁵¹ Rancangan penelitian meliputi penelitian dan teknik pengumpulan data, dan metode merupakan cara yang dipakai untuk meneliti dan mengungkapkan suatu masalah. Untuk mempermudah suatu penelitian, maka penetapan metode penelitian yang sangat tepat berpengaruh terhadap valid tidaknya hasil dari suatu penelitian.

Adapun metode pendekatan digunakan digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan jenis *design one-group pretest-posttest*. Metode ini dianggap cocok karena dapat melihat perbedaan dalam suatu kelompok yang dilihat dari membandingkan hasil skala sebelum di berikan perlakuan dan dari hasil skala setelah diberikan perlakuan (treatment).⁵² Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan...*, h. 14.

⁵² Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 1.

Tabel 3.1
Desain *One Group Pretest-Posttest Design*⁵³

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan :

O1 : Nilai pretest sebelum diterapkannya teknik role playing

O₂ : Nilai post-test setelah diterapkannya teknik role playing

X : Treatment (Perlakuan)

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

1. Tahap pertama, Pengukuran Variabel (*Pretest*)

Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat komunikasi siswa sebelum di berikan treatment oleh peneliti. pretest yang diberikan berbentuk skala komunikasi interpersonal. peserta didik diberikan skala untuk mengetahui atau melihat tingkat komunikasi yang telah dimiliki oleh masing-masing peserta didik, setelah peserta didik selesai mengisi skala yang diberikan maka peneliti memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberi gambaran tentang orang-orang yang memiliki komunikasi, peneliti juga memberitahukan pentingnya untuk meningkatkan komunikasi.

2. Tahap kedua, Pemberian Treatment

Treatment yang diberikan peneliti yaitu bimbingan kelompok. Pemberian Treatment komunikasi dilakukan dengan menggunakan teknik role playing. Pertama, awal pertemuan peneliti memperkenalkan dan menjelaskan mengenai konsep teknik role playing yang dapat memberikan kekuatan positif. Dalam teknik role playing yang akan dipraktikkan siswa dengan bentuk layanan bimbingan

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011),h. 107

kelompok, Skenario yang peneliti rancang sesuai dengan aspek-aspek interpersonal.

Kegiatan yang dilaksanakan pada saat melakukan penelitian yaitu sesuai dengan rancangan pelaksanaan layanan (RPL) yang telah penulis susun berdasarkan tahap-tahap bimbingan kelompok. Kegiatan yang dilakukan berdasarkan pada hasil yang di dapat dari skala yang berupa nilai atau skor yang di dapat dari skala yang diperoleh dari skala komunikasi, peserta didik yang mendapat nilai terendah akan mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi. Tahap ketiga, yaitu memberikan skala komunikasi kepada peserta didik setelah diberikan treatment berupa kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara komunikasi yang didapat sebelum dilakukannya bimbingan kelompok dan setelah dilakukannya bimbingan kelompok.

3. Posttest

Posttest dilakukan untuk mrngrtahui tingkat kejenuhan belajar siswa setelah di berikan Treatment. *Posttest* diberikan kepada siswa yang telah diberikan treatment berupa teknik role playing.⁵⁴

Berdasarkan gambar diatas, Model dalam penelitian ini terdapat satu kelompok eksperimen kemudian di beri pretest untuk mengetahui keadaan awal komunikasi siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam, selanjutnya diberikan perlakuan dan diberikan posttest. Berdasarkan rancangan tersebut ditetapkan satu kelompok eksperimen untuk diberikan Treatment oleh peneliti

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011),h. 107

yaitu kelas siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam yang berjumlah 10 orang sebagai sampel. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kejenuhan belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment teknik role playing.

H. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi.

Populasi berasal dari kata bahasa Inggris *population*, yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian kata populasi amat populer digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.⁵⁵

Setelah observasi dilakukan menunjukkan siswa-siswi SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam banyak mengalami komunikasi yang rendah dengan gurunya seperti halnya terlihat dari sikap siswa yang kurang aktif dalam berbicara, pendiam, pemalu, malu bertanya saat ia tidak tahu apa yang dijelaskan oleh guru. Tingkat empati siswa juga masih rendah siswa masih tidak percaya dengan apa yang temannya ceritakan, tidak mau bertanya kepada guru padahal banyak hal yang mereka kurang pahami tentang pelajaran yang diberikan, acuh tak acuh pada lingkungan sekitar. Siswa dalam berkomunikasi masih egois dan kurang fokus ketika guru menjelaskan di depan. Siswa mengancam guru, menjauhi guru yang tidak ia sukai seperti wali kelas yang selalu memberikan nasehat dan teguran ketika mereka lalai, sikap-sikap tersebut menunjukkan siswa belum dapat berpikir

⁵⁵ Burhan Bungin, *Metodologi penelitian kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 99

positif pada guru. Selain itu siswa masih pilih-pilih guru dalam belajar menunjukkan siswa belum memahami apa itu kesamaan. Sehingga ke efektifitas siswa dalam belajar berkurang.

Rusdin Pohan menjelaskan populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian.⁵⁶ Adapun yang menjadi keseluruhan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam atas saran dari guru BK dengan jumlah 42 populasi.

Tabel 3.2
Distribusi Populasi Penelitian.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan
1	XI IPA 1	6	8
2	XI IPA 2	12	2
3	XI IPS	8	6
Jumlah			42

2. Sampel

Menurut Arikunto jika seseorang hanya meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁵⁷ Yang menjadi sampel penelitiannya adalah siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam, orang yang diambil berdasarkan teknik sampling purposive. Karakteristik siswa yang dijadikan sampel penelitian adalah :

- a. Siswa yang mengikuti perlakuan treatment, yang mengalami komunikasi dengan skor terendah.

⁵⁶ Rusdin Pohan, *Metodologi penelitian pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-rijal Institute, 2007), h.62

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka CIPTA, 2010), h. 130

- b. Siswa bersedia mengikuti proses treatment yang telah dirancang peneliti. Sampel yang di peroleh adalah orang yang di acak dari tiga kelas.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling non probability sampling. Secara detailnya menggunakan sampling purposive, “*Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu :”.⁵⁸

- b. Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang renda
- c. Sikap siswa yang kurang aktif dalam berbicara
- d. Tingkat empati siswa yang rendah
- e. Siswa yang tidak percaya apa yang di katakana temannya
- f. Tidak mau bertanya kepada guru tentang apa yang tidak dia ketahui
- g. Acuh tak acuh pada lingkungan se
- h. Siswa yang belum dapat terbuka
- i. Siswa yang pendiam
- j. Siswa yang pemalu

C. Instrumen Pengumpulan Data

Hadjar berpendapat bahwa instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif. Jadi instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya pengumpulan data agar

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011),

kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Dengan demikian dapat dimengerti bahwa antara metode dan instrumen pengumpulan data saling berkaitan.⁵⁹ Sebagaimana metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini maka instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Pedoman tes, Pedoman tes yaitu alat bantu yang berupa pernyataan tes tertulis yang digunakan untuk memperoleh nilai sebagai alat ukur penelitian. Adapun petunjuk penyusunan tes adalah sebagai berikut:

- 1) pernyataan tes dapat meliputi ide-ide pokok dari bahan yang ditekankan dalam komunikasi interpersonal dengan aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan .
- 2) pernyataan tidak mengambil kalimat yang disalin langsung dari buku atau catatan.
- 3) Pada waktu menyusun, pernyataan sudah dilengkapi dengan kunci jawaban serta pedoman penilaian.
- 4) Diusahakan agar pernyataan bervariasi.
- 5) Rumusan pernyataan dibuat sedemikian rupa sehingga mudah difahami oleh ter coba
- 6) Pernyataan berjumlah 40 butir

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R &D...*, hal.66

Table 3.3 butir pernyataan instrument
Butir pernyataan dapat di lihat pada lampiran 4

Variable	Aspek	Pernyataan +	Pernyataan -	No butir pernyataan
Komunikasi interpersonal	Keterbukaan	1, 3, 5, 7	2, 4, 6, 8	1 – 8
	Empati	9, 11, 13	10, 12	9 – 13
	Sikap mendukung	15, 17	14, 16	14 – 17
	Sikap positif	19, 21, 23, 25, 27	18, 20, 22, 24, 26, 28	18 - 28
	Kesetaraan	29, 31, 33, 35, 37, 39	30, 32, 34, 36, 38, 40	29 – 40

- b. Pedoman Observasi dilakukan untuk mengambil data di sekolah dan mengetahui ketrampilan proses sesuai yang dijelaskan dalam metode observasi
- c. Pedoman dokumentasi, dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang berupa arsip atau catatan yang sudah ada. Pedoman ini digunakan untuk memperoleh data tentang siswa.
1. Uji validitas instrument

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan pada tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.⁶⁰ Valid berarti bahwa instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi melalui expert judgement.

Dalam penelitian ini, skala diuji cobakan kepada beberapa responden yang tidak terlibat dalam proses pemberian tindakan dalam penelitian yang berjumlah 30 responden. Responden yang diambil adalah sekolah lainnya. Setelah diuji coba

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka CIPTA, 2010), h. 211

instrumen, selanjutnya dilakukan analisis item untuk melihat sejauh mana instrumen tersebut dapat mengungkap variabel yang hendak diukur. Analisis item dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total item. Untuk mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total item tersebut dapat dicari koefisien korelasi dengan menggunakan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan Teknik yang digunakan untuk menghitung validitas adalah teknik Product Moment yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 170). Kriteria pengujian, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau alpha 0,05 maka butir angket dianggap valid, demikian sebaliknya.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- X : Skor responden untuk tiap item
 Y : Total skor tiap responden dari seluruh item
 $\sum X$: Jumlah standar distribusi X
 $\sum Y$: Jumlah standar distribusi Y
 $\sum X^2$: Jumlah Kuadrat masing- masing skor X
 $\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat masing- masing skor Y

Kriteria pengujian, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau alpha 0,05 maka butir angket dianggap valid, demikian sebaliknya.

Tabel 3.4
 Status Validitas Instrumen

Variable	Tidak Valid	Valid
Komunikasi Interversional	3,8, 10, 19, 24, 25, 30, 37	1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40

Setelah harga nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf $\alpha = 0,05$ dan $N = 30$, maka dari 40 butir item angket yang diujicobakan, diperoleh 32 item pernyataan yang berstatus valid. Dengan demikian 32 butir item pernyataan tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpul data untuk mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal siswa, hasil uji validitas dapat di lihat pada lampiran 5.

2. Uji reabilitas

Uji realibilitas bertujuan untuk melihat sebuah instrument atau mengukur sejauh mana suatu instrument mampu menghasilkan skor-skor secara konsisten. Instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik⁶¹. Sugiyono menjelaskan bahwa instrumen yang realibel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.⁶² Dalam penelinelitian ini Perhitungan Reliabilitas Angket kemampuan komunikasi dalam bentuk angket atau dalam bentuk soal uraian. Siswa menggunakan Rumus Alpa digunakan untuk mencari realiabilitas instrument. hasil Reabilitas dapat di lihat pada lempira 6.

$$r_{11} = \frac{(K)(1 - \sum b^2)}{(K - 1)\sigma^2 t}$$

Keterangan :

r_{11} = Realibitas instrument

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varians butir

$\sigma^2 t$ = Varians total

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 221

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011),

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala, observasi, dan dokumentasi.

1. Skala

Skala likert digunakan untuk mengukur tingkat komunikasi siswa dan guru. Skala komunikasi diberikan kepada siswa sebelum dilakukan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing dan setelah dilakukan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi siswa dan guru. Skala likert digunakan oleh para peneliti guna mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pernyataan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respon terhadap skala ukur yang disediakan⁶³.

Skala model Likert dapat memiliki empat alternatif respon pernyataan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Skala ini juga terdiri dari pernyataan yang mendukung (*favorable*) dan tidak mendukung (*unfavorable*). Skala likert digunakan sebagai pilihan respon siswa dalam mengisi angket komunikasi siswa dan guru. Skor yang diberikan untuk masing-masing respon adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Pernyataan Dan Skor Skala

Pernyataan positif (<i>Favorable</i>)	Skor	Pernyataan Negatif (<i>Unfavorable</i>)	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	3
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	4

⁶³ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 146

Dapat disimpulkan dengan menggunakan skala likert, dalam penelitian ini variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator, indikator dijabarkan menjadi deskriptor kemudian deskriptor dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Akhirnya indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden.

d. Kisi-kisi skala kemampuan komunikasi interpersonal

Jumlah kisi-kisi skala kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.6
Kisi-kisi skala kemampuan komunikasi interpersonal siswa

Variabel	Aspek	Indikator	+	-	Jumlah
KOMUNIKASI INTERPERSONAL	Sikap Keterbukaan	a. Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain	1, 3,5	2,4	5
		2) Menghargai pendapat kepada orang lain untuk berbagi perasaan.	7,	6,8	3
	Empati	a. Menunjukkan perhatian kepada orang lain	9,		1
		b. Menjaga perasaan orang lain		10,	1
		c. Mengerti keinginan orang lain	11,13	12,	3
	Sikap mendukung	a. Memberi dukungan kepada orang	15,	14,	2

	lain			
	b. Memberikan penghargaan orang lain	17,	16,	2
Sikap positif	a. Menghargai perbedaan pada orang lain	19,	18,	2
	b. Berpikiran positif	21,23, 25,27	20,22, 24,26	8
	c. Tidak menaruh curiga yang berlebihan kepada orang lain		28,	1
Kesetaraan	a. Menempatkan diri setara dengan orang lain.	29,		1
	b. Mengakui pentingnya kehadiran orang lain.	31,	30,32,	3
	c. Komunikasi dua arah	33,		1
	d. Suasana komunikasi : akrab dan nyaman.	35, 37, 39,	34,36, 40.	6

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi digunakan untuk mengamati komunikasi siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing, melihat peristiwa, perilaku, dan ekspresi peserta didik. Dalam hal ini peneliti terlibat dalam kegiatan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing yang diamati yaitu bersifat observasi berperan serta (participant observation), dan peneliti

mengajak dua rekan peneliti sebagai observer dan guru BK yang juga menjadi observer pada saat peneliti melakukan kegiatan penelitian atau pada saat melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan lembar observasi terstruktur. Lembar observasi bertujuan untuk mengetahui/mengamati komunikasi siswa didalam melakukan kegiatan bimbingan kelompok.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang penulis perlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang penulis gunakan pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik⁶⁴. Statistik inferensial, (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi⁶⁵. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan non parametris. Peneliti menggunakan statistik parametris dengan alasan jenis data yang dianalisis dalam skala interval. Statistik parametris memerlukan terpenuhi banyak asumsi. Asumsi yang utama adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal.

1. Analisis data hasil skala

Teknik analisis data hasil skala komunikasi interpersonal dan data hasil observasi dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif yang didukung keterangan hasil observasi. Analisis data yang digunakan adalah dengan menghitung skor maksimal dan skor minimal dari nilai skala keterampilan komunikasi interpersonal serta menghitung skor masing-masing subjek.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 207

⁶⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 209

Penentuan kategori kecenderungan dari tiap-tiap variabel didasarkan pada norma dan ketentuan kategori. Merujuk pada penjelasan tiap-tiap variabel didasarkan pada norma dan ketentuan kategori.

Berikut langkah-langkah pengkategorisasian keterampilan komunikasi interpersonal anak dalam penelitian sebagai berikut⁶⁶:

- a. Menentukan skor tertinggi dan terendah Skor tertinggi Skor
 - b. Menghitung mean ideal (M) yaitu $\frac{1}{2}(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$ M
 - c. Menghitung standar deviasi (SD) yaitu $\frac{1}{6}(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$.
2. Uji Paired t test

Dalam penelitian komunikasi siswa Paired t test merupakan uji t untuk dua sampel yang berpasangan. Dan Paired t test digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Ha : Terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing.
- Ho : Tidak terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik paired t test (uji t untuk dua sampel yang berpasangan). Uji paired t test digunakan untuk

⁶⁶ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h.107-119

menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas. Dua sampel yang dimaksud adalah yang sama namun mempunyai dua data.

3. Uji N-Gain Score

Peningkatan hasil penerapan teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dapat diinterpretasikan dengan menggunakan Gain ternormalisasi (N-Gain Score). N-Gain Score sendiri merupakan perbandingan skor gain actual (skor terendah) dengan skor gain maksimum (skor tertinggi). Dalam artian N-Gain Score ini dapat digunakan ketika adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pre-test dan post-test melalui uji-t. perhitungan uji N-Gain Score dapat dinyatakan dalam rumus sebagai berikut :⁶⁷

$$N-Gain\ Score = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Keterangan :

Skor *pretest* = nilai sebelum treatment

Skor idea = nilai tertinggi yang diperoleh.

Skor *posttest* = nilai sesudah treatment

Tabel 3.7 Pedoman penilaian *N-Gain Score*
(Melzer dalam Syahfitri,)

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

F. Tahap-tahap penelitian

Penelitian akan dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan rincian sebagai berikut:

⁶⁷ Wahyudin Zarkasyi, *Penelitian ...*, hlm. 234-235

Pertemuan I : Siswa mengerjakan soal pre-test untuk variabel komunikasi siswa dan guru, serta memberikan skenario drama untuk dipelajari

Pertemuan II : Peneliti memberi Treatment kepada siswa yang mengalami komunikasi rendah

Pertemuan III : Siswa mengerjakan soal post-test, Keterangan:

1. Pengukuran Variabel Dependen (Pretest)

Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat komunikasi siswa terhadap guru sebelum diberikan treatment. Pretest yang diberikan berbentuk skala komunikasi interpersonal. Setiap anggota kelompok eksperimen mendapatkan pretest ini.

2. Pemberian Treatment

Adapun Treatment yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah teknik role playing. Dan treatment ini yang dilakukan oleh Guru BK yaitu dalam bentuk bimbingan kelompok yang dimaksud bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok.⁶⁸ Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri individu dengan dilaksanakan secara kelompok.⁶⁹

3. Posttest

Posttest dilakukan untuk mengetahui tingkat komunikasi siswa terhadap guru sesudah diberikan treatment. Posttest yang diberikan berbentuk skala komunikasi interpersonal. Setiap anggota kelompok eksperimen mendapatkan

⁶⁸ Nurihsan & Juntika, *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. (Bandung : Refika Aditama, 2006), h. 23

⁶⁹ Natawidjaya, R, *Pendekatan-pendekatan dalam Penyuluhan Kelompok I*. (Bandung : CV. Diponegoro, 1987), h. 32

Posttest ini. Pelaksanaan Treatment role playing dilakukan oleh peneliti dengan beberapa tahap:

1) Peneliti sudah memperoleh kesepakatan dengan subjek mengenai permasalahan teknis berupa waktu, tempat, waktu, dan frekuensi pertemuan. Di awal pertemuan peneliti menjelaskan kepada subjek tentang konsep dasar teknik role playing yang berdampak positif terhadap komunikasi siswa terhadap guru

2) Pada tahap peneliti melakukan perubahan langsung. Tahapan ini merupakan tahapan perubahan perilaku dengan menggunakan role playing.

langkah-langkah role playing adalah sebagai berikut:

- a) Memilih partisipan, seperti menganalisis peran dan memilih pemain yang akan melakukan peran
- b) Mengatur setting, seperti mengatur sesi-sesi tindakan, kembali menegaskan peran dan lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
- c) Pemeranan, seperti memulai role play, mengukuhkan role play dan menyudahi role play
- d) Berdiskusi dan mengevaluasi, seperti mereview pemeranan (kejadian), posisi kenyataan) dan mendiskusikan fokus-fokus utama mengembangkan pemeranan selanjutnya
- e) Memerankan kembali, seperti memainkan yang diubah dan memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- f) Diskusi dan Evaluasi Sebagaimana dalam tahap 4

- g) Berbagi dan menggeneralisasi pengalaman, seperti Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul. dan menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Gambaran SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam yang terletak di Jl. Darul Makmur No. 1, Jambi ,Kecamatan Sultan Daulat, Kota Subulussalam yang ter akreditasi B. Lingkungan fisik sekolah terdiri dari ruang Kepala Sekolah, ruang Guru, ruang Perpustakaan, ruang Kantin, ruang BK, ruang TU, tempat parkir, ruang Kesenian, Laboratorium IPA dan Laboratorium komputer. Lingkungan fisik ini letaknya sudah strategis pada masing-masing ruangan dan sudah berjalan sesuai fungsinya.

SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam memiliki 27 guru. Kepala Sekolah, Jumlah siswa 208 yang terdiri dari 102 laki – laki, 106 perempuan. Pada tanggal 11 Oktober 2023 peneliti datang ke sekolah untuk mengantarkan surat dan meminta izin agar diperbolehkan penelitian disekolah, setelah itu pada tanggal 13 Oktober 2023 peneliti kembali kesekolah untuk memberikan proposal skripsi kepada pihak sekolah dan membagikan angket Komunikasi interpersonal siswa kepada siswa kelas XI yang berjumlah 42 orang. Pada tanggal 16 Oktober 2023 peneliti datang kesekolah untuk menunjukkan hasil kuesioner (Pretest) kepada wali guru BK , siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal rendah diberikan treatment teknik role playing melalui layanan bimbingan kelompok. Pada tanggal 17 Oktober 2023 dilakukan treatment yang pertama, selanjutnya treatment kedua pada tanggal 18 Oktober 2023. Setelah itu treatment ketiga pada tanggal 20 Oktober 2023, dan yang terakhir

pemberian posttest dan penerimaan surat telah melakukan penelitian pada tanggal 24 Oktober 2023.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan yaitu berupa penyajian data yang meliputi data (*pretest*, *treatment* dan *posttest*), pengelolaan data yang meliputi uji normalitas dan data uji t. Hasil ini diperoleh dari hasil penelitian pada tanggal 11 Oktober - 24 Oktober 2023. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Penyajian Data

a. *Pretest*

Prestest dilaksanakan tanggal 12 Oktober di SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam. Pemberian pretest diberikan kepada siswa kelas XI yang berjumlah 42 orang siswa. Tujuan diberikan pretest ialah untuk mengukur tingkat kemampuan komunikasi intervensonal siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam. Penelitian tanggal 12 Oktober 2023 merupakan penelitian awal pembagian angket kemampuan komunikasi intervensonal siswa, pada pukul 08.00 s/d 09.00 dibagikan kepada siswa kelas XI bertujuan untuk mengetahui skor awal kemampuan komunikasi interpersonal siswa, untuk skor yang rendah akan dijadikan sampel dalam penelitian kemudian dilakukan treatment berupa teknik role playing melalui bimbingan kelompok.

Tahapan pelaksanaan pemberian pretest:

- 1) Peneliti sudah mempersiapkan instrument berupa pernyataan *pretest* dalam bentuk angket likert
- 2) Peneliti memberikan salam kepada siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam

- 3) Peneliti memberi arahan kepada siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam dalam pengisian angket
- 4) Peneliti membagikan angket kepada siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam dan meminta siswa untuk mengisinya
- 5) Peneliti memperhatikan sikap dan tingkah laku siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam untuk dibina
- 6) Tahap akhir, peneliti menyampaikan bahwa kegiatan selesai dan mempersilahkan siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam untuk melanjutkan mata pelajaran selanjutnya
- 7) Peneliti kemudian menghitung jumlah skor kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui siswa yang kemampuan komunikasi interpersonal rendah.

Penelitian menggunakan kuesioner berbentuk skala likert. Dalam pembagian skala likert kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam, peneliti membagikan kepada 42 responden siswa, dengan menggunakan 32 pernyataan. Hasil pretest pada pengungkapan kemampuan komunikasi interpersonal siswa mendapat hasil 8 siswa yang berada pada kategori rendah. Skor *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1

Jumlah Siswa Yang Menjadi Sampel Kelas XI
SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam

Keterangan Aspek : Keterbukaan (A), Empati (B), Sikap Mendukung (C)
Sikap Positif (D), Kesetaraan (E)

No	Klien	Pre-tes Peraspek					Pre-tes
		A	B	C	D	E	
1	SMR	12	9	15	15	22	64
2	MSI	14	7	18	18	22	68
3	RH	13	9	19	19	14	64
4	AKA	14	8	23	23	25	82
5	ASG	14	13	13	13	26	74

6	JTI	14	7	18	18	22	68
7	NUA	17	11	15	15	22	75
8	MTK	13	6	15	14	14	51
	Rata-Rata						68,25

Berdasarkan hasil skor kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat peneliti kelompokkan berdasarkan rumus sebagai berikut :

Tabel 4.2
Standar Pembagian Kategori

Kategori	Nilai
Tinggi	$M + 1SD < X$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$
Rendah	$X < M - 1SD$

Keterangan:

M = Rata-rata skor

SD = Standar deviasi

X = Nilai/Skor masing-masing responden

Berdasarkan rumus, maka kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat dikelompokkan berdasarkan kategori yang sesuai dengan persentase masing-masing siswa. Adapun pengelompokan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini :

Tabel 4.3
Persentase kemampuan komunikasi interpersonal

KATEGORI		f	%
Rendah	$X < 83$	8	19%
Sedang	$83 \leq X < 117$	33	79%
Tinggi	$X \geq 117$	1	2%
JUMLAH		42	100%

Berdasarkan hasil persentase dari kategori kemampuan komunikasi interpersonal siswa pada tabel 4.3, menunjukkan profil kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebanyak 42 siswa yaitu: sebanyak 8 siswa.

Sebanyak 1 siswa (2%) dari jumlah subjek penelitian dalam kategori tinggi artinya siswa mencapai tingkat kemampuan komunikasi interpersonal kategori tinggi artinya siswa mencapai tingkat kemampuan komunikasi interpersonal tinggi. Sebanyak 33 siswa (79%) dari jumlah subjek penelitian pada kategori sedang artinya siswa mencapai tingkat kemampuan komunikasi interpersonal sedang artinya siswa mencapai tingkat kemampuan komunikasi interpersonal sedang. Sebanyak 8 siswa (19%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori rendah artinya siswa mencapai tingkat kemampuan komunikasi interpersonal rendah.

Pada tanggal 16 Oktober 2023 peneliti kembali ke sekolah untuk menunjukkan hasil kuesioner (*Pretest*) kepada guru BK, siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah akan diberikan treatment teknik role playing melalui layanan bimbingan kelompok. Hasil penyebaran kuesioner (*pretest*) tersebut dapatlah 8 orang siswa yang akan dijadikan sampel dan akan diberikan treatment teknik role playing melalui layanan bimbingan kelompok.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk teknik role playing terdiri dari tiga kali pemberian treatment. Sebelum memberikan treatment, peneliti lebih dahulu memberikan pretest dan diberikan posttest setelah diberikan treatment. Berikut ini langkah-langkah pemberian treatment yang peneliti lakukan untuk

meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam:

b. Treatment I

Treatment I dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2023, dan dimulai pada pukul 09:30-11:30 wib. Tindakan dilaksanakan kelas XI SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam. Peneliti menyiapkan materi kemampuan komunikasi interpersonal siswa dengan judul “Keterbukaan Dalam Berkomunikasi” untuk diberikan kepada anggota kelompok, dan memberikan informasi yang relevan kepada anggota kelompok, supaya semua anggota kelompok mendapatkan informasi dan materi kemampuan komunikasi interpersonal. Tujuannya agar siswa terbuka dan memecahkan masalah di saat memulai layanan bimbingan kelompok agar dapat berjalan dengan baik.

Setelah penjelasan materi selanjutnya dilakukan teknik role playing, dan meminta anggota kelompok untuk memainkan peran yang ada di skenario yang di bagikan oleh peneliti. Peneliti melihat anggota kelompok senang dengan teknik yang dipersiapkan dan memainkan dengan penuh semangat. Setelah penerapan teknik role playing selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Kondisi sebelum diterapkan treatment siswa tidak dapat menunjukkan keterbukaan, sedangkan setelah diterapkan treatment siswa dapat menunjukkan keterbukaan tentang dirinya kepada orang lain.

c. Treatment II

Treatment II dilakukan pada tanggal 18 oktober 2023, pada pertemuan kedua

akan diberikan materi yang berhubungan dengan kemampuan komunikasi interpersonal siswa, serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya. Pada pertemuan kedua akan dibahas materi dengan judul “Sikap feedback dalam berkomunikasi”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini, peneliti kembali menyiapkan skenario teknik role playing untuk kembali diperankan seperti kegiatan sebelumnya. Kondisi sebelum diterapkan treatment siswa tidak dapat empati dan sikap mendukung, sedangkan setelah diterapkan treatment siswa dapat menunjukkan empati dan sikap mendukung kepada orang lain, yang ditandai dengan siswa dapat menunjukkan perhatian kepada orang lain, menjaga perasaan orang lain, mengerti keinginan orang lain, memberi dukungan kepada orang lain dan memberi penghargaan kepada orang lain.

d. Treatment III

Treatment III dilakukan pada tanggal 20 oktober 2023, pada pertemuan ketiga akan diberikan materi yang berhubungan dengan kemampuan komunikasi interpersonal dengan judul “sikap mendukung dalam berkomunikasi ” serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya serta siswa juga aktif menjawab dan melakukan komunikasi yang baik dengan anggota kelompok. Alhasil siswa menerapkan teknik role playing sangat patut diapresiasi , yaitu siswa sudah dapat melakukan komunikasi yang baik dengan anggota kelompok dari pada sebelumnya. Siswa juga langsung memberikan tanggapan mengenai kesimpulan dari teknik role playing tersebut. Kondisi sebelum diterapkan treatment siswa tidak dapat bersikap positif dan kesetaraan, sedangkan setelah diterapkan treatment siswa dapat menunjukkan bersikap positif dan kesetaraan dengan orang lain, yang ditandai dengan siswa dapat menghargai perbedaan

pada orang lain, berpikir positif, tidak menaruh kecurigaan yang berlebihan kepada orang lain, menepatkan diri setara dengan orang lain dan mengakui pentingnya kehadiran orang lain.

e. Posttest

Posttest dilakukan pada tanggal 24 oktober 2023 siswa yang mendapatkan perlakuan sebanyak 8 orang siswa. Tujuan pemberian posttest untuk menunjukkan terdapat perubahan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa treatment teknik role playing. Artinya siswa mengalami peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data.

Adapun data hasil pretest dan posttest kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat dilihat pada tabel berikut : 104

Tabel 4.4
Data Pretest dan Posttes Kemampuan Komunikasi Interpersonal
Keterangan Aspek : Keterbukaan (A), Empati (B), Sikap Mendukung (C)
Sikap Positif (D), Kesetaraan (E)

No	Klien	Pre-tes Peraspek					Pre-tes	Post-tes Peraspek					POST-Tes
		A	B	C	D	E		A	B	C	D	E	
1	SMR	12	9	6	15	22	64	21	12	13	25	33	104
2	MSI	14	7	7	18	22	68	21	14	13	27	33	108
3	RH	13	9	9	19	14	64	24	14	11	23	32	104
4	AKA	14	8	12	23	25	82	20	13	15	27	34	109
5	ASG	14	13	8	13	26	74	18	13	14	25	32	102
6	JTI	14	7	7	18	22	68	21	14	13	28	34	110
7	NUA	17	11	10	15	22	75	22	15	15	30	33	115
8	MT K	13	6	5	14	14	51	19	14	14	25	34	106
							68,25						107,3

Selain dilihat dari berdasarkan skor pretest dan posttes, penggunaan teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan peneliti, secara umum siswa

yang menjadi sampel penelitian menunjukkan peningkatan kefokusannya secara optimal. Peningkatan ini didukung dengan adanya perubahan yang terjadi pada siswa yaitu membandingkan skor kemampuan komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah diberikan permainan teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang diamati oleh peneliti. Perubahan yang dimaksud adalah meningkatkan skor kemampuan komunikasi interpersonal siswa dengan digunakannya teknik role playin, lebih rinci hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5
Perbandingan Persentase *Pretest* dan *Posttest*
Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa

No	Kategori	Rentang Skor	Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
	Rendah	<83	8	100%	0	0%
	Sedang	83-117	0	0%	7	88%
	Tinggi	>117	0	0%	1	13%
	Jumlah		8	100%	8	100%

Tabel 4.5 menunjukkan hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan. Berdasarkan hasil skor rata-rata kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang diujikan dalam penelitian memiliki daya efektivitas yang baik, yaitu mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada perubahan skor rata-rata kemampuan komunikasi interpersonal pada *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 6
 Hasil Perhitungan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Komunikasi interpersonal
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	68.3750	8	9.00694	3.18443
	<i>Posttest</i>	107.2500	8	4.16619	1.47297

Tabel 4.7 menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 68.3750, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 107.2500. Artinya rata-rata *post-test* lebih besar daripada rata-rata *pre-test*, dapat dikatakan terjadi peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah penarapan teknik role playing.

2. Pengelolaan Data

kegiatan yang dilakukan dalam pengelolaan data adalah mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang diajukan. Sebelum dilakukan analisis data maka dilakukan pengujian prasyarat penelitian berupa analisis statistik parametris.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang berdistribusi normal, uji normalitas yang dilakukan adalah uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Dalam pengujian suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal sedangkan Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil yang diperoleh dari analisis uji normalitas tersaji pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4. 7
Data Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		8
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.89482333
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.133
	Positive	.117
	Negative	-.133
Test Statistic		.133
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh nilai uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test kemampuan komunikasi interpersonal siswa adalah 0,200 yang berarti ($\text{sig} > 0.05$) sehingga dapat disimpulkan data kemampuan komunikasi interpersonal siswa dengan penerapan teknik role playing berdistribusi normal karena 0,200 lebih besar dari 0,05.

b. Uji T

Kegiatan dalam pengelolaan data yaitu mengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh sampel, mentabulasikan data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk menganalisis data maka digunakan uji T.

Tabel 4. 8
Paired Samples Tes

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest- Posttest	- 38.875 00	8.47581	2.996 65	- 45.9609 5	- 31.7890 5	12.973	7	.000

Hasil tabel 4.8 Pada *paired samples test* diperoleh thitung $>$ ttabel (12.973 $>$ 1,895) dengan signifikansi $0,00 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan teknik teknik role playing melalui layanan bimbingan kelompok untuk kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMAN 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam.

3. Interpretasi Data

Interpretasi data adalah tahapan yang dilakukan dengan tujuan mengkaitkan hubungan antar berbagai variabel penelitian dengan hipotesis penelitian, antara diterima atau ditolak. Selanjutnya untuk melihat nilai korelasi *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini dengan berdasarkan hasil pada korelasi sampel berpasangan dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini :

Tabel 4. 9
Korelasi Sampel Berpasangan
Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
<i>Pair 1 Pretest & Posttest</i>	8	.355	.388

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, menunjukkan *paired sample correlations* nilai korelasi dari 8 siswa, sebelum dan sesudah penerapan teknik role playing

bahwa nilai korelasi pada pre-test dan post-test yaitu .335 dengan nilai sig. 388. Oleh karena itu $0.355 > 0.05$ dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara pre-test dan post-test.

Uji paired samples test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan, yaitu pre-test dan post-test. Data uji paired samples test dapat dilihat pada hipotesis berikut :

Ha : Terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing.

Ho : Tidak terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing.

4. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* adalah selisih antara nilai pretest dan posttest. Untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah penerapan teknik Role Playing. Digunakan rumus rata-rata gain ternormalisasi. *N-gain (normalized gain)* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan interpersonal komunikasi siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing. Sebelum dilakukan uji indeks gain dilakukan perhitungan nilai dari skor yang diperoleh siswa pada tes. Perhitungan nilai dari perolehan skor dilakukan dengan persamaan berikut:

Tabel 4. 10 Kategori Tafsiran N-Gain
(Melzer dalam Syahfitri)

KATEGORI		F	%
Rendah	$X < 103$	0	0%
Sedang	$103 \leq X < 111$	7	88%
Tinggi	$X \geq 111$	1	13%
JUMLAH		8	100%

Perubahan nilai antara pre-test dan post-test diukur melalui indeks gain. Indeks gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing. Data skor dari pernyataan dari siswa menggunakan penerapan teknik Role Playing diperoleh dari instrument yang telah di uji cobakan sebelumnya kepada siswa. Penilaian peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam dengan melakukan penerapan teknik Role Playing tiga kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan penerapan teknik Role Playing dapat dicari dengan menghitung indeks gain adalah sebagai berikut :⁷⁰

⁷⁰ Hake, R.R. Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66 (1), 1998, hal 64-74

Tabel 4. 11
 Nilai Rata-Rata Khusus Uji Kuesioner *Pretest* dan *Posttest* untuk
 meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE						
REPONDEN	POST-TEST	PRE-TEST	POST-PRE	SKOR IDEAL (100-PRE)	N Gain Score	N Gain Score (%)
SMR	104	64	40	36	1,1	111,1
MSI	108	68	40	32	1,3	125,0
RH	104	64	40	36	1,1	111,1
AKA	109	82	27	18	1,5	150,0
ASG	102	74	28	26	1,1	107,7
JTI	110	68	42	32	1,3	131,3
NUA	115	75	40	25	1,6	160,0
MTK	106	52	54	48	1,1	112,5
MEAN	107,3	68,4	38,9	31,6	1,3	126,1

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.11 menunjukkan, nilai rata-rata tes meningkat pada setiap siswa (responden). Persentase *N-gain* rata-rata keseluruhan pada penerapan teknik Role Playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam masing-masing dengan jumlah 8 siswa dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4. 12
 Persentase N-Gain Rata-Rata

Variabel	Gain	N-Gain %	Kategori
Kemampuan komunikasi interpersonal	1,3	126,1	Tinggi

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.12 menunjukkan, skor gain sebesar 1,3 dan N-gain rata-rata yaitu sebesar 126,1 Pada penerapan teknik Role Playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam, khusus 8 siswa, menurut kategori tafsiran

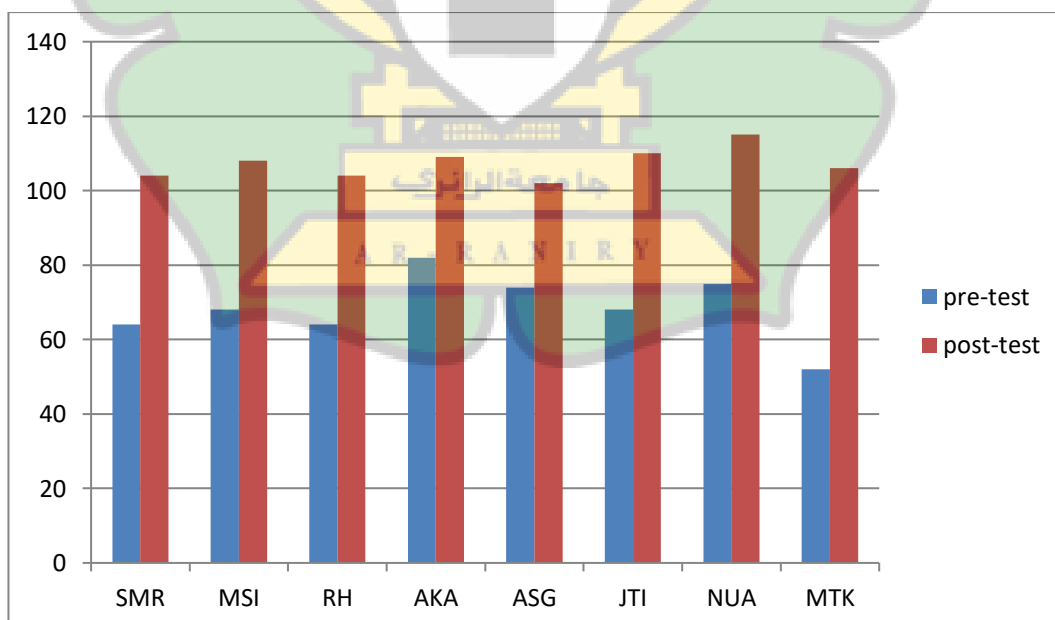
efektivitas *N- Gain* termasuk katagori efektif setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan penerapan teknik role playing.

Tabel 4. 13
Perbandingan Skor Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

No	Data Nilai	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Skor Tertinggi	82	115
2	Skor Terendah	52	102
3	Rata-Rata	64,4	107,3

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.13 menunjukkan, nilai rata-rata kemampuan komunikasi interpersonal mengalami peningkatan. Skor *pretest* tertinggi 82 dan terendah 52 Skor *posttest* tertinggi sebesar 115 dan terendah 102. Nilai rata-rata kemampuan komunikasi interpersonal siswa meningkat dari 64,4 menjadi 107,3. nilai rata-rata tes awal dan akhir berdasarkan indikator konsentrasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.14:

Diagram 4.1 Perbedaan jumlah nilai *pre-test* dan *post-test* pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa

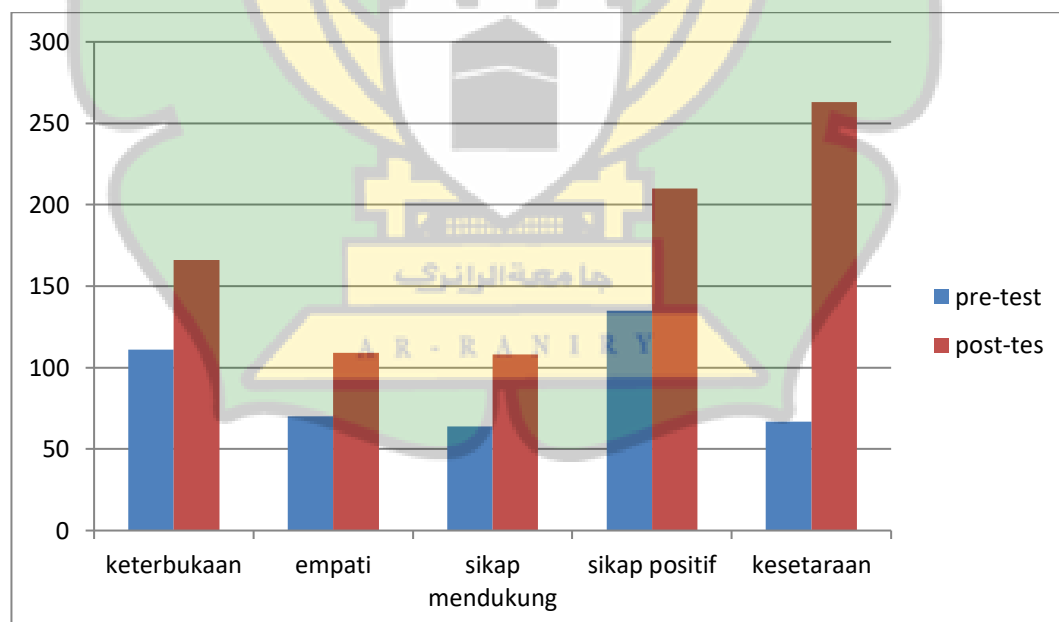


Tabel 4. 14
 Nilai Rata-Rata Uji Angket *Pretest* dan *Posttest*
 Berdasarkan Aspek Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Aspek	Pretest	Mean	%	Posttest	mean	%
Keterbukaan	111	24,66666667	20%	166	36,88888889	19%
Empati	70	15,55555556	13%	109	24,22222222	13%
Sikap mendukung	64	14,22222222	12%	108	24	13%
Sikap positif	135	30	25%	210	49,375	24%
Kesetaraan	167	37,11111111	31%	265	58,88888889	31%

Berdasarkan deskripsi data tabel 4.14 menunjukkan, nilai rata-rata uji kusioner pada setiap aspek kemampuan komunikasi interpersonal siswa yaitu nilai rata-rata *pretest* 64,4, nilai rata-rata *posttest* 107,3 .

Diagram 4.2 perbedaan jumlah nilai per aspek *pre-test* dan *post-test* pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa



C. Pembahasan

Hasil analisis penelitian yang telah diperoleh menggunakan pengujian statistik dapat menjawab rumusan masalah. Hasil pengujian tersebut diolah untuk mengetahui standarisasi kategori kelompok tingkat tinggi, sedang, dan rendah yang kemudian dijadikan acuan dalam mengkategorikan siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal rendah. Setelah angket kemampuan komunikasi interpersonal diisi oleh siswa maka langkah selanjutnya ialah membuat kategorisasi untuk mengetahui jumlah subjek yang memiliki nilai rendah untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh normal sehingga memenuhi syarat untuk pengujian hipotesis. Dari hasil uji t menghasilkan dua kesimpulan. Pertama, terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing pada siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam. ini ditunjukkan bahwa nilai thitung $>$ ttabel ($12.973 > 1,895$) yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Selanjutnya untuk mendapatkan nilai tersebut peneliti melakukan tiga kali treatment. Treatment tersebut dilakukan pada pertemuan pertama dengan topik “Keterbukaan Dalam Berkomunikasi” siswa terbuka saat berkomunikasi dengan orang lain dan memecahkan masalah di saat memulai layanan bimbingan kelompok dengan menerapkan teknik role playing agar dapat berjalan dengan baik. Setelah penerapan teknik role playing selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Disini terlihat siswa lebih tertarik penerapan teknik role playing karena lebih

seru, sehingga siswa sangat senang dengan teknik role playing dan ingin menerapkan di hari-hari berikutnya.

Pada pertemuan kedua ini siswa harus berempati dengan anggota kelompok dan menamakan sikap mendukung kepada orang lain agar memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang dan berdampak pada pertemanannya. Penerapan teknik role playing ini agar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Pada pertemuan ini peneliti mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan dengan topik “Sikap *feedback* dalam berkomunikasi”, Hasil yang diperoleh ialah adanya penerimaan atau perhatian pada materi yang diajarkan. Setelah penerapan teknik role playing selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Disini terlihat siswa lebih tertarik penerapan teknik role playing karena lebih seru, sehingga siswa sangat senang dengan teknik role playing dan ingin menerapkan di hari-hari berikutnya.. Disini siswa menerapkan dengan memerankan serta memberikan tanggapan tentang skenario. Alhasil dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik role playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa saat terlaksanakannya layanan bimbingan kelompok.

Pada pertemuan ketiga akan diberikan materi kemampuan komunikasi interpersonal serta mengulang lagi pembahasan yang diberikan sebelumnya serta siswa juga aktif menjawab, dari sini juga sudah terlihat bahwa siswa memahami apa saja yang dijelaskan oleh peneliti dan tingkat keterbukaan, empati, sikap positif, sikap mendukung, seketaraan sudah terjaga. Pada pertemuan ketiga akan

dibahas materi dengan judul “sikap mendukung dalam berkomunikasi”. Setelah membahas materi dalam pertemuan kali ini, peneliti menerapkan kembali teknik role playing dengan memerankan skenario yang telah di siapkan oleh peneliti. Alhasil siswa menerapkan teknik role playing sangat patut diapresiasi , yaitu siswa sudah dapat melakukan komunikasi yang baik dengan anggota kelompok dari pada sebelumnya. Siswa juga langsung memberikan tanggapan mengenai kesimpulan dari teknik role playing tersebut.

Komunikasi interpersonal bukan merupakan bagian dari karakter kepribadian yang bersifat bawaan, melainkan merupakan ketrampilan yang bisa dipelajari dan dilatihkan. Menurut Kaufman, dkk Pengembangan program pelatihan keterampilan, khususnya keterampilan komunikasi, bagi siswa di sekolah akan efektif bila disusun berdasarkan kebutuhan siswa.⁷¹ Hal senada juga diungkapkan oleh Adler & Rodmad yang mengatakan untuk melatih keterampilan komunikasi interpersonal pertama-tama harus melihat keterampilan komunikasi interpersonal apa yang dibutuhkan. Kemudian, mengidentifikasi komponen-komponen dari keterampilan tersebut, dan akhirnya berlatih sampai keterampilan itu bisa menjadi bagian dari diri dan dapat muncul secara reflek, yang tidak memerlukan pemikiran dan latihan lagi.⁷²

Menurut Johnson Individu haruslah memiliki empat keterampilan dasar dalam membangun komunikasi interpersonal, yaitu: mampu saling memahami dan percaya satu sama lainnya, mampu mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara tepat, mampu saling memberi dan menerima dukungan, dan terakhir

⁷¹ DHARMAYANTI, Putu Ari. *Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK*. Pendidikan dan Pengajaran, 2013, 46.3.

⁷² Adler & Rodmad G (2006) . *Understanding Human Communication* (Edisi Ke-9).New York : Oxford University Press

mampu menyelesaikan bentuk-bentuk masalah yang mungkin muncul dalam komunikasi dengan cara konstruktif.⁷³

Menurut Devito terdapat lima kriteria untuk mewujudkan keterampilan komunikasi interpersonal yang efektif yaitu: *openness* (keterbukaan), *empathy* (empati), *supportiveness* (dukungan), *positiveness* (sikap positif), dan *equality* (kesetaraan).⁷⁴ Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan keterampilan komunikasi interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk melakukan proses komunikasi yang efektif di antara komunikan dan komunikator yang dapat diwujudkan melalui lima komponen yaitu: *openness* (keterbukaan), *empathy* (empati), *supportiveness* (dukungan), *positiveness* (sikap positif), dan *equality* (kesetaraan).⁷⁵

Kemampuan melakukan komunikasi yang berkualitas dan partisipasi dapat mempengaruhi hubungan interpersonal yang lebih baik. Secara umum, komunikasi adalah proses tercapainya kesamaan, sama makna, pemahaman, persepsi antara individu yang bertindak sebagai sumber (komunikator) dan individu yang bertindak sebagai penerima (komunikan) meliputi kemampuan berbicara, mendengar, melihat dan kemampuan kognitif, komunikasi memberi pengertian bersama dengan maksud mengubah pikiran, sikap, perilaku, penerima dan melakukan yang diinginkan oleh komunikator⁷⁶

⁷³ Johnson, *interpersonal effectiveness and self – actualization* (1981)

⁷⁴ WINANDO, Bagus Igo. *Peranan Komunikasi Antarpribadi Instruktur Kebugaran Dalam Tercapainya Kondisi Badan Ideal Pada Klien Penderita Obesitas Melalui Program Latihan Beban* (Studi Pada Empire Gym Lampung). 2022

⁷⁵ DHARMAYANTI, Putu Ari. *Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK*. Pendidikan dan Pengajaran, 2013, 46.3.

⁷⁶ Roben, *Manusia Komunikasi, Komunikasi Manusia*, (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2008), h. 18

Setelah peneliti menerapkan teknik role playing siswa merasa senang karena mendapatkan hal baru dan siswa mulai meningkatkan komunikasi interpersonal mereka dengan ikut serta dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok tersebut. Siswa terlihat aktif dalam proses kegiatan, siswa juga terlihat antusias dalam menyampaikan pendapat serta berdiskusi bersama anggota kelompoknya.

Setelah dilakukan tiga kali treatment selanjutnya peneliti melakukan penilaian dengan membagikan angket untuk melihat tingkat kemampuan komunikasi interpersonal siswa sesudah mendapatkan perlakuan sebanyak tiga kali. Dari hasil pembagian angket peneliti melihat adanya perubahan tingkat kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mendapatkan layanna bimbingan kelompok. Berdasarkan dari hasil penyebaran angket yang peneliti sebarakan terdapat peningkatan hasil dari kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang dilihat dari hasil pre-test, pemberian treatment, dan post-test. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan perubahan yaitu pada paired samples test diperoleh thitung > ttabel ($12.973 > 1,895$). Secara keseluruhan data hasil angket uji t menunjukkan adanya perubahan pada kemampuan komunikasi interpersonal dengan nilai rata-rata *pre-test* 64,4 dan rata-rata *post-test* 107,3. Hasil nilai angket post-test meningkat, membuktikan bahwa Ada peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh normal sehingga memenuhi syarat untuk pengujian hipotesis. Dari hasil uji t menghasilkan dua kesimpulan. Pertama, terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah penerapan teknik Role Playing pada siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam. ini ditunjukkan Secara keseluruhan data hasil angket uji t menunjukkan adanya perubahan pada kemampuan komunikasi interpersonal dengan nilai rata-rata pre-test 64,4 dan rata-rata post-test 107,3. Berdasarkan analisis paired samples test dapat diketahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah teknik role playing bahwa nilai thitung >ttabel ($12.973 > 1,895$) yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan teknik role playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang dipaparkan di atas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa dengan kemampuan komunikasi interpersonal rendah seharusnya selalu menerapkan mengenai apa yang sudah didapatkan selama mengikuti penerapan teknik role playing agar meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Bersikap terbuka, berempati dengan orang lain, menanamkan

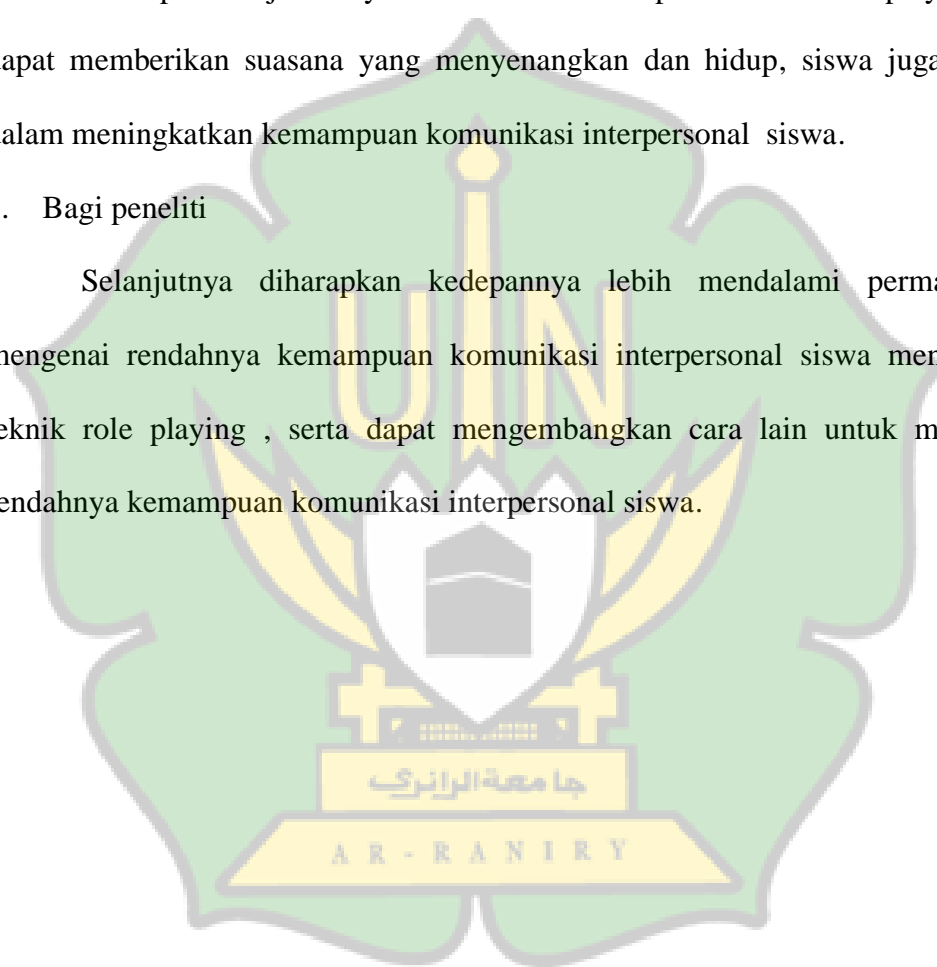
sifat positif, sikap mendukung, dan kesetaraan dengan orang lain, sehingga tidak berdampak kepada nilai atau hasil komunikasi dengan teman senantiasa tejuahnya permusuhan dan kesalah pahaman.

2. Bagi guru / wali kelas

Teknik role playing dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam memberikan pembelajaran/layanan dikelas. Penerapan Teknik role playing ini dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan hidup, siswa juga mudah dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

3. Bagi peneliti

Selanjutnya diharapkan kedepannya lebih mendalami permasalahan mengenai rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal siswa menerapkan teknik role playing , serta dapat mengembangkan cara lain untuk mengatasi rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

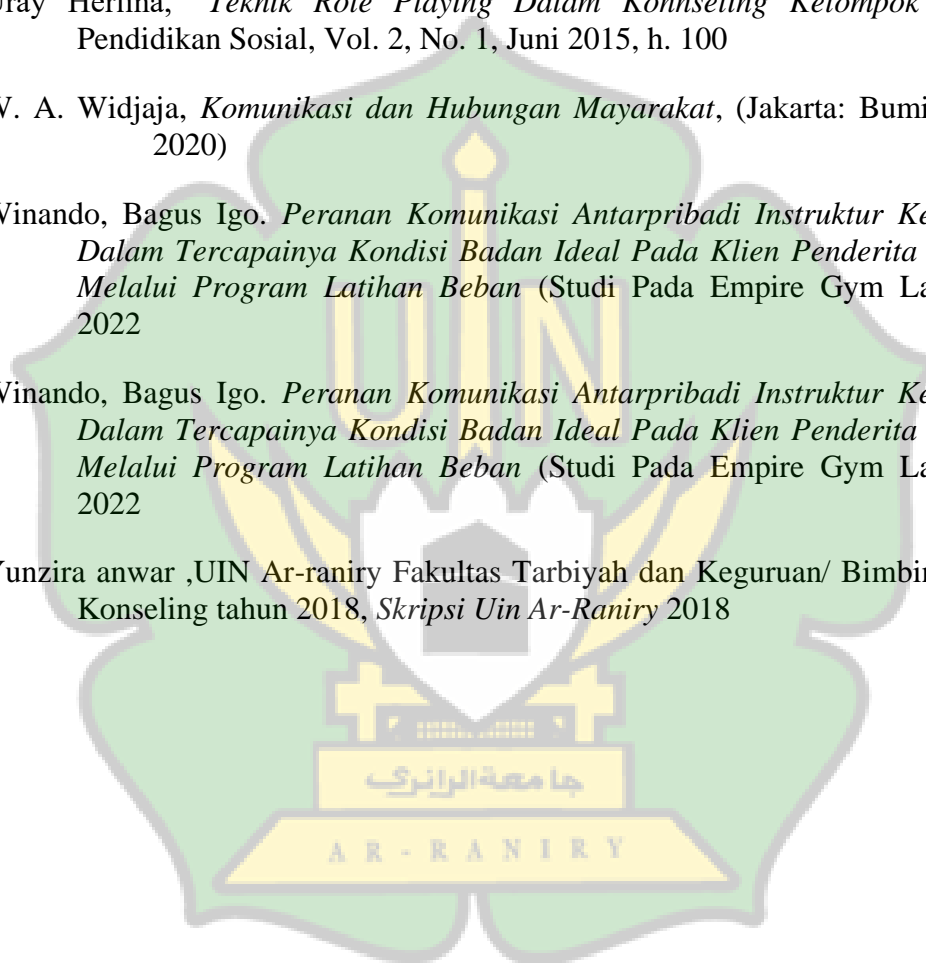


DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Keagamaan*, (Jakarta: PT. Gemawindu Pancaperkasa, 2000)
- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Pembelajaran Untuk Fakultas Tarbiyah*, (Bandung, Pustaka Setia: 2005)
- Abu Ahmadi, *bimbingan ...*(2004:1)
- Adler & Rodmad G (2006) . *Understanding Human Communication* (Edisi Ke-9).New York : Oxford University Press Johnson, *interpersonal effectiveness and self – actualization* (1981)
- Armai Arief, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Cet.1; Jakarta: Ciputat Pres, 2002)
- Asriani, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-pare. *Skripsi 2021*
- Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: CiputatPers, 2002)
- Burhan Bungin, *Metodologi penelitian kuantitatif*, (Jakarta: Kencana,2021)
- Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2021)
- Darmayanti, Putu Ari. *Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK*. Pendidikan dan Pengajaran, 2013
- E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosdaya, 2011)
- Erford, Bradley T. 2017. *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Jogjakarta : Pustaka Pelajar
- Estu Handayani, *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 SuruhKalang*,2011
- Felber,*Kiat Praktis Komunikasi*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer,2007)
- Hamzah., *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2019)
- Johnson, *interpersonal effectiveness and self – actualization* (1981)
- Maharani dkk, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain Peran) Ppada siswa Kelas VIII B MTs AL-KHAIRIYAH TEGALLINGGAH”. *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra indonesia*, Vol. 3, No.1, Tahun 2015

- Mangun Budiyanoto dan Syamsul Kurniawan, *Strategi dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta, Griya Santri)
- Natawidjaya, R, *Pendekatan-pendekatan dalam Penyuluhan Kelompok I*. (Bandung : CV. Diponegoro,1987)
- Prayitno dan Erman Amti, *Bimbingan Kelompok* (2004:99)
- Rahma, Ulifa, et al. Psikologi Pendidikan: *Aplikasi Teori Di Indonesia*. Universitas Brawijaya Press,
- Rahmad hidayat, Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 46, Nomor 3, Oktober 2013
- Rifqy, *komunikasi interpersonal di kalangan masyarakat*, (Jakarta :bekasi, 2022)
- Roben, *Manusia Komunikasi, Komunikasi Manusia*, (Jakarta: PT Kompas Media) 2010
- Roestyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2008)
- Rusdin Pohan, *Metodologi penelitian pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-rijal Institute, 2007)
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara 2020)
- Sadarmayanti, Syarifudin Hidayat, *Metodologi Penelitian* Bandung, Mandar Maju,2001
- Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- Siti Hartinah, *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok (Bandung: Refika Aditama, 2009)*
- Sugiyono, *Metode penelitian kombinasi (mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2021)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Afabeta, 2021)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka CIPTA, 2010)
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)
- Sukardi. *Bimbingan kelompok...*(Jakarta: Rineka Cipta 2012)
- Sumiati & Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima,2020)
- Supardi, S., & Surahman. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Mahasiswa Farmasi. Trans Info Media*.

- Supardi, S., & Surahman. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Mahasiswa Farmasi. Trans Info Media*
- Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012)*
- Uray Herlina, “Teknik Role Playing Dalam Konnseling Kelompok”. *Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 2, No. 1, Juni 2015
- Uray Herlina, “Teknik Role Playing Dalam Konnseling Kelompok”. *Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, h. 100
- W. A. Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Mayarakat*, (Jakarta: Bumi Askara, 2020)
- Winando, Bagus Igo. *Peranan Komunikasi Antarpribadi Instruktur Kebugaran Dalam Tercapainya Kondisi Badan Ideal Pada Klien Penderita Obesitas Melalui Program Latihan Beban (Studi Pada Empire Gym Lampung). 2022*
- Winando, Bagus Igo. *Peranan Komunikasi Antarpribadi Instruktur Kebugaran Dalam Tercapainya Kondisi Badan Ideal Pada Klien Penderita Obesitas Melalui Program Latihan Beban (Studi Pada Empire Gym Lampung). 2022*
- Yunzira anwar ,UIN Ar-raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling tahun 2018, *Skripsi Uin Ar-Raniry 2018*



LAMPIRAN 1

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Ueikh Abdul Rauf Rojelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 7503020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR : B-2173/Uh.08/FTK/07.07/2023

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang :

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023.

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2015, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 74 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Prodelegasi Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di lingkungan Depag RI;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai instansi pemerintah yang melaksanakan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 22 September 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk saudara
 Dr. Mashuri, MA Sebagai Pembimbing Pertama
 Wanti Khaira, M. Ed. الرانيري Sebagai Pembimbing Kedua
 Untuk Membimbing Skripsi


Nama : Heni Fahrini
 NIM : 090213038
 Program Studi : Bimbingan Konseling
 Dengan Judul Skripsi :
 Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat Kota Subulussalam

KEDUA : Pembayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Genap Tahun Akademik 2022/2023


KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 28 Juli 2023
 an, Rektor
 Dekan


 Satu Tuluk

Zenduan :

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dituangkan dan dilaksanakan
4. Yang bersangkutan



LAMPIRAN 2



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-11146/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala sekolah SMA NEGERI 1 SULTAN DAULAT KOTA SUBULUSSALAM
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **Heni Fahra ini / 190213038**
Semester/Jurusan : IX / Bimbingan Konseling
Alamat sekarang : Jambi baru, kecamatan Sultan Daulat kota Subulussalam

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Penerapan teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA Negeri 1 Sultan Daulat kota Subulussalam**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

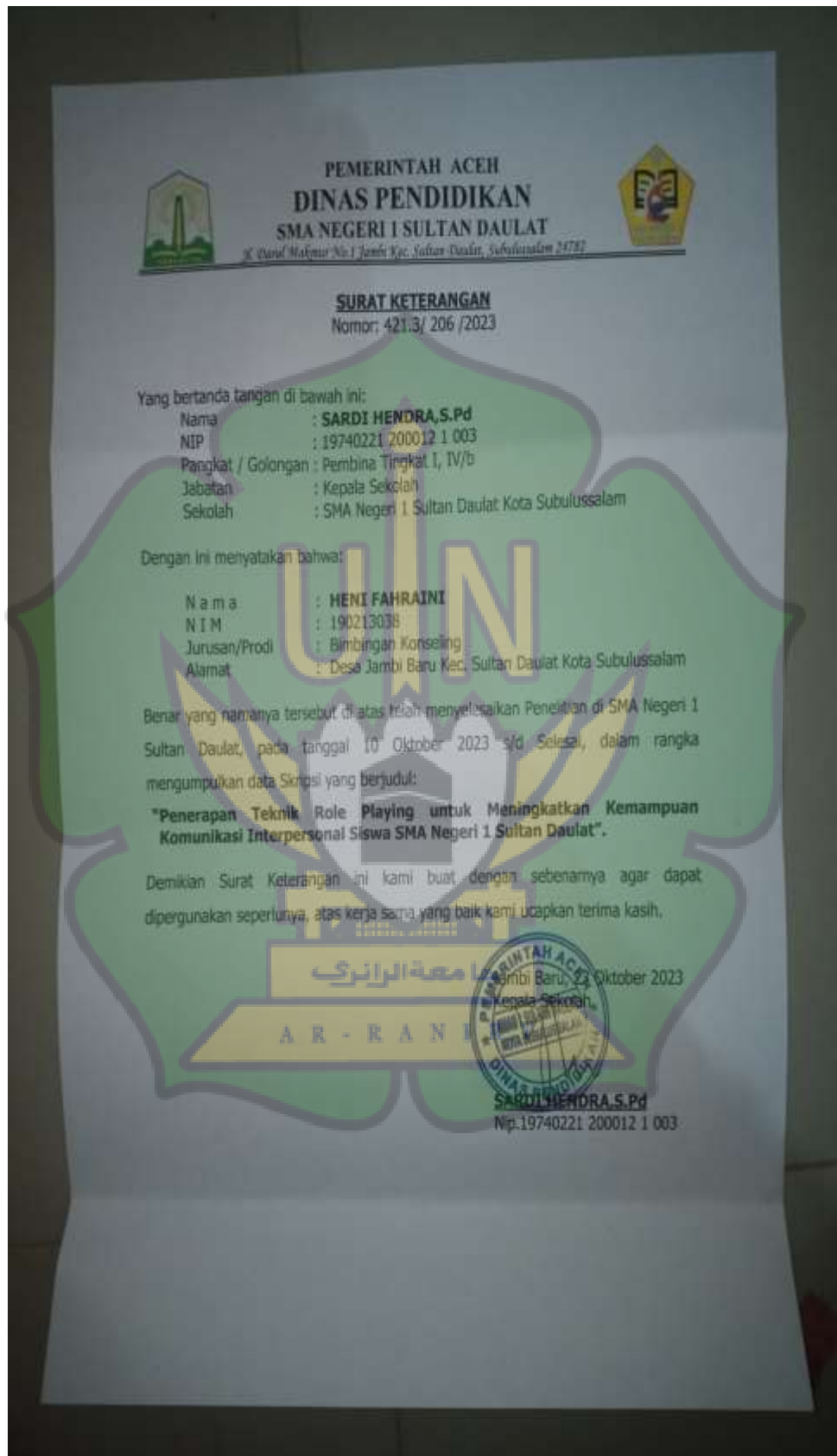
Banda Aceh, 10 Oktober 2023
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 31 Oktober
2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

LAMPIRAN 3



LAMPIRAN 4

Uji Coba Angket Kemampuan Komunikasi interpersonal

Petunjuk pengisian:

Di bawah ini ada beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kegiatan kemampuan komunikasi interpersonal Anda. Mohon beri tanda (√) pada kolom "SS" apabila pernyataan sangat setuju dengan kondisi anda, "S" bila Setuju, "TS" bila tidak Setuju, dan "STS" bila anda sangat tidak setuju pada lembar jawab yang telah di sediakan. Jawaban anda adalah bersifat pribadi dan dijamin kerahasiaanya, jadi jawablah sesuai dengan kondisi anda yang sebenarnya.

Jangan lupa mengisikan identitas anda secara lengkap sebelum anda menjawab pada lembar jawab yang tersedia.

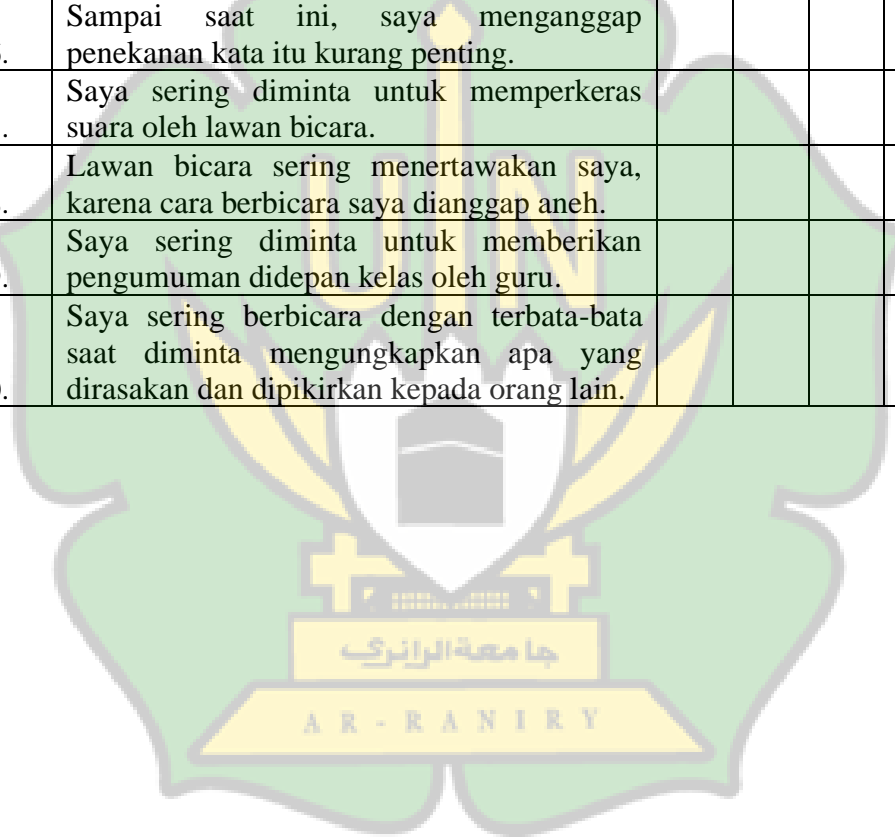
Identitas Diri:

Nama :
Jenis Kelamin :
Nama Sekolah :
Kelas :
Alamat Sekolah :

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu mendengarkan dengan seksama perkataan orang lain, walaupun apa yang disampaikan itu biasa saja.				
2.	Saya malas mendengarkan teman yang sedang cemas dan bingung ketika mengalami suatu masalah.				
3.	Ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, saya menggunakan bahasa yang lebih halus.				
4.	Saya memilih berbicara dengan teman ketika guru menerangkan didepan.				
5.	Saya menggunakan bahasa sindiran halus untuk mengingatkan orang lain.				
6.	Saya sering menertawakan teman yang mengemukakan pendapat yang tidak masuk akal.				
7.	Saya menghargai pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pendapat saya.				
8.	Saya memilih pergi dari ruangan ketika pendapat saya tidak tidak dihargai peserta diskusi.				
9.	Saya selalu menjadi penghibur teman saya yang sedang sedih.				
10.	Saya ikut membenci orang yang dibenci oleh teman saya.				

11.	Saya merasa senang jika dapat membantu orang lain yang mengalami musibah.				
12.	Saya tidak pernah mengucapkan selamat atas kesuksesan orang lain, karena itu tidak ada gunanya.				
13.	Saya adalah tipe orang yang senang membantu orang lain walaupun orang itu pernah menyakiti saya.				
14.	Saya merasa senang saat orang menyakiti saya mendapatkan balasan yang setimpal.				
15.	Sebelum bertindak, Saya selalu mempertimbangkan akibat dari perbuatan yang akan saya lakukan.				
16.	Saya tidak pernah memperdulikan apa yang akan dikatakan orang lain atas apa yang saya perbuat.				
17.	Saya bukan tipe orang yang suka membicarakan prestasi yang telah saya raih				
18.	Saya hanya mau berteman dengan orang yang menurut saya selevel dengan saya.				
19.	Saya selalu menyapa setiap orang yang saya kenal.				
20.	Saya merasa bangga jika dapat berpenampilan seperti selebritis.				
21.	Saya lebih suka mengkoreksi kesalahan diri sendiri ketika mengalami masalah.				
22.	Saya tidak merasa bersalah ketika saya sering datang terlambat ke sekolah dan dimarahi guru BK.				
23.	Ketika saya melakukan kesalahan, Saya langsung minta maaf kepada yang bersangkutan.				
24.	Saya sukar memaafkan orang lain apalagi perilakunya pernah melukai perasaan saya.				
25.	Saya paham betul arti dari setiap kata yang ingin saya sampaikan.				
26.	Saya termasuk orang yang mengalami kesulitan dalam merangkai kata menjadi suatu kalimat yang mudah dipahami lawan bicara.				
27.	Dalam komunikasi, Saya jarang menggunakan istilah atau kata yang asing kepada lawan bicara saya.				
28.	Lawan bicara saya sering mempertanyakan kembali maksud dari setiap ucapan yang saya sampaikan.				
29.	Saya termasuk orang yang lancar dalam menyampaikan apa yang dirasakan dan				

	dipikirkan.				
30.	Ketika saya menyuruh teman melakukan sesuatu mereka tidak pernah mau.				
31.	Saya diminta teman untuk memimpin diskusi.				
32.	Ketika saya berbicara saya sering diacuhkan oleh lawan bicara Saya.				
33.	Saya berbicara agak keras jika saya ingin mempertegas bahwa yang saya sampaikan itu penting.				
34.	Saya termasuk orang yang lemah dalam menerapkan intonasi dalam berbicara.				
35.	Lawan bicara saya selalu mendengarkan dengan seksama apa yang saya sampaikan.				
36.	Sampai saat ini, saya menganggap penekanan kata itu kurang penting.				
37.	Saya sering diminta untuk memperkeras suara oleh lawan bicara.				
38.	Lawan bicara sering menertawakan saya, karena cara berbicara saya dianggap aneh.				
39.	Saya sering diminta untuk memberikan pengumuman didepan kelas oleh guru.				
40.	Saya sering berbicara dengan terbata-bata saat diminta mengungkapkan apa yang dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain.				



LAMPIRAN 5

Perhitungan Uji Validitas Angket Efektivitas Komunikasi Antarpribadi

Teknik yang digunakan untuk menghitung validitas adalah teknik Product Moment yang dikemukakan oleh Arikunto (2006: 170). Kriteria pengujian, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau alpha 0,05 maka butir angket dianggap valid, demikian sebaliknya. Sebagai contoh, perhitungan soal nomor 1 dengan skor total sebagai berikut :

$$\begin{array}{ll} \Sigma X & : 101 \\ \Sigma X^2 & : 349 \\ \Sigma XY & : 13026 \\ \text{Maka} & : \end{array} \qquad \begin{array}{ll} \Sigma Y & : 3839 \\ \Sigma Y^2 & : 495591 \\ N & : 30 \end{array}$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}} \\ \text{Sehingga ;} &= \frac{30(13026) - (101)(3839)}{\sqrt{\{30(349) - (101)^2\} \{30(495591) - (3839)^2\}}} \\ &= \frac{390780 - 387739}{\sqrt{(10470 - 10201)(14867730 - 14737921)}} \\ &= \frac{3041}{\sqrt{(269)(129809)}} \\ &= \frac{3041}{\sqrt{34918621}} \\ &= \frac{3041}{5909,19} \end{aligned}$$

$$= 0,514 = \mathbf{0,51}$$

Selanjutnya nilai r_{hitung} di atas dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada $N= 30$ dengan taraf signifikan 5%. Dari daftar r_{tabel} diperoleh nilai = 0,361. Dengan demikian diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,51 < 0,361$), maka dapat dikatakan bahwa butir soal nomor 1

dinyatakan **valid**. Secara lengkap hasil perhitungan validitas angket Efektivitas Komunikasi Antarpribadi siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

NO ITEM	Rhitung	Rtabel	STATUS
1	0,51	0.361	VALID
2	0,45	0.361	VALID
3	0,22	0.361	TIDAK VALID
4	0,60	0.361	VALID
5	0,67	0.361	VALID
6	0,50	0.361	VALID
7	0,40	0.361	VALID
8	0,22	0.361	TIDAK VALID
9	0,45	0.361	VALID
10	0,16	0.361	TIDAK VALID
11	0,37	0.361	VALID
12	0,52	0.361	VALID
13	0,57	0.361	VALID
14	0,56	0.361	VALID
15	0,48	0.361	VALID
16	0,54	0.361	VALID
17	0,46	0.361	VALID
18	0,41	0.361	VALID
19	0,26	0.361	TIDAK VALID
20	0,38	0.361	VALID
21	0,38	0.361	VALID
22	0,41	0.361	VALID
23	0,53	0.361	VALID
24	0,35	0.361	TIDAK VALID
25	0,01	0.361	TIDAK VALID
26	0,62	0.361	VALID
27	0,51	0.361	VALID
28	0,50	0.361	VALID
29	0,70	0.361	VALID
30	0,34	0.361	TIDAK VALID
31	0,57	0.361	VALID
32	0,46	0.361	VALID
33	0,50	0.361	VALID
34	0,64	0.361	VALID
35	0,61	0.361	VALID
36	0,44	0.361	VALID
37	0,03	0.361	TIDAK VALID
38	0,62	0.361	VALID

39	0,64	0.361	VALID
40	0,65	0.361	VALID

Setelah harga nilai r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf $\alpha = 0,05$ dan $N = 30$, maka dari 40 butir item angket yang diujicobakan, diperoleh 32 item pernyataan yang berstatus valid. Dengan demikian 32 butir item pernyataan tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpul data untuk mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

LAMPIRAN 6

Perhitungan Reliabilitas Angket Efektivitas Komunikasi Antarpribadi

Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen dalam bentuk angket atau dalam bentuk soal uraian (Arikunto, 2006: 196) adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(K)(1 - \sum b^2)}{(K - 1)\sigma^2}$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir soal
- $\sum b^2$ = Jumlah varians butir
- σ^2 = Varians total

Varians butir dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\sigma^2 = \frac{\sum k^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Sebagai contoh perhitungan pada item nomor 1, dari data uji coba angket efektivitas komunikasi antarpribadi siswa dapat dihitung seperti berikut:

$$\begin{aligned} \sum X &= 101 \\ \sum X^2 &= 349 \\ N &= 30 \end{aligned}$$

Sehingga varians item nomor 1 diperoleh :

$$\sigma^2 = \frac{349 - \frac{(101)^2}{30}}{30}$$

$$\sigma^2 = \frac{349 - \frac{10201}{30}}{30}$$

$$\sigma^2 = \frac{349 - 340,03}{30}$$

$$\sigma^2 = 0,298$$

Dibawah ini dibuat hasil perhitungan varians setiap butir item yang Valid dari angket kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

No Item	$\sum \sigma_b^2$ (Varians Butir)	No Item	$\sum \sigma_b^2$ (Varians Butir)
1	0,298	21	0,529
2	0,422	22	0,226
3	—	23	0,315
4	0,176	23	—
5	0,493	25	—
6	0,449	26	0,626
7	0,232	27	0,262
8	—	28	0,635
9	0,472	29	0,579
10	—	30	—
11	0,222	31	0,832
12	0,306	32	0,582
13	0,426	33	0,316
14	0,515	34	0,556
15	0,315	35	0,556
16	0,312	36	0,329
17	0,232	37	—
18	0,115	38	0,339
19	—	39	0,729
20	0,666	40	0,943
Jumlah Keseluruhan		$\sum = 14,005$	

LAMPIRAN 7

Uji Coba Angket Kemampuan Komunikasi interpersonal

Petunjuk pengisian:

Di bawah ini ada beberapa pernyataan yang berkaitan dengan kegiatan kemampuan komunikasi interpersonal Anda. Mohon beri tanda (√) pada kolom "SS" apabila pernyataan sangat setuju dengan kondisi anda, "S" bila Setuju, "TS" bila tidak Setuju, dan "STS" bila anda sangat tidak setuju pada lembar jawab yang telah di sediakan. Jawaban anda adalah bersifat pribadi dan dijamin kerahasiaanya, jadi jawablah sesuai dengan kondisi anda yang sebenarnya.

Jangan lupa mengisikan identitas anda secara lengkap sebelum anda menjawab pada lembar jawab yang tersedia.

Identitas Diri:

Nama :

Jenis Kelamin :

Nama Sekolah :

Kelas :

Alamat Sekolah :

NO	PERNYATAAN	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
41.	Saya selalu mendengarkan dengan seksama perkataan orang lain, walaupun apa yang disampaikan itu biasa saja.				
42.	Saya malas mendengarkan teman yang sedang cemas dan bingung ketika mengalami suatu masalah.				
43.	Saya memilih berbicara dengan teman ketika guru menerangkan didepan.				
44.	Saya menggunakan bahasa sindiran halus untuk mengingatkan orang lain.				
45.	Saya sering menertawakan teman yang mengemukakan pendapat yang tidak masuk akal.				
46.	Saya menghargai pendapat orang lain				

	walaupun berbeda dengan pendapat saya.				
47.	Saya selalu menjadi penghibur teman saya yang sedang sedih.				
48.	Saya merasa senang jika dapat membantu orang lain yang mengalami musibah.				
49.	Saya tidak pernah mengucapkan selamat atas kesuksesan orang lain, karena itu tidak ada gunanya.				
50.	Saya adalah tipe orang yang senang membantu orang lain walaupun orang itu pernah menyakiti saya.				
51.	Saya merasa senang saat orang menyakiti saya mendapatkan balasan yang setimpal.				
52.	Sebelum bertindak, Saya selalu mempertimbangkan akibat dari perbuatan yang akan saya lakukan.				
53.	Saya tidak pernah memperdulikan apa yang akan dikatakan orang lain atas apa yang saya perbuat.				
54.	Saya bukan tipe orang yang suka membicarakan prestasi yang telah saya raih				
55.	Saya hanya mau berteman dengan orang yang menurut saya selevel dengan saya.				
56.	Saya merasa bangga jika dapat berpenampilan seperti selebritis.				
57.	Saya lebih suka mengkoreksi kesalahan diri sendiri ketika mengalami masalah.				
58.	Saya tidak merasa bersalah ketika saya sering datang terlambat ke sekolah dan dimarahi guru BK.				
59.	Ketika saya melakukan kesalahan, Saya langsung minta maaf kepada yang bersangkutan.				

60.	Saya termasuk orang yang mengalami kesulitan dalam merangkai kata menjadi suatu kalimat yang mudah dipahami lawan bicara.				
61.	Dalam komunikasi, Saya jarang menggunakan istilah atau kata yang asing kepada lawan bicara saya.				
62.	Lawan bicara saya sering mempertanyakan kembali maksud dari setiap ucapan yang saya sampaikan.				
63.	Saya termasuk orang yang lancar dalam menyampaikan apa yang dirasakan dan dipikirkan.				
64.	Saya diminta teman untuk memimpin diskusi.				
65.	Ketika saya berbicara saya sering diacuhkan oleh lawan bicara Saya.				
66.	Saya berbicara agak keras jika saya ingin mempertegas bahwa yang saya sampaikan itu penting.				
67.	Saya termasuk orang yang lemah dalam menerapkan intonasi dalam berbicara.				
68.	Lawan bicara saya selalu mendengarkan dengan seksama apa yang saya sampaikan.				
69.	Sampai saat ini, saya menganggap penekanan kata itu kurang penting.				
70.	Lawan bicara sering menertawakan saya, karena cara berbicara saya dianggap aneh.				
71.	Saya sering diminta untuk memberikan pengumuman didepan kelas oleh guru.				
72.	Saya sering berbicara dengan terbata-bata saat diminta mengungkapkan apa yang dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain.				

LAMPIRAN 8



LAMPIRAN 9

Nilai Pengambilan Sampel

M	100	M-1SD	83
SD	17	M+1SD	117

KATEGORI		f	%
Rendah	$X < 83$	8	19%
Sedang	$83 \leq X < 117$	33	79%
Tinggi	$X \geq 117$	1	2%
JUMLAH		42	100%

NO	NAMA	Total	Kriteria
1	SUMARNI	64	Rendah
2	HERI IRWANDI	107	Sedang
3	ANJLI	101	Sedang
4	MAISAROH SINGALINGI	68	Rendah
5	MIRA HARTATI	105	Sedang
6	RAJA HAMDANI HRF	64	Rendah
7	FEBRI BOANG MANULU	104	Sedang
8	NADIA GES	101	Sedang
9	AKIL AKHRAM	82	Rendah
10	ANSARI MAHA	111	Sedang
11	PUTRI MANIK	118	Tinggi
12	ABDUL BASIR	102	Sedang
13	JAINUDINA	101	Sedang
14	SISKA AMELIA	108	Sedang
15	SANDI KOMBIH	102	Sedang

16	IBNU SADIKIN	103	Sedang
17	RITMAN LB	102	Sedang
18	AFIP NAUVAL	107	Sedang
19	REZEKI ANGKAT	111	Sedang
20	M. RAMADHAN BERUTU	103	Sedang
21	ANDRE SIHOMBING	74	Rendah
22	FAHMI KOMBIH	113	Sedang
23	JULKARNAIN BARAT	108	Sedang
24	RANDA LEMBONG	116	Sedang
25	DENI NAZWAN	114	Sedang
26	RANI MADIANI	107	Sedang
27	SITI HALIAH	101	Sedang
28	JULIATI	68	Rendah
29	NANI AULIA	75	Rendah
30	SAFIRA WAHYUNI	107	Sedang
31	HENDRI HERMAWAN	108	Sedang
32	ASHABUL PILPI	116	Sedang
33	AGIAN	114	Sedang
34	SAKIRIN	104	Sedang
35	M THORIK	52	Rendah
36	REPA	105	Sedang
37	FAHREZY MARBUN	101	Sedang
38	SAMSUDIN	111	Sedang
39	ALIF RAMADHANI	107	Sedang
40	ILHAM AMIN	108	Sedang
41	LAILI MAKHPIRAH	116	Sedang
42	IJAH	114	Sedang

LAMPIRAN 10

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (RPL BK) “BIMBINGAN KELOMPOK”

Nama sekolah : SMA Negeri 1 Sultan Daulat, Kota Subulussalam
Kelas / Semester : XI / Ganjil
Alokasi Waktu : 1 X 45 Menit
Koponen Layanan : Layanan Dasar
Bidang Layanan : Sosial
Tema / Topik : Keterbukaan Dalam Berkomunikasi

A. TUJUAN LAYANAN		
Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	Landasan Perilaku Etis	
Tujuan Umum/Rumusan Kompetensi(RK)	Agar siswa dapat Keterbukaan Dalam Berkomunikasi dengan orang lain , bukan hanya dengan kerabat terdekat saja.	
Tujuan Khusus/Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik/konseli memahami perilaku Keterbukaan Dalam Berkomunikasi dengan orang lain2. Peserta didik/konseli mampu menyimpulkan bagaimana Keterbukaan Dalam Berkomunikasi dengan orang lain3. Peserta didik/konseli mampu menampilkan sikap Keterbukaan Dalam Berkomunikasi dengan orang lain	
B. KEGIATAN LAYANAN		
Strategi/Model/Teknik Layanan	Media/Alat	Sumber
Teknik Role Playing	Buku, pulpen dan skenario role playing	PDF (Kumpulan Materi BK), Prayetno,1995. Layanan bimbingan dan konseling kelompok (Dasar dan Profil), jakarta : Ghalia

C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

Tahap I : Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam (Nasionalisme) 2. Berdoa (Religius) 3. Menjelaskan tema akan dibahas pada pertemuan ini yakni topik tugas 4. Menyatakan tujuan umum yang ingin dicapai melalui bimbingan kelompok 5. Menjelaskan proses pelaksanaan Bimbingan Kelompok 6. Menjelaskan asas-asas dalam bimbingan kelompok, tugas dan tanggung jawab anggota kelompok <ol style="list-style-type: none"> a. Kerahasiaan b. Keterbukaan c. Kesukarelaan d. Kenormatifan 7. Memotivasi agar saling mengungkapkan diri secara terbuka 8. Memotivasi anggota kelompok untuk mengungkapkan harapannya dan membantu merumuskan tujuan bersama
Tahap II : Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kembali kegiatan kelompok 2. Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut atau Pengenalan suasana apabila anggota secara keseluruhan/sebagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut (Kolaborasi) 3. Memberi contoh masalah yang dibahas dalam kelompok Mengucapkan ikrar janji kerahasiaan dalam kelompok yang dipimpin oleh konselor
Tahap III : Inti	
Aktivitas Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan (topik tugas) 2. Guru BK menjelaskan pentingnya topic “Menghormati dan menghargai guru” yang akan dibahas dalam kelompok 3. Pembahasan (berbuat) Teknik Role Playing (Kreatifitas) <ol style="list-style-type: none"> a. Persiapan : <ol style="list-style-type: none"> i. Guru BK /Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dirole playingkan dan tujuan permainan.

ii. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.

b. Menentukan kelompok yang akan bermain peran :

- i. Guru BK/Pemimpin Kelompok menentukan kelompok yang akan memainkan peran sesuai dengan kebutuhan skenarionanya
- ii. Guru BK/ Pemimpin Kelompok memilih siswa yang akan memegang peran tertentu.

iii. (pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan keduanya)

c. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya :

- i. Guru BK/Pemimpin kelompok menentukan kelompok yang akan menonton dan mengobservasi jalannya permainan peran.
- ii. (kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain)

d. Pelaksanaan Role Playing:

- i. Setelah semua peran terisi, guru BK memberikan kesempatan kepada siswa sebagai para pemain peran untuk berdiskusi beberapa menit, menyiapkan diri bagaimana role playing itu akan dimainkan.
- ii. Setelah siap, guru BK menginstruksikan untuk memulai permainan.

4. Evaluasi dan diskusi:

- a. Setelah permainan selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton.
- b. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran.
- c. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah.
- d. Guru BK mengarahkan diskusi untuk

	<p>membicarakan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya.</p> <p>5. Guru BK menegaskan komitmen para anggota kelompok (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan)</p> <p>6. Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)</p>
<p>Aktivitas Peserta Didik</p>	<p>1. Siswa menyimak topik bahasan yang telah dipersiapkan (topik tugas)</p> <p>2. Siswa menyimak pentingnya topik “Menghormati dan menghargai guru” yang akan dibahas dalam kelompok</p> <p>3. Pembahasan (berbuat) Teknik Role Playing (Kreatifitas)</p> <p>a. Persiapan :</p> <p>i. Siswa menyimak masalah yang akan dirole playingkan dan tujuan permainan.</p> <p>ii. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.</p> <p>b. Menentukan kelompok yang akan bermain peran :</p> <p>i. Siswa berpartisipasi menentukan kelompok yang akan memainkan peran sesuai dengan kebutuhanskenarionanya</p> <p>ii. Siswa berpartisipasi memilih teman/ mengajukan diri untuk memegang peran tertentu.</p> <p>iii. (pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan kedua-duanya)</p> <p>c. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskantugasnya :</p> <p>i. Siswa sebagai kelompok yang akan menonton dan mengobservasi jalannya permainan peran. (kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain) yang tidak ikut menjadi pemain)</p> <p>d. Pelaksanaan Role Playing:</p> <p>i. Setelah semua peran terisi, siswa sebagai para pemain peran diberikan kesempatan untuk berdiskusi beberapa menit, menyiapkan diri bagaimana role playing itu akan dimainkan.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ii. Setelah siap, siswa memulai permainan. iii. Masing-masing siswa sebagai pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya. iv. Siswa diharapkan dapat memperagakan konflik- konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan- perasaan dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya (Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan) <p>7. Evaluasi dan diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Setelah permainan selesai, siswa berpartisipasi dalam diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan siswa sebagai penonton. b) Siswa memberikan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran. c) Siswa membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah. d) Siswa membicarakan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. e) Siswa sebagai anggota kelompok berkomitmen (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan) f) Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)
<p>Tahap IV : Pengakhiran</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan bahwa kegiatan konseling kelompok akan diakhiri 2. Anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing (Komunikasi) 3. Guru BK membahas kegiatan lanjutan 4. Pesan serta tanggapan anggota kelompok 5. Ucapan terima kasih 6. Berdoa (Religius) 7. Perpisahan

C. PENILAIAN (ASESMEN)	
Penilaian Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian program dengan pelaksanaan : Kegiatan terlaksana sesuai dengan rencana yang telah dibuat 2. Faktor penunjang dan penghambat : <ol style="list-style-type: none"> a. Faktor Penunjang adalah siswa antusias mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik role playing b. Faktor penghambat adalah waktu bimbingan kelompok dengan teknik role playing 3. Keterlibatan siswa : 4. Berkembangnya Antusiasme siswa, Kesukarelaan , keterbukaan, & Tanggungjawab
Penilaian Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman : Konseli masalah dan upaya pemecahannya 2. Perasaan Positif : Konseli sebagian besar merasa lebih baik setelah layanan 3. Rencana Kegiatan : Konseli merencanakan akan memanfaatkan hasil pelayanan dalam memecahkan masalahnya



**RENCANA PELAKSANAAN
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (RPL BK)
“BIMBINGAN KELOMPOK”**

Nama sekolah : SMA Negeri 1 Sultan Daulat, Kota Subulussalam
 Kelas / Semester : XI / Ganjil
 Alokasi Waktu : 1 X 45 Menit
 Koponen Layanan : Layanan dasar
 Bidang Layanan : Sosial
 Tema / Topik : Sikap feedback dalam berkomunikasi

A. TUJUAN LAYANAN		
Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	Landasan Perilaku Etis	
Tujuan Umum/Rumusan Kompetensi (RK)	Agar siswa dapat meningkatkan sikap feedback dengan orang lain.	
Tujuan Khusus/Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli memahami sikap feedback dengan orang lain 2. Peserta didik/konseli mampu menyimpulkan bagaimana cara membentuk sikap feedback dengan orang lain 3. Peserta didik/konseli mampu menampilkan sikap feedback dengan orang lain 	
B. KEGIATAN LAYANAN		
Strategi/Model/Teknik Layanan	Media/Alat	Sumber
Teknik Role Playing	Buku, pulpen dan skenario role playing	PDF (Kumpulan Materi BK), Prayetno,1995. Layanan bimbingan dan konseling kelompok (Dasar dan Profil), jakarta : Ghalia Indonesia
C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN		
Tahap I Pembentukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam (Nasionalisme) 2. Berdoa (Religius) 3. Menjelaskan tema akan dibahas pada pertemuan ini yakni topik tugas 4. Menyatakan tujuan umum yang ingin dicapai melalui bimbingan kelompok 5. Menjelaskan proses pelaksanaan Bimbingan Kelompok 6. Menjelaskan asas-asas dalam bimbingan kelompok, 	

	<p>tugas dan tanggung jawab anggota kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kerahasiaan b. Keterbukaan c. Kesukarelaan d. Kenormatifan <ol style="list-style-type: none"> 7. Memotivasi agar saling mengungkapkan diri secara terbuka 8. Memotivasi anggota kelompok untuk mengungkapkan harapannya dan membantu merumuskan tujuan bersama
Tahap II : Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kembali kegiatan kelompok 2. Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut atau Pengenalan suasana apabila anggota secara keseluruhan/sebagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut (Kolaborasi) 3. Memberi contoh masalah yang dibahas dalam kelompok Mengucapkan ikrar janji kerahasiaan dalam kelompok yang dipimpin oleh konselor
Tahap III : Inti	
Aktivitas Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan yangtelah dipersiapkan (topik tugas) 2. Guru BK menjelaskan pentingnya topi “Menghormati dan menghargai guru” yang akan dibahas dalam kelompok 3. Pembahasan (berbuat) Teknik Role Playing (Kreatifitas) <ol style="list-style-type: none"> b. Persiapan : <ol style="list-style-type: none"> i. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dirole playingkan dan tujuan permainan. ii. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan. c. Menentukan kelompok yang akan bermain peran : <ol style="list-style-type: none"> i. Guru BK/Pemimpin Kelompok menentukan kelompok yang akan memainkan peran sesuai dengan kebutuhan skenarionanya ii. Guru BK/ Pemimpin Kelompok memilih siswa yang akan memegang peran tertentu. 4. (pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan kedua-duanya) <ol style="list-style-type: none"> a. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya :

	<ul style="list-style-type: none"> i. Guru BK/Pemimpin kelompok menentukan kelompok yang akan menonton dan mengobservasi jalannya permainan peran. ii. (kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain) <p>b. Pelaksanaan Role Playing:</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Setelah semua peran terisi, guru BK memberikan kesempatan kepada siswa sebagai para pemain peran untuk berdiskusi beberapa menit, menyiapkan diri bagaimana role playing itu akan dimainkan. ii. Setelah siap, guru BK menginstruksikan untuk memulai permainan. <p>5. Evaluasi dan diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Setelah permainan selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. b) Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran. c) Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah. d) Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. e) Guru BK menegaskan komitmen para anggota kelompok (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan) f) Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)
<p>Aktivitas Peserta Didik</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak topik bahasan yang telah dipersiapkan (topik tugas) 2. Siswa menyimak pentingnya topik “Menghormati dan menghargai guru” yang akan dibahas dalam kelompok 3. Pembahasan (berbuat) Teknik Role Playing (Kreatifitas) <ul style="list-style-type: none"> a. Persiapan : <ul style="list-style-type: none"> i. Siswa menyimak masalah yang akan diroleplayingkan dan tujuan permainan. ii. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.

b. Menentukan kelompok yang akan bermain peran :

- i. Siswa berpartisipasi menentukan kelompok yang akan memainkan peran sesuai dengan kebutuhan skenarionanya
- ii. Siswa berpartisipasi memilih teman/ mengajukan diri untuk memegang peran tertentu.
- iii. (pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan keduanya)

c. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskantugasnya :

Siswa sebagai kelompok yang akan menonton dan mengobservasi jalannya permainan peran. (kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain) yang tidak ikut menjadi pemain)

8. Pelaksanaan Role Playing:

- i. Setelah semua peran terisi, siswa sebagai para pemain peran diberikan kesempatan untuk berdiskusi beberapa menit, menyiapkan diri bagaimana role playing itu akan dimainkan.
- ii. Setelah siap, siswa memulai permainan.
- iii. Masing-masing siswa sebagai pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya.
- iv. Siswa diharapkan dapat memperagakan konflik- konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan- perasaan dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya (Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan)

v. Evaluasi dan diskusi:

- i. Setelah permainan selesai, siswa berpartisipasi dalam diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan

	<p>hasil observasi dan tanggapan-tanggapan siswa sebagai penonton.</p> <p>ii. Siswa memberikan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran.</p> <p>iii. Siswa membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah.</p> <p>iv. Siswa membicarakan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya.</p> <p>4. Siswa sebagai anggota kelompok berkomitmen (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan)</p> <p>5. Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)</p>
Tahap IV Pengakhiran :	<p>6. Guru BK menjelaskan bahwa kegiatan konseling kelompok akandiakhiri</p> <p>7. Anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing (Komunikasi)</p> <p>8. Guru BK membahas kegiatan lanjutan</p> <p>9. Pesan serta tanggapan anggota kelompok</p> <p>10. Ucapan terima kasih</p> <p>11. Berdoa (Religius)</p> <p>12. Perpisahan</p>
C. PENILAIAN (ASESMEN)	
Penilaian Proses	<p>1. Kesesuaian program dengan pelaksanaan : Kegiatan terlaksana sesuai dengan rencana yang telah dibuat</p> <p>2. Faktor penunjang dan penghambat : Faktor Penunjang adalah siswa antusias mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik role playing</p> <p>3. Faktor penghambat adalah waktu bimbingan kelompok dengan teknik role playing</p> <p>4. Keterlibatan siswa : Berkembangnya Antusiasme siswa, Kesukarelaan , keterbukaan, & Tanggungjawab</p>
Penilaian Hasil	<p>4. Pemahaman : Konseli masalah dan upaya pemecahannya</p> <p>5. Perasaan Positif : Konseli sebagian besar merasa lebih baik setelah layanan</p> <p>6. Rencana Kegiatan : Konseli merencanakan akan memanfaatkan hasil pelayanan dalam memecahkan masalahnya</p>

**RENCANA PELAKSANAAN
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING (RPL BK)
“BIMBINGAN KELOMPOK”**

Nama sekolah : SMA Negeri 1 Sultan Daulat, Kota Subulussalam
 Kelas / Semester : XI / Ganjil
 Alokasi Waktu : 1 X 45 Menit
 Koponen Layanan : Layanan dasar
 Bidang Layanan : Sosial
 Tema / Topik : sikap mendukung dalam berkomunikasi

A. TUJUAN LAYANAN		
Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	Landasan Perilaku Etis	
Tujuan Umum/Rumusan Kompetensi (RK)	Agar siswa dapat melakukan sikap mendukung dalam berkomunikasi	
Tujuan Khusus/Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	1. Peserta didik/konseli memahami sikap mendukung dalam berkomunikasi 2. Peserta didik/konseli mampu menyimpulkan cara sikap mendukung dalam berkomunikasi 3. Peserta didik/konseli mampu menampilkan sikap mendukung dalam berkomunikasi	
B. KEGIATAN LAYANAN		
Strategi/Model/Teknik Layanan	Media/Alat	Sumber
Teknik Role Playing	Buku, pulpen dan skenario role playing	PDF (Kumpulan Materi BK), Prayetno,1995. Layanan bimbingan dan konseling kelompok (Dasar dan Profil), jakarta : Ghalia Indonesia
C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN		
Tahap I Pembentukan	:	1. Mengucapkan salam (Nasionalisme) 2. Berdoa (Religius) 3. Menjelaskan tema akan dibahas pada pertemuan ini yakni topik tugas 4. Menyatakan tujuan umum yang ingin dicapai melalui bimbingan kelompok 5. Menjelaskan proses pelaksanaan Bimbingan Kelompok 6. Menjelaskan asas-asas dalam bimbingan kelompok, tugas dan tanggung jawab anggota kelompok a. Kerahasiaan

	<ul style="list-style-type: none"> b. Keterbukaan c. Kesukarelaan d. Kenormatifan <p>7. Memotivasi agar saling mengungkapkan diri secara terbuka</p> <p>8. Memotivasi anggota kelompok untuk mengungkapkan harapannya dan membantu merumuskan tujuan bersama</p>
Tahap II : Peralihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kembali kegiatan kelompok 2. Tanya jawab tentang kesiapan anggota untuk kegiatan lebih lanjut atau Pengenalan suasana apabila anggota secara keseluruhan/sebagian belum siap untuk memasuki tahap berikutnya dan mengatasi suasana tersebut (Kolaborasi) 3. Memberi contoh masalah yang dibahas dalam kelompok Mengucapkan ikrar janji kerahasiaan dalam kelompok yang dipimpin oleh konselor
Tahap III : Inti	
Aktivitas Guru	<ol style="list-style-type: none"> I. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan (topik tugas) II. Guru BK menjelaskan pentingnya topik “Menghormati dan menghargai guru” yang akan dibahas dalam kelompok III. Pembahasan – (berbuat) Teknik Role Playing (Kreatifitas) <ul style="list-style-type: none"> a. Persiapan : <ol style="list-style-type: none"> i. Guru BK/Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dirole playing dan tujuan permainan. ii. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan. b. Menentukan kelompok yang akan bermain peran : <ol style="list-style-type: none"> i. Guru BK/Pemimpin Kelompok menentukan kelompok yang akan memainkan peran sesuai dengan kebutuhan skenarionanya ii. Guru BK/ Pemimpin Kelompok memilih siswa yang akan memegang peran tertentu. iii. (pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan keduanya) c. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya :

	<ul style="list-style-type: none"> i. Guru BK/Pemimpin kelompok menentukan kelompok yang akan menonton dan mengobservasi jalannya permainan peran. ii. (kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain) <p>d. Pelaksanaan Role Playing:</p> <ul style="list-style-type: none"> I. Setelah semua peran terisi, guru BK memberikan kesempatan kepada siswa sebagai para pemain peran untuk berdiskusi beberapa menit, menyiapkan diri bagaimana role playing itu akan dimainkan. II. Setelah siap, guru BK menginstruksikan untuk memulai permainan. III. Evaluasi dan diskusi: <ul style="list-style-type: none"> 4. Setelah permainan selesai, guru BK/ Pemimpin kelompok memulai dan menginstruksikan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. 5. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran. 6. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah. 7. Guru BK mengarahkan diskusi untuk membicarakan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. 8. Guru BK menegaskan komitmen para anggota kelompok (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan) 9. Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)
<p>Aktivitas Peserta Didik</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimak topik bahasan yang telah dipersiapkan (topik tugas) 2. Siswa menyimak pentingnya topik “Menghormati dan menghargai guru” yang akan dibahas dalam kelompok 3. Pembahasan (berbuat) Teknik Role Playing (Kreatifitas) <ul style="list-style-type: none"> a. Persiapan : <ul style="list-style-type: none"> i. Siswa menyimak masalah yang akan dirole playingkan dan tujuan permainan. ii. Melakukan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan. b. Menentukan kelompok yang akan bermain

peran :

- i. Siswa berpartisipasi menentukan kelompok yang akan memainkan peran sesuai dengan kebutuhanskenarionanya
- ii. Siswa berpartisipasi memilih teman/ mengajukan diri untuk memegang peran tertentu.
- iii. (pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan keduanya)

c. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskantugasnya :

Siswa sebagai kelompok yang akan menonton dan mengobservasi jalannya permainan peran. (kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain) yang tidak ikut menjadi pemain)

d. Pelaksanaan Role Playing:

- i. Setelah semua peran terisi, siswa sebagai para pemain peran diberikan kesempatan untuk berdiskusi beberapa menit, menyiapkan diri bagaimana role playing itu akan dimainkan.
- ii. Setelah siap, siswa memulai permainan.
- iii. Masing-masing siswa sebagai pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya.
- iv. Siswa diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan-perasaan dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya (Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan)

e. Evaluasi dan diskusi:

- i. Setelah permainan selesai, siswa berpartisipasi dalam diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan- tanggapan siswa sebagai penonton.
- ii. Siswa memberikan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-

	<p>masing peran.</p> <p>iii. Siswa membicarakan bagaimana cara pemecahan masalah.</p> <p>iv. Siswa membicarakan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya.</p> <p>v. Siswa sebagai anggota kelompok berkomitmen (Apa yang akan dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dilakukan)</p> <p>vi. Selingan/ Ice breaking (Kreatifitas)</p>
Tahap IV Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menjelaskan bahwa kegiatan konseling kelompok akan diakhiri 2. Anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai masing-masing (Komunikasi) 3. Guru BK membahas kegiatan lanjutan 4. Pesan serta tanggapan anggota kelompok 5. Ucapan terima kasih 6. Berdoa (Religius) 7. Perpisahan
C. PENILAIAN (ASESMEN)	
Penilaian Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian program dengan pelaksanaan : Kegiatan terlaksana sesuai dengan rencana yang telah dibuat 2. Faktor penunjang dan penghambat : Faktor Penunjang adalah siswa antusias mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik role playing 3. Faktor penghambat adalah waktu bimbingan kelompok dengan teknik role playing 4. Keterlibatan siswa : Berkembangnya Antusiasme siswa, Kesukarelaan , keterbukaan, & Tanggungjawab
Penilaian Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman :Konseli masalah dan upaya pemecahannya 2. Perasaan Positif : Konseli sebagian besar merasa lebih baik setelah layanan 3. Rencana Kegiatan : Konseli merencanakan akan memanfaatkan hasil pelayanan dalam memecahkan masalahnya

LAMPIRAN 11

Skenario Role Playing

Perlunya Keterbukaan

Pemain : 8

Penokohan : Abdul, Rizki, fahra, nida, Jusri, Rahmat, guru MTK, dan guru biologi.

Pada pagi hari Abdul berjalan menuju kelas, Rizki dan fahra menghampiri Abdul yang sedang berjalan

Rizky : kenapa mukamu Sunda seperti itu
Abdul : Fahra Saya sedang memikirkan sesuatu nih
Fahra : memikirkan apa Abdul?
Abdul : nilai ulangan matematika saya rendah dan ada beberapa materi yang belum saya pahami
Rizky : tidak usah cemas, saya juga mengalami apa yang kamu rasa alami, nilai saya juga rendah di pelajaran biologi
Fahra : Iya Abdul, setiap orang pasti ada mata pelajaran yang sulit mereka pahami
Abdul : bagaimana solusinya agar nilai matematika Saya tidak rendah lagi ya teman-teman?
Fahra : bagaimana kalau kalian berdua menjumpai guru mata pelajaran yang tidak kalian pahami saja
Rizky : solusi yang bagus tuh fahra. Agar nilai biologis Saya juga tidak rendah lagi
Abdul : ya juga ya! Mana tahu setelah itu ada peningkatan pada nilai matematika saya
Fahra : coba tanya teman yang lain, barangkali ada yang nilainya rendah sama dengan nilai mata pelajaran yang tidak kalian pahami
Rizky : iya fahra kami akan mengajak teman yang lain untuk konsultasi dengan guru mata pelajaran itu
Farah : iya Ki, semangat untuk kalian

Pada jam istirahat Abdul dan Rizki pergi ke kantin dan berjumpa dengan nida, Jusri, dan rahmat.

Abdul : gimana teman-teman?
Jusri : gimana apanya Dul?
Abdul : nilai ulangannya?
Nida : hancur banget tuh nilai ulangan biologi saya
Jusri : kalau Jusri alhamdulillah aman semua kok
Rahmat : kalau Rahmat rendah dinilai matematika sih
Rizky : bagaimana kalau kita perbaiki nilai kita tanda seru dengan belajar di luar jam pelajaran dan menjumpai guru mata pelajaran yang tidak kita pahami
Nida : emangnya Rizki pelajaran apa yang nilainya rendah?

Rizky : sama nih seperti nida rendah di ulangan biologi
 Rahmat : emang ada yang rendah dinilai matematika juga
 Abdul : saya mat, saya juga rendah dinilai ulangan matematika
 Jusri : kalau begitu solusi yang Rizki ajukan itu sangat tepat deh titik agar nilai kita semua bagus dan kita bisa tetap bertahan di kelas IPA 1
 Nida : boleh tuh, jadi kapan kita rencana mau jumpa dengan guru biologi Ky?
 Rizky : nanti saya cari waktu dulu dan nanya ke guru biologi kapan ada waktu yang kosong untuk mengajar kita
 Nida : Oke iki, kasih tahu ya kalau sudah ada waktu!
 Rizky : Yo i nida
 Rahmat : kalau kita kapan Dul?
 Abdul : kalau kita besok jam istirahat juga bisa, karena ibu tetap terima kalau ada siswa yang mau belajar dengannya di jam luar pelajaran
 Rahmat : Oke Dul

Pada keesokan harinya di saat jam istirahat rahmat dan Abdul pergi ke ruangan guru matematika.

Rahmat dan Abdul : assalamualaikum ibu
 Guru MTK : waalaikumsalam, iya ada apa nak?
 Abdul : kami ingin bertanya tentang soal matematika Bu
 Guru MTK : oh boleh, silakan!
 Abdul : jadi begini Bu kami sudah mengerjakan beberapa latihan, sudah ulangan tapi hasil matematika kami masih kecil bu dan masih rendah
 Guru MTK : kalau begitu kira-kira bagian mana yang belum kalian pahami?
 Abdul : kalau saya sendiri tentang relasi dan fungsi Bu
 Guru MTK : kalau Rahmat bagaimana?
 Rahmat : sama Bu, tentang relasi dan fungsi
 Guru MTK : Guru matematika relasi dan fungsi adalah dua hal yang berbeda relasi belum tentu fungsi sedangkan fungsi belum tentu relasi titik menyatakan hubungan antara suatu anggota himpunan dengan anggota himpunan lainnya. Himpunan A dan himpunan B dikatakan memiliki relasi jika ada anggota himpunan yang saling berpasangan.
 Abdul : kalau fungsi bagaimana Bu?
 Guru MTK : sedangkan fungsi atau pemetaan merupakan relasi dari himpunan A ke himpunan B jika setiap anggota himpunan A berpasangan dengan satu dengan anggota himpunan B . Semua anggota himpunan A atau daerah asal disebut domain sedangkan semua anggota himpunan B atau daerah kawan disebut kodomain. Hasil dari pemetaan antara domain dan kodomain disebut range fungsi atau daerah hasil
 Rahmat : jadi Bu, misalkan ada anggota domain yang melebihi aliran berpasangan berarti fungsi ya Bu
 Guru MTK : iya nak, menurut ibu sebenarnya kalian sudah sedikit paham
 Abdul : tapi Bu kami takut menjawab soalnya

Guru MTK : kenapa takut?
Abdul : kami takut ibu marah kalau kami salah menjawab Bu
Guru MTK : kalian tidak perlu takut, ibu nggak akan marah titik kalau kalian takut nanti bagaimana kalian bisa mengerjakan soal ujiannya tanda tanya, sudah pasti nilai kalian semakin kecil
Abdul : Oke bu, kalau begitu kami sudah sedikit paham
Guru MTK : banyak latihan lagi ya nak tanda seru mana yang belum paham bisa kita diskusikan bersama
Abdul dan rahmat : ya Bu
Guru MTK : besok ada jam dengan ibu besok kita bahas kembali, kalian harus semangat ya titik insya Allah kalian bisa mengkomunikasikan masalah mata pelajaran dengan ibu nilai ujian kalian akan jauh lebih baik
Abdul : kalau begitu kami izin pamit dulu ya Bu, terima kasih telah memberi pelajaran kepada kami tentang pelajaran matematika ini
Guru MTK : sama sama nak, hati-hati di jalan ya
Abdul dan rahmat : baik terima kasih Bu

Pada hari berikutnya Rizki bertemu dengan guru biologi di jalan menuju ruangan guru

Rizky : bapak?
Guru biologi : iya Ki, kenapa?
Rizky : nilai ulangan saya dengan bapak sangat rendah pak dan masih banyak yang belum saya pahami pak apakah saya boleh belajar dengan bapak di luar jam pelajaran pak?
Guru biologi : boleh nak, nanti di jam istirahat temui bapak di ruangan bapak
Rizky : baik pak, saya juga mengajak teman saya yang nilainya juga rendah di mata pelajaran bapak
Guru biologi : silahkan nak
Rizky : baik pak, terima kasih ya pak
Grup biologi : iya nak

Pada jam istirahat Rizki mengajak nida berjumpa dengan guru biologi

Nida dan Rizki : assalamualaikum pak
Guru biologi : wa'alaikumussalam nak silahkan duduk
Rizki dan nida : baik pak
Guru biology : bagian mana yang belum kalian pahami nak?
Rizky : di bagian penjelasan tentang tulang pak
Nida : saya juga pak
Guru biologi : sedikit bapak jelaskan kembali, Tulang merupakan salah satu bagian tubuh yang tidak terlihat dari luar namun membawa peran penting yang tidak bisa digantikan. Salah satu fungsi tulang adalah sebagai tempat melekatnya otot dan penggerak tubuh sehingga tanpanya, tidak mungkin kita bisa bergerak normal
Rizky : oh begitu ya pak
Guru biologi : jika belum paham boleh ditanya kembali
Nida : untuk sekarang sudah paham pak

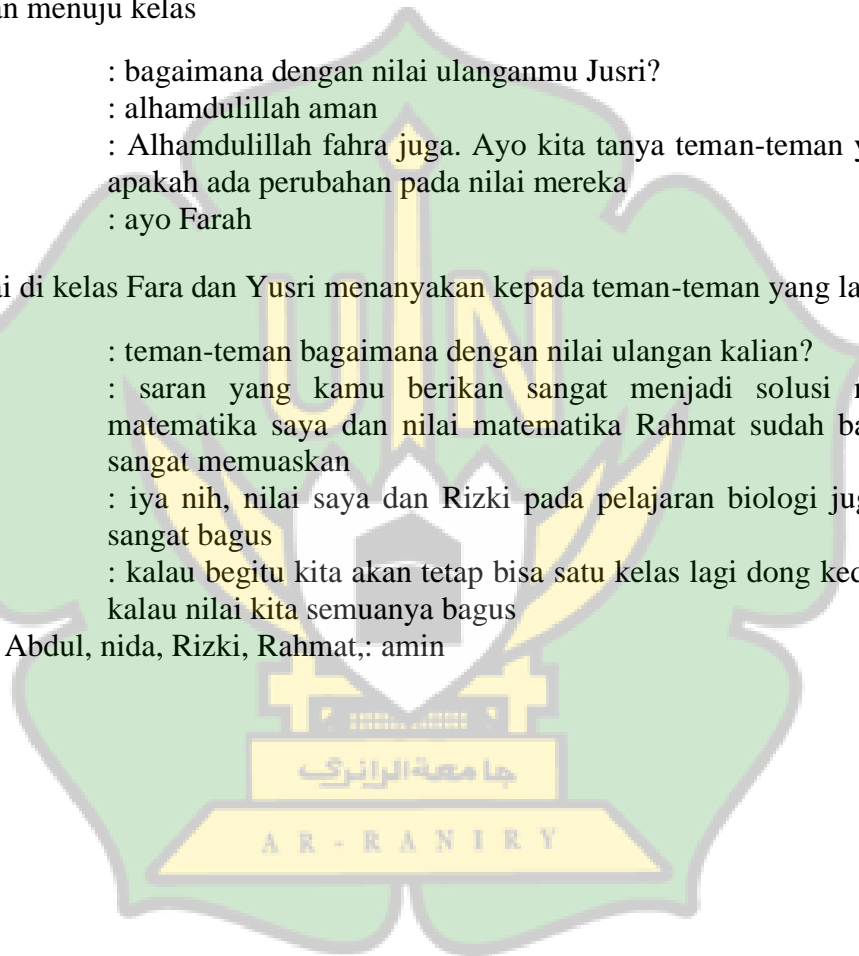
Rizky : saya juga sudah pak
Guru biologi : tidak usah sungkan bertanya di dalam kelas ya nak dan bapak selalu siap untuk mengajar kalian kok kapanpun itu, ini ada buku pembahasan tentang tulang kalian bawa pulang dan sering-sering pelajari kembali jika sudah paham boleh dikembalikan buku itu kepada bapak
Rizki dan nida : baik pak, terima kasih banyak ya pak
Nida : kalau begitu kami pamit masuk kelas dulu ya pak
Guru biologi : silakan nak

Setelah sebulan kemudian dan setelah ulangan MTK dan biologi fahra dan jusri berjalan menuju kelas

Farah : bagaimana dengan nilai ulanganmu Jusri?
Jusri : alhamdulillah aman
Fahra : Alhamdulillah fahra juga. Ayo kita tanya teman-teman yang lain apakah ada perubahan pada nilai mereka
Jusri : ayo Farah

Sampai di kelas Fara dan Yusri menanyakan kepada teman-teman yang lain

Fahra : teman-teman bagaimana dengan nilai ulangan kalian?
Abdul : saran yang kamu berikan sangat menjadi solusi nih nilai matematika saya dan nilai matematika Rahmat sudah bagus dan sangat memuaskan
Nida : iya nih, nilai saya dan Rizki pada pelajaran biologi juga sudah sangat bagus
Jusri : kalau begitu kita akan tetap bisa satu kelas lagi dong kedepannya kalau nilai kita semuanya bagus
Fahra, Abdul, nida, Rizki, Rahmat,: amin



Skenario Role Playing

Pentingnya Feedback

Jumlah pemain : 8

Penokohan : Bu Hilma, Lukas, Giring, Jupri, Ryan, Vina, Putri Dan Zia

Sinopsis

Lukas adalah salah satu siswa yang sering tidak mengerjakan PR yang diberikan oleh guru lantaran sering tidak paham dengan PR yang diberikan. Pada hari itu Lukas ditanya oleh bu Hilma tentang PR yang diberikannya, dan Lukas menjawab kesulitan untuk mengerjakannya sehingga PR tersebut tidak dikerjakannya. Giring adalah salah satu siswa yang sangat berprestasi disekolahnya, Giring mencoba menasehati Lukas agar mau bertanya ketika ada ulangan yang tidak dia mengerti agar dia bisa mengerjakan PR.

Bu Hilma :Anak-anak, bagaimana dengan PR yang ibu berikan, apakah sudah dikerjakan semuanya ?

Murid :Sudah bu

Bu Hilma :Bagus, itu baru murid ibu! nah, kamu lukas sudah dikerjakan PR yang ibu berikan kemarin ?

Lukas pun terlihat tidak bisa menjawab pertanyaan bu hilma dengan wajah yang terlihat ketakutan dan gugup sekali

Bu Hilma :Lukas, ko bengong ? sudah dikerjakan belum PR nya ?

Lukas :Belum bu

Bu Hilma :Lho, kok kamu belum mengerjakan ? kan yang lain sudah pada selesai semua ? Emang kamu ngapain saja ?

Lukas :Bukannya tidak mau mengerjakan bu, tapi PR yang ibu kasih sangat sulit. Saya sudah berusaha mengerjakannya, tapi ngak bisa.

Bu Hilma :Lukas, kan ibu sudah tegaskan berkali-kali waktu kita dikelas kalau ada yang belum dipahami kamu kan bisa bertanya. Ibu pasti akan menjjelaskan lebih lanjut kepada kamu

Lukas :Ia bu, tapi saya malu kalau yang lain sudah pada paham dan sayanya masih tidak ngerti-ngerti juga

Teman-temannya pun menyaut percakapan antara bu hilma dengan lukas.

Giring :Benar kata bu hilma itu lukas, kalau kamu ngak paham kan kamu bisa tanya? kenapa harus malu orang namanya gak paham itu kan harus bertanya. Kenapa harus malu ?

Vina : Iya benar lukas, kami akan mengajari mu jika kamu belum paham dan kami sudah paham apa yang kamu tanyakan

Putri : banyak juga kok yang gak paham, tapi mereka tidak malu bertanya dengan orang lain

Zia : Iya lukas, saya juga kemarin itu belum paham, tapi saya Tanya kepada ryan, ryan selalu mau ngajari teman-temannya kok

- Jupri : Bukan hanya ryan, yang lain juga mau mengajari apa yang tidak kamu pahami. Tapi harus ada kemauan kamu dulu untuk bertanya dan mengerjakan tugas sekolah
- Ryan : itu pasti lukas, kita semua itu teman mu, kita semua pasti mau membantu mu, sehingga nanti kita kedepannya bisa sekelas lagi
- Vina : aminn, senang banget deh satu kelas dengan kalian
- Putri : Iya tu
- Bu Hilma : Nah, apa yang dikatakan teman-teman mu itu benar lukas! lain kali kalau kamu ada yang tidak dipahami kamu harus bertanya sama ibu. Selain itu, kamu juga bisa kan berbagi sama teman kamu seperti giring, ryan, vina, putri, jupri dan zia. Tanya ke mereka tentang materi pelajaran yang belum kamu mengerti, Giring pasti nngasih tau kamu.
- Lukas : Baik bu, terimakasih atas pengertian ibu dan kawan-kawan semua Para murid pun lantas diminta untuk menyerahkan PR nya kepada ibu hilma
- Bu Hilma : Baiklah anak-anak, kalian serahkan PR yang sudah kalian kerjakan kepada ibu. Ibu akan memeriksa PR yang kalian kerjakan.
- Keesokan harinya guru membentangkan PR lagi kepada siswa
- Lukas : teman-teman saya masih belum paham tentang apa yang ibu tugaskan tadi ni
- Zia : zia juga belum paham ni
- Putri : iya ni, putri juga merasa kurang paham tentang apa yang ibu tugaskan tadi
- Jupri : bagaimana kalau nanti sore kita belajar bersama di rumah saya
- Vina : di rumah vina juga boleh, sekalian kita ajak si ryan juga agar kita bisa Tanya kepada dia apa yang belum kita pahami
- Lukas : boleh tu
- Jupri : kalau begitu di rumah vina saja ya
- Vina : Ok.....
- Mereka kemudian menemui ryan yang sedang duduk di kantin
- Lukas : Rian nanti sore kamu ke mana?
- Ryan : tidak ke mana ke mana, kenapa Lukas?
- Vina : kami nanti sore mau belajar bareng-bareng untuk menyelesaikan tugas dari ibu, kamu bisa ikut nggak?
- Ryan : bisa dong. Harus tuh kita bekerja sama-sama saja, emangnya belajarnya di mana ya?
- Putri : di rumah Vina Yan, Putri juga mau ikut belajar bersama deh, agar apa yang belum Putri pahami bisa Putri pahami
- Jupri : Oke teman-teman. Jam 15: 00 ya!
- Murid : ok.....

Pada sore hari mereka pun belajar bersama-sama. Keesokan harinya guru menanyakan kembali tentang PR mereka

Guru : bagaimana anak-anak apakah PR kalian sudah selesai?
Lukas : sudah Bu
Murid : sudah Bu
Guru : ada yang masih tidak paham tentang tugas yang ibu berikan?
Lukas : sudah Bu, kami sudah paham
Guru : bagus nak, ibu senang melihat kalian semua mengerjakan PR.
Dan kalian kompak saat belajar silakan dikumpulkan PR yang ibu berikan dan semoga hasilnya sangat memuaskan bagi kalian
Murid : baik bu.....



Skenario Role Playing **Sikap Mendukung Dalam Berkomunikasi**

Jumlah pemain : 8

Penokohan : Ibu Guru, Anggi, Mita, Doni, pat, faiz, Ridwan dan ikram

Sinopsis

Ini adalah pagi yang cerah. Mita dan Doni, dua orang siswa kelas VII sedang asyik membaca- baca buku Biologi di koridor sekolah. Palsnya nanti siang akan ada ulangan harian mata pelajaran tersebut. Kemudian datang Anggi, sahabat mereka.

Anggi : “Mit, Don, Faiz rajin sekali kalian bertiga!”

Mita : “Iya dong, tugas kita sebagai pelajar kan memang harus belajar. Hehehe...”

Faiz : iya ngi benar kata mita

Anggi : “Iya juga sih. Eh ngomong-ngomong kalian tahu tidak, ada murid baru yang akan masuk ke kelas kita hari ini.”

Doni : “Oh ya, siapa namanya? Lelaki atau perempuan?”

Anggi : “Lelaki, tapi aku juga belum tahu siapa namanya dan seperti apa rupanya.” [Bel sekolah berbunyi]

Mita : “Eh ayo masuk kelas!”

Faiz : ayo teman-teman

merekapun memasuki ruang kelas. Ibu guru masuk bersama seorang murid baru

Ibu Guru : “Selamat pagi, anak-anak. Hari ini kita kedatangan dua teman baru dari Aceh, mereka akan menjadi teman sekelas kalian. Silakan perkenalkan dirimu, nak!”

Ridwan : “Selamat pagi, teman-teman. Nama saya Muhammad Ridwan. Saya berasal dari Aceh.”

Ikram : dan nama saya ikram saya kembaran ridwan

Mita berbisik pada Anggi

Mita : “Jauh sekali ya, dari Aceh pindah ke Bandung!” [Anggi hanya mengangguk tanda setuju]

Ibu Guru : “Ridwan, ikram kalian satu orang duduk dengan Doni, satu lagi duduk dengan faiz [menunjuk sebuah meja kosong].

[Ridwan dan ikram segera duduk di kursi yang disediakan]

Ibu Guru : “Ya baiklah, sekarang kita mulai pelajaran hari ini. Buka buku kalian di halaman 48....”

[Pelajaran pun dimulai]

Tiba saatnya jam istirahat. Ridwan dan ikram, yang belum memiliki teman, diam saja duduk di taman sekolah sambil menunduk. Rupanya belum ada yang mau

mendekati mereka. Semua siswa di kelas itu masih sungkan dan hanya mau tersenyum saja padanya tanpa berani mengajak ngobrol lebih lanjut.

Ridwan : dek kok kita nggak ada yang mau temenin ya
Ikram : iya bang
Ridwan : sepertinya tidak ada yang mau berteman dengan kita deh
Ikram : iya nih bang
Ridwan : sabar ya dek
Doni : Pat, Mit, Nggi, faiz coba lihat anak baru itu, berdua saja ya!
[berbisik pada Mita, Anggi dan faiz saat mereka baru kembali dari kantin]

Mita : Ayo kita dekati saja.
Fat : iya ayo, mungkin mereka takut nyapa lebih dahulu [Kelimanya menghampiri Ridwan]

Anggi : Hei, Ridwan. Kenalkan, aku Anggi, ini Ridwan dan Mita [menunjuk kedua temannya].”

Faiz : iya tuh, karena mereka orang luar daerah, lebih-lebih mereka orang Aceh yang sangat beda budayanya dengan kita

Fat : ayolah we

Mereka berlima menghampiri Ridwan dan ikram yang sedang duduk di taman sekolah

Anggi : hai Ridwan dan ikram, kenalkan aku Anggi dan ini teman-temanku Doni, Fat, Faiz dan Mita

Murid : halo Ridwan dan ikram

Ridwan : hai, salam kenal

Ikram : salam kenal juga teman-teman

Doni : kalian kok tidak pergi ke kantin?

Ridwan : kami..... Kami membawa bekal makanan (pelan sekali sambil tertunduk sambil melirik Ikham yang diam saja)

Mita : kalian rajin sekali ya wan

Ketujuh siswa tersebut mulai terlibat obrolan ringan sehingga Ridwan dan ikram merasa ditemani

Saat jam pulang sekolah, Ibu Guru memanggil Anggi dan Doni yang hendak pulang ke rumah.

Ibu Guru : “Anggi, Doni! Ke sini sebentar. Ibu mau menanyakan sesuatu.”
[Anggi dan Doni menghampiri Ibu Guru]

Faiz : “Ada apa, Bu?”

Ibu Guru : “Itu, bagaimana perilaku Ridwan dan ikram di kelas? Apakah mereka bisa membaaur?”

Faiz : “mereka agak pendiam, Bu. Dan suka menunduk saat berbicara.”

Anggi : “Tadi di jam istirahat, kami berlima berusaha mendekati mereka. Kami ngobrol cukup lama, mereka anak yang baik kok, hanya saja ia seperti agak kurang percaya diri dan muram.”

Ibu Guru : “Hmm... begitu ya. Anak-anak, Ridwan dan ikram adalah salah satu korban selamat tragedi tsunami Aceh beberapa bulan yang

lalu. Kedua orang tua mereka tewas terhempas ombak. Kini hanya tinggal mereka berdua di kota kita ini.”

Anggi : “Ya Tuhan, sungguh berat cobaan yang menimpa mereka...”
Ibu Guru : “Iya. Untungnya, seorang pamannya tinggal di Bandung sehingga ia dan adiknya tinggal di sini. Mereka tergolong masyarakat prasejahtera, sehingga Ridwan benar-benar harus berhemat. Pamannya berkata pada Ibu tadi pagi, ia tak mampu memberi uang jajan yang cukup untuk Ridwan sehingga Ridwan harus bekal nasi setiap hari agar tidak lapar di sekolah.”

Faiz : “Oh pantas saja tadi jam istirahat ia tidak ke kantin.”
Ibu Guru : “Ya sudah, Ibu cuma mau bilang begitu. Kalian berbaik-baiklah dengannya. Temani dia agar tak merasa kesepian dan terus berduka.” [Anggi dan Doni pamit kemudian pulang] Di rumahnya, Doni terus menerus

memikirkan teman barunya, Ridwan. Akhirnya ia mendapatkan suatu ide. Dikabarkannya Anggi dan Mita melalui SMS. Keesokan harinya di jam istirahat...

Faiz : “Eh, kalian membawa apa yang aku bilang kemarin, kan?”
Doni : iya sama, saya juga bawa
Anggi : kalau begitu mari kita menghampiri Ridwan dan ikram
Doni : ayo teman-teman

Mereka pun menghampiri Ridwan dan ikram yang duduk di taman sekolah

Anggi : hai sobat bolehkah kami berlima makan dengan kalian?
Ikram : (kikuk dan bingung) eh, emmmm boleh saja

Mereka duduk bersama dengan mengeluarkan bekal makanan mereka titik kelimanya juga membawa bekal, makanan dan cemilan untuk dimakan bersama-sama. Tentu saja ada dua dan ikram juga kebahagiaan. Mereka berharap bisa membuat Ridwan dan ikram lebih ceria. Setelah makan..

Ridwan : terima kasih teman-teman, kalian sangat baik kepadaku dan kembaranku

Mita : Kamu ini bicara apa sih? Kita kan teman wajar saja jika kita saling bersikap baik

Faiz : iya tuh bro, kita harus saling melengkapi titik hehehe!

Ikram : betul apa yang Abang saya bilang, kalau tadi itu teman yang terbaik bagi kami, sangat beruntung bisa berteman dengan kalian

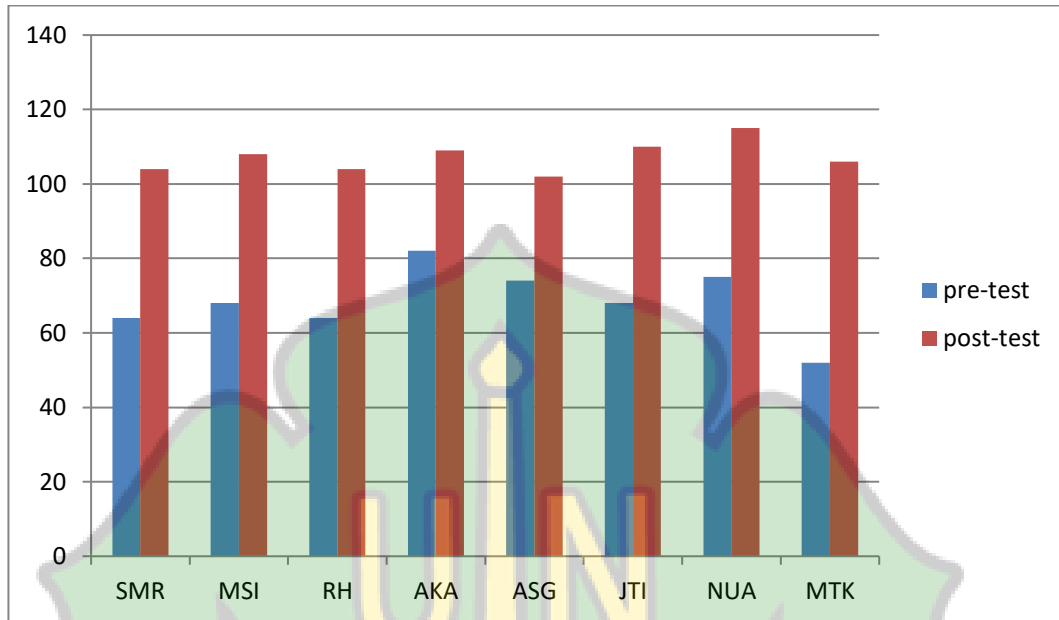
Semenjak itu Ridwan dan ikram menjadi semakin kuat karena dukungan teman-teman barunya. Siswa- siswa lain di kelas itu pun banyak yang bergabung membawa bekal untuk dimakan bersama- sama pada jam istirahat. Suasana menjadi semakin menyenangkan.

LAMPIRAN 12



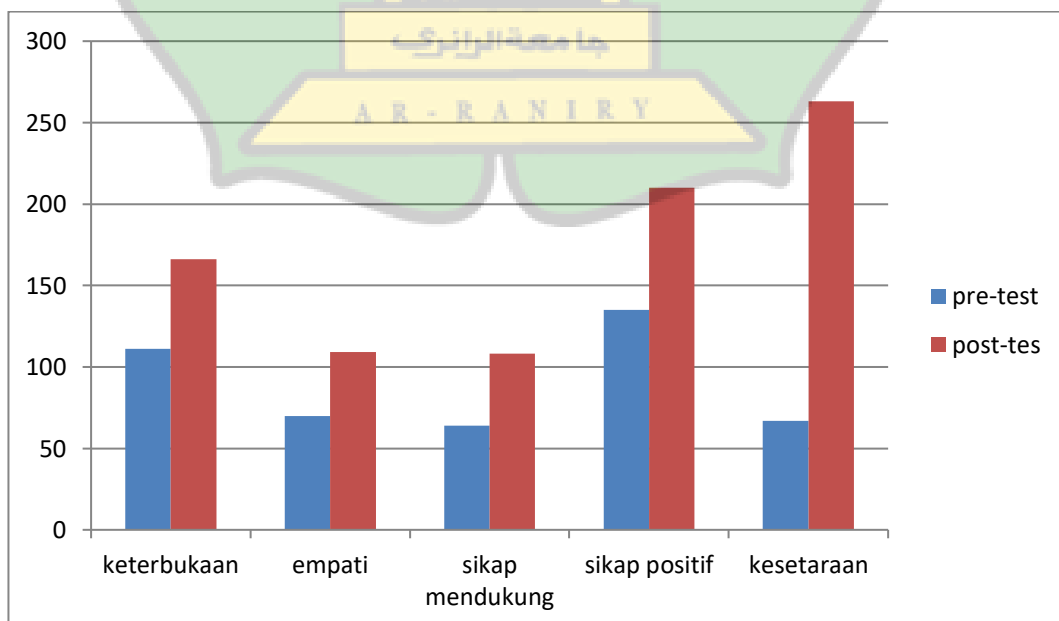
LAMPIRAN 13

Diagram perbedaan jumlah nilai *pre-test* dan *post-test* pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa



LAMPIRAN 14

Diagram perbedaan jumlah nilai per aspek *pre-test* dan *post-test* pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa



LAMPIRAN 15

DOKUMENTASI

Siswa mengisi lembar instrument (Pretest)



Treatment 1



Treatment 2



Treatment 3



Pengisian *Posttest* oleh siswa yang diberikan layanan bimbingan kelompok

