



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 11186-11200

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di SMA N 3 Bukittinggi

Santika<sup>1✉</sup>, Syawaluddin<sup>2</sup>, Dodi Pasila Putra<sup>3</sup>, Yeni Afrida<sup>4</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email : [santikaika74@gmail.com](mailto:santikaika74@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih adanya ditemukan siswa yang bermasalah dengan kemampuan komunikasi interpersonalnya. Seperti masih ada siswa ketika diberikan kesempatan untuk bercerita siswa banyak diam, masih ada siswa yang acuh tak acuh ketika temannya sedang bercerita, masih ada siswa yang secara spontan menolak informasi yang disampaikan temannya, masih ada siswa yang berbicara sesukanya tanpa peduli dengan perasaan orang lain, masih ada siswa yang diam ketika ditanya oleh orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui gambaran komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. (2) mengetahui gambaran komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. (3) mengetahui efektif atau tidaknya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan model *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X.E.5. Sampel penelitian ini berjumlah 9 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang artinya teknik penentuan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala penyusunan komunikasi interpersonal siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) gambaran komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada pada kategori sedang dengan meannya 123.89. (2) sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berada pada kategori sedang dengan skor meningkat dengan meannya 130.33. (3) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa, pernyataan ini didukung dengan hasil *asym sig (2-tailed)* diperoleh nilai sebesar 0.008 yang berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha$  0.05. Maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya bimbingan

kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA N 3 Bukittinggi.

Kata Kunci: *Role Playing*, Bimbingan Kelompok, Komunikasi Interpersonal

#### Abstract

This research was motivated by the fact that there were still students who had problems with their interpersonal communication skills. For example, there are still students who, when given the opportunity to tell a story, remain silent, there are still students who are indifferent when their friends are telling stories, there are still students who spontaneously reject the information conveyed by their friends, there are still students who talk as they please without caring about other people's feelings, There are still students who are silent when asked by other people. This research aims to: (1) find out the picture of students' interpersonal communication before being given group guidance services using role playing techniques. (2) knowing the picture of students' interpersonal communication after being given group guidance services using role playing techniques. (3) find out whether group guidance services using role playing techniques are effective or not to improve students' interpersonal communication. This type of research is Pre-Experimental Design using the One Group Pretest-Posttest model. The population in this study was class X.E.5. The sample for this research consisted of 9 people who were taken using a purposive sampling technique, which means a sample selection technique using certain considerations. Data was collected using a scale for developing student interpersonal communication. The data analysis technique used was the Wilcoxon test. The research results show that: (1) the description of students' interpersonal communication before being given group guidance services using role playing techniques is in the medium category with a mean of 123.89. (2) after being given group guidance services using role playing techniques, it is in the medium category with an increasing score with a mean of 130.33. (3) group guidance services using role playing techniques are effective for improving students' interpersonal communication. This statement is supported by the asymp sig (2-tailed) results which obtained a value of 0.008, which means it is smaller than the  $\alpha$  value of 0.05. So it can be said that  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected, meaning that group guidance using role playing techniques is effective for improving students' interpersonal communication at SMA N 3 Bukittinggi.

Keywords: *Role Playing*, *Group Guidance*, *Interpersonal Communication*

#### PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk salah satu hal yang penting dikehidupan seseorang, dimana semua orang berhak untuk berkembang dalam bidang pendidikan. Hal ini dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dalam rangka pengembangan potensi peserta didik tersebut sekolah mendukung dengan memberikan fasilitas terhadap proses perkembangan tersebut. Sekolah dapat menjadi tempat di mana siswa memperoleh ilmu yang dapat digunakan untuk membentuk kepribadian sosialnya, dan tempat mereka juga dilatih untuk mandiri tanpa bergantung pada orang lain. Sekolah merupakan tempat dimana siswa dapat berkomunikasi, dimana siswa dapat berkomunikasi satu sama lain (Suwarno, 2011)

Menurut Arni Muhammad dalam Syawaluddin, dkk (2022) “komunikasi interpersonal merupakan kegiatan dimana adanya kegiatan pertukaran informasi yang di lakukan seorang individu dengan individu lainnya atau komunikasi di antara dua orang yang dapat langsung diketahui balikkannya.”

Komunikasi merupakan salah satu cara individu untuk mengemukakan ide,gagasan dan perasaan kepada orang lain. Keterampilan komunikasi adalah salah satu faktor penentu kesuksesan. Seseorang dengan keterampilan komunikasi yang baik cenderung lebih sosial dan pemecah masalah yang lebih mudah. Keterampilan komunikasi yang buruk dapat mengakibatkan tidak terpenuhinya kebutuhan hidup bermasyarakat. Kemampuan menjaga hubungan interpersonal memudahkan dalam menyelesaikan tugas sehari-hari, terutama tugas kerja sama tim (Ponco, 2018).

Suranto menjelaskan bahwa “komunikasi interpersonal ialah interaksi yang dilakukan secara tatap muka antara dua orang atau lebih, dimana pengirim pesan dapat secara langsung menyampaikan pesan dan penerima pesan juga dapat secara langsung untuk merespon pesan tersebut (Suranto, 2017)”

Menurut J.A dalam Shintia, Wedra dan Intan (2022) “komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terlaksana di antara dua individu yang terdapat hubungan yang baik dan jelas, sehingga individu perlu memiliki kesanggupan dalam berkomunikasi antar pribadi.”

Komunikas ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan mengungkapkan diri kepada orang lain tentang diri mereka sendiri. Siswa membutuhkan keterampilan komunikasi interpersonal jika mereka ingin berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesama temannya. Permasalahan yang sering terjadi di sekolah ini disebabkan oleh adanya sikap yang menunjukkan pola hubungan interpersonal yang kurang baik sesama temannya.

Komunikasi interpersonal yang kurang baik berpengaruh pada hubungan sosial siswa, yang berdampak pada rendahnya adaptasi siswa terhadap lingkungannya, yang berdampak pada permasalahan pada diri sendiri, dengan lingkungan sosial, pembelajaran dan karir di

masa depan, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suranto sebagai berikut, "komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan seorang remaja, karena baik komunikasi verbal atau komunikasi langsung maupun non verbal atau komunikasi tidak langsung pada masa remaja ini dapat membantu remaja dalam hal belajar".

Jika peserta didik memiliki komunikasi interpersonal yang baik dapat memberikan keuntungan dalam melakukan sosialisasi dengan temannya. Peserta didik diharapkan agar mampu berkomunikasi dengan baik dengan temannya dan berbaur dengan lingkungannya.

Komunikasi interpersonal yang bagus dapat ditandai dengan sikap keterbukaan individu, empati dari individu, sikap mendukung dari individu, sikap positif dan kesetaraan (Rahmi, 2021)

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa ketika peserta didik tersebut mempunyai komunikasi interpersonalnya baik hal tersebut bisa menguntungkan siswa dalam bergaul maupun berinteraksi dengan teman sebaya, ketika siswa tersebut memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang kurang (rendah) juga dapat berdampak terhadap penyesuaian diri siswa terhadap lingkungan sosialnya.

Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah dapat dibantu dengan cara memberikan layanan bimbingan kelompok. Dengan adanya bimbingan kelompok tersebut diharapkan mampu membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan perkembangan sosial yang terkait dengan komunikasi interpersonal siswa. Dalam kegiatan bimbingan kelompok ini peserta didik dapat aktif berkomunikasi dengan teman lainnya dengan kata-kata dan tindakan untuk menyelesaikan masalah secara bersama (Nurihan, 2009). Peran komunikasi adalah sebagai wadah dalam penyampaian gagasan dan perasaan terhadap suatu hal (Darul Ilmi, Zakiatus, Junaidi, Yusuf Afandi : 2023).

Menurut Prayitno Bimbingan kelompok ialah Aktivitas yang dilaksanakan di dalamnya terdapat dinamika kelompok untuk mencapai tujuan layanan bimbingan dan konseling. (Prayitno, 2017).

Menurut Tohirin dalam Alfi Rahmi dan Rezi (2009) Pada saat bimbingan kelompok harus memberikan suatu hal yang bermanfaat bagi peserta didik tersebut dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Pada saat kegiatan bimbingan kelompok terdapat ada teknik dapat digunakan salah satunya adalah teknik *role playing* atau bermain peran. Menurut Zakiah Daradjat dkk, teknik bermain peran (*role playing*) Pelajar secara berkelompok membahas suatu permasalahan yang dimainkan dalam suatu peran (Zakiah, 2001).

Adapun Teknik *role playing* atau bermain peran merupakan suatu cara pembelajaran yang membantu orang menemukan identitas mereka di dunia sosial dan menyelesaikan

keraguan yang mereka hadapi dengan pertolongan kelompoknya. Oleh sebab itu teknik bermain peran atau *role playing* ini dapat memudahkan individu menyampaikan masalah yang sedang dihadapi dengan melepakannya melalui komunikasi dengan individu (Hamdani, 2011).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Mulyono dalam Suci Dewi dan Alfi Rahmi (2022) teknik *role playing* adalah suatu kegiatan belajar yang dapat mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan hubungan antar manusia yang ditunjukkan melalui peranan yang berkaitan dengan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *role playing* atau bermain peran ialah salah satu teknik pembelajaran yang berguna dalam menyelesaikan permasalahan berhubungan dengan kelompok sosial.

Wahyu Nila Kanti dan Sugiyo (2014) telah melakukan penelitian yang mana hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa tersebut berada pada ketegori sedang sebelum mereka melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini, tetapi setelah mereka melakukan kegiatan tersebut kemampuan komunikasi siswa berada pada ketgori tinggi.

Adapun hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru bimbingan dan konseling yang bernama Ibu D pada tanggal 4 Januari 2023 di SMA N 3 Bukittinggi diperoleh hasil yang menyatakan bahwasanya memang masih ada siswa yang masih bermasalah dengan kemampuan seperti masih ada siswa ketika diberikan kesempatan untuk bercerita siswa banyak diam, masih ada siswa yang acuh tak acuh ketika temannya sedang bercerita, masih ada siswa yang secara spontan menolak informasi yang disampaikan temannya, masih ada siswa yang berbicara sesukanya tanpa peduli dengan perasaan orang lain, masih ada siswa yang diam ketika ditanya oleh orang lain.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan model *One Group Pretest-Posttest*, merupakan penelitian eksperiment yang dilakukan hanya kepada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol (Sugiyono, 2011).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.E.5 yang terdiri dari 35 orang siswa. Penarikan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu (Arikunto, 2010). Adapun jumlah sampel dari penelitian ini adalah 9 orang siswa dan 2 orang siswa sebagai observer (pengamat).

Adapun teknik dalam pengambilan sampel ini adalah dengan menggunakan skala penyusunan komunikasi interpersonal siswa. Angket diberikan berkaitan dengan komunikasi interpersonal siswa sebanyak 35 item pernyataan. Teknik analisis data yang digunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan SPSS versi 26.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Setelah diperoleh data melalui angket yang dibagikan, maka hasil penelitian yang disajikan melalui deskripsi data, pengujian data dan uji hipotesis sebagai berikut:

#### 1. Deskripsi Data

a. Gambaran komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan perlakuan

Tabel 1. Data *Pretest* Komunikasi Interpersonal Siswa

No	Inisial	Skor	Keterangan
1.	IKS	111	Rendah
2.	MA	103	Rendah
3.	UH	108	Rendah
4.	SA	130	Sedang
5.	NP	118	Sedang
6.	ZDA	124	Sedang
7.	ADP	147	Sangat Tinggi
8.	SI	137	Tinggi
9.	DA	137	Tinggi
Jumlah		1115	
Rata-rata		123.89	Sedang

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah sampel sebelum diberikan perlakuan tingkat komunikasi interpersonal 3 siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang rendah, 3 orang siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang sedang, 3 orang siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi dan 1 orang siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang sangat tinggi, dengan jumlah skor 1115 dan rata-rata 123.89 termasuk dalam kategori sedang.

Tabel 2. Hasil pretest Komunikasi Interpersonal

Statistics		
<i>Pretest</i>		
N	Valid	9
	Missing	0
Mean		123.89
Std. Error of Mean		5.007
Median		124.00
Mode		137
Std. Deviation		15.020
Variance		225.611
Range		44
Minimum		103
Maximum		147
Sum		1115

Berdasarkan penjabaran table, hasil pretest dengan 9 orang siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, pada bagian Mean 123.89, Median 124.00, Modus 137, Variance 225.611, Maximum 147, Minimum 103, Std. Deviasi 15.020, dan Std. Eror 5.007.

Maka dapat dilihat kemampuan komunikasi siswa berada pada kategori sedang sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

b. Gambaran komunikasi interpersonal siswa sesudah diberikan perlakuan

Tabel 3. Data *Posttest* Komunikasi Interpersonal

No	Inisial	Skor	Keterangan
1.	IKS	117	Sedang
2.	MA	110	Rendah
3.	UH	123	Sedang
4.	SA	132	Tinggi
5.	NP	124	Sedang
6.	ZDA	133	Tinggi
7.	ADP	152	Sangat Tinggi
8.	SI	140	Tinggi
9.	DA	142	Tinggi

Jumlah	1173	
Rata-rata	130.33	Sedang

Berdasarkan penjabaran diatas dapat dipahami bahwa jumlah sampel setelah diberikan perlakuan komunikasi interpersonal 1 siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang rendah, 3 orang siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang sedang, 4 orang siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi dan 1 orang siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal yang sangat tinggi, dengan jumlah skor 1173 dan rata-rata 130.33 termasuk dalam kategori sedang.

Tabel 4. Hasil *Posttest* Komunikasi Interpersonal

Statistics		
<i>Posttest</i>		
N	Valid	9
	Missing	0
Mean		130.33
Std. Error of Mean		4.400
Median		132.00
Mode		110
Std. Deviation		132.00
Variance		174.250
Range		42
Minimum		110
Maximum		152
Sum		1173

Tabel bahwa hasil *posttest* 9 orang murid setelah dikasih layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, pada bagian Mean 130.33, Median 132.00, Modus 110, Variance 174.250, Maximum 152, Minimum 110, Std. Deviasi 132.00, dan Std. Eror 4.400.

Maka dapat dilihat komunikasi interpersonal siswa ini berada pada kategori sedang tetapi jumlah skornya mengalami peningkatan, sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.

c. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 5. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

No	Inisial	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Skor	Ket	Skor	Ket
1.	IKS	111	R	117	S
2.	MA	103	R	110	R
3.	UH	108	R	123	S
4.	SA	130	S	132	T
5.	NP	118	S	124	S
6.	ZDA	124	S	133	T
7.	ADP	147	ST	152	ST
8.	SI	137	T	140	T
9.	DA	137	T	142	T
Jumlah		1115		1173	
Rata-rata		123.89	S	130.33	S

Penjelasan gambaran tabel di atas, terdapat perbedaan antara hasil pretest dan posttest komunikasi interpersonal siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan dilaksanakan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik role playing bahwa adanya peningkatan skor komunikasi interpersonal siswa pada kelompok yang telah diberikan treatment atau perlakuan tersebut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
$X \leq 101$	Sangat Rendah	-	-	-	-
$101 < X \leq 116$	Rendah	3	33	1	11
$116 < X \leq 131$	Sedang	3	33	3	33
$131 < X \leq 146$	Tinggi	2	22	4	44
$X > 146$	Sangat Tinggi	1	11	1	11
Jumlah		9	100	9	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil *pretest* terdapat 3 frekuensi rendah, 3 frekuensi sedang, 2 frekuensi tinggi dan 1 frekuensi sangat tinggi. Adapun hasil *posttest* t 1 frekuensi rendah, 3 frekuensi sedang, 2 frekuensi tinggi dan 1 frekuensi sangat tinggi.

Tabel. 7 Perbandingan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	9	9
Mean	123.89	130.33
Std. Error of Mean	5.007	4.400
Std. Deviation	15.020	13.200
Sum	1115	1173

Pada tabel tersebut menjelaskan adanya perbedaan hasil yang didapat dari *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dari 9 orang, rata-rata *pretest* adalah 123.89 dan *posttest* 130.33. Std. Error *pretest* adalah 5.007 dan *posttest* 4.400. Std. Deviasi *pretest* adalah 15.020 dan *posttest* 13.200. Sum *pretest* adalah 1115 dan *posttest* 1173.

## 2. Uji Hipotesis

Informasi yang sudah terkumpul dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan yang jauh atau signifikan sebelum atau sesudah diberikannya perlakuan atau treatment, kemudian dilihat sesuai atau tidaknya dengan hipotesis yang sudah diajukan yaitu efektif atau tidaknya layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing ini untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Untuk mengetahui hasil uji hipotesis tersebut menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 8 Uji *Wilcoxon*

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
	Positive Ranks	9 <sup>b</sup>	5,00	45,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	9		

a. Post Test < Pre Test
b. Post Test > Pre Test
c. Post Test = Pre Test

Tabel di atas menjelaskan skor komunikasi interpersonal siswa anatar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Pada tabel di atas juga diketahui bahwa tidak ada nilai yang sama antara sebelum dan sesudah diberikan layanan.

Tabel 9 Test Statistics

	Post Test - Pre Test
Z	-2,670 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,008
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Uji *Wilcoxon* menghasikan nilai *p-value* sebesar 0.008. Berdasarkan ketentuan yang ada, diketahui hasil uji *Wilcoxon* Sig. *p-value*  $0.008 < \alpha$  ( $\alpha = 0.05$ ) yang artinya  $H_a$  diterima.

Hasil uji *Wilcoxon* di atas dapat diketahui bahwa dengan hipotesis di ajukan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

- a.  $H_o$  ditolak dengan probabilitas  $<0.05$  yang berarti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.
- b.  $H_o$  diterima dengan probabilitas  $>0.05$  yang artinya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* tidak efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA N 3 Bukittinggi.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Putu Ari Dhamayanti (2020) menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini juga senada dengan penelitian Himatul Safitri dan Moesarofa (2020) menyatakan bahwa dengan adanya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role*

playing ini dapat membantu untuk meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa di SMA.

Hasil penelitian Fajriani Numeilitia (2018) dijelaskan dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Adapun hasil dari penelitian dari Galih Wicaksono dan Najlatun Naqiyah (2013) bahwa dengan adanya teknik bermain peran ini di dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya ini bisa membantu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal mereka.

Hasil penelitian yang telah penulis lakukan relevan dengan penelitian Dhamayanti, Himatul & Mossarofah, Nurmeilita dan Galih & Najlatun bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* atau bermain peran ini dapat dijadikan salah satu cara atau alternatif untuk membantu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Adapun cara yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di SMA N 3 Bukittinggi yaitu dengan adanya kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* sebagai teknik di dalam kegiatan bimbingan kelompok tersebut.

Menurut Tohirin, bimbingan kelompok merupakan "suatu cara yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan konseling terhadap siswa melalui kegiatan kelompok. Dalam kegiatan ini pembahasan masalah yang didiskusikan dengan anggota kelompok harus memiliki dinamika kelompok (Tohirin, 2014)."

Layanan bimbingan kelompok sendiri di bantu dengan teknik *role playing* mendorong siswa untuk berperan dalam sebuah situasi yang sudah ada yang mana dilakukan sesuai dengan tingkah laku, gerak gerik yang sesuai dengan apa yang sudah ditentukan (Djamarah dan Zain, 2010).

Menurut Istarani, *role playing* ini memiliki beberapa tujuan seperti: dapat (memahami perasaan orang lain, dapat membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, dapat menghargai pendapat orang lain, mampu mengambil keputusan dalam kelompok, membantu penyesuaian diri dengan kelompok, mampu memperbaiki hubungan sosial, mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap, menanggulangi atau memperbaiki) sikap-sikap salah (Istarani, 2011).

Dengan bantuan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran atau *role playing* siswa sebagai anggota kelompok bisa secara bebas dalam mengeluarkan pendapatnya, meningkatkan pemahaman, mendukung perilaku dalam pengendalian diri dan pemecahan masalah yang mengedepankan hubungan yang baik antara anggota kelompok dalam keterampilan komunikasi dengan bermain peran yang dilakukan dalam drama (Hellen, 2005).

Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam meningkatkan komunikasi interpersonal di SMA N 3 Bukittinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA N 3 Bukittinggi, maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA N 3 Bukittinggi. Hasil ini diperoleh dari pengujian hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* yang diperoleh nilai sebesar 0.008 yang berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha$  0.05. Hal tersebut menunjukkan bahwa benar layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA N 3 Bukittinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AW, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Darajat, Zakariah, dkk. 2001. *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deliani, Nurfarida, Dr Kunalan Kuriaya, Syawaluddin, Masrial, Abd. Rahman, Jemkhairil, et al., "Pendekatan Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Membimbing Anak Belajar Daring di Masa Pandemi Covid-19." *Almunir Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 13.1, (2022), 40-56
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dharmayanti, Putu Ari. "Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46.3 (2013), 256-265
- Djamarah dan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatma, Weni. "Efektivitas Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di MTsN 1 Agam." IAIN Bukittinggi, 2020)
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV.Pustaka Setia.
- Hellen. 2005. *Bimbingan dan Konseling Edisi Revisi*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Ilmi, Darul, Zakiatus, Junaidi, Yusuf "Strategi Komunikasi Interpersonal Taman Edukasi Dalam Menarik Wisatawan Pada Objek Wisata Keju Lasi Kecamatan Candung Kabupaten Agam" *Junal Jutik*, 3(2) 2023
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

- Kanti, Wahyu Nila dan Sugiyo. "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling Theory and Application*, 3.4, (2014), 61- 67
- Lianawati, Ayong. "Efektivitas Penggunaan Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa." *Buana Pendidikan Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, XIV. 26, (2018)
- Mulyana, Deddy. 2004. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurihan. 2009. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama
- Nurmeilita, Fajriani. *Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa* (Penelitian Siswa Kelas VII F SMP Negeri 1 Sawangan). Skripsi Bimbingan Konseling, 2018.
- Ponco, Dewi K. 2018. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Prayitno. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Putra, Giri Isna. "Teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa." *Consilium: Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 1.2. (2013), 13-14
- Putri, Shintia Dwi., Wedra Aprison., Intan Sari. "Pengaruh Konsep Diri Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa." *Konseling: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 1.3, (2020), 104-110
- Rahayu, Suci Dwi., Alfi Rahmi. *Efektivitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa MAN 2 Bukittinggi*. 6.2, (2022), 10725-10733
- Rahmi, Alfi, Rezy "Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Sociodrama Dalam Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi Remaja Di Nagari Panti Selatan Kabupaten Pasaman" *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2) 2021, (9-16)
- Rahmi, Siti. 2021. *Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya dengan Konseling*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Safitri, Himatul dan Moesarofah. "Pengaruh Penggunaan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik". *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 4.2, (2020), 57-63
- Sugiyono. 2011. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tohirin. 2014. *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wicaksono, Galih Wicaksono dan Najlatun Naqiyah. "Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya." *Jurnal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 1,1, (2013), 61-78