

## **MEDI Kons** : Jurnal Bimbingan dan Konseling

Vol. 9, No. 2, 2023,

ISSN 2528-424X (Print)

ISSN 2686-651X (Online)

Tersedia Online di <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/mdk>

# **Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI Broadcast 2 SMK N 1 Semarang**

Yulia Niken Adhesty<sup>1</sup>, Dini Rakhmawati<sup>2</sup>, Venty<sup>3</sup>

Program Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Universitas PGRI Semarang

E-mail: [yulianiken72@gmail.com](mailto:yulianiken72@gmail.com). No. HP : 082138336436

**Abstract:** *Communication plays an important role in the world of education, any information conveyed to students can be captured by students if the student is able to understand the information conveyed. This is what causes how important it is to learn to communicate, at school students learn to be able to communicate with others through many things such as discussions and role playing. Just like at school, students will communicate with other people every day. In this study, researchers used a quasi-experimental design quantitative research model. This study used a pre-test post-test control group design. Before being given treatment, students are first given a pre-test. The results of the pre-test between the control group and the experiment showed that there was a significant difference between the control group and the experiment. The average interpersonal communication of students in the control group was 105.3 for the experimental group of 105.6. The difference between the two groups is 0.3, it can be said that there is a significant difference. The results of the tests that have been carried out can be seen that the results of the significance of the hypothesis show  $0.002 < 0.05$ . So the hypothesis reads that there is an influence of group guidance with role playing techniques on the communication of class XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang students.*

**Key Words:** *Group conseling, Interpersonal comunication, Role playing*

**Abstrak:** Komunikasi berperan penting dalam dunia pendidikan, setiap informasi yang disampaikan kepada siswa bisa ditangkap oleh siswa apabila siswa tersebut mampu memahami informasi yang disampaikan. Hal inilah yang menyebabkan betapa penting belajar berkomunikasi, di sekolah siswa belajar untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui banyak hal seperti diskusi dan bermain peran. Seperti halnya di sekolah, siswa akan berkomunikasi dengan orang lain setiap hari. penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian kuantitatif *quasi experimental design*. Penelitian ini menggunakan rancangan *pre-test post-test control group design*. Sebelum diberikan treatment, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test*. Pada hasil *pre-test* antara kelompok kontrol dengan eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan eksperimen. Rata-rata komunikasi interpersonal siswa pada kelompok kontrol sebesar 105,3 untuk kelompok eksperimen sebesar 105,6. Selisih kedua kelompok adalah 0,3 dapat dikatakan ada perbedaan signifikan. Hasil pengujian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil signifikansi hipotesis menunjukkan  $0,002 < 0,05$ . Sehingga hipotesisnya berbunyi bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap komunikasi siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang.

**Kata kunci :** *Bimbingan Kelompok, Komunikasi Interpersonal, Teknik Role Playing.*

## PENDAHULUAN

Permasalahan sebagian besar siswa saat ini adalah kurangnya berinteraksi secara langsung sehingga menyebabkan kemampuan berkomunikasi yang kurang. Siswa saat ini banyak menghabiskan waktunya dengan dunianya sendiri, pertemuan mereka dengan orang lain pun menjadi terbatas. Penyebab hal ini terjadi salah satunya karena sistem pembelajaran yang sebelumnya daring (dalam jaringan), semua pembelajaran dilakukan secara tidak langsung atau via *online*. Umumnya pertemuan pertama siswa sekolah dilakukan secara langsung namun dikarenakan pandemic *covid-19* semua sekolah menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan), akhirnya komunikasi yang terjalin antar siswa pun menjadi kurang. Hal ini menyebabkan setiap kegiatan siswa sering bermain *handphone*, sehingga siswa tidak banyak terlibat komunikasi atau interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil data Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) Kelas XI BROADCAST 2 & TO SMK N 1 Semarang pada tanggal 21 Agustus 2021 dengan pernyataan tertinggi “Saya merasa kurang nyaman berbicara didepan umum”. Sejalan dengan hasil AKPD, peneliti mendapatkan data lain dengan melakukan observasi ketika memberikan layanan. Dari hasil observasi yang dilakukan selama 3 kali pertemuan 6 September 2021, 8 September 2021, 10 September 2021 dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa belum mampu untuk berkomunikasi dengan baik, seperti ketika menjawab pertanyaan. Sebagian besar siswa belum bisa mengembangkan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Dari data dan permasalahan diatas perlu adanya layanan BK untuk pengembangan dan pemahaman komunikasi interpersonal. Untuk meningkatkan interaksi ataupun komunikasi pada siswa yaitu dengan memberikan layanan bimbingan kelompok. Dinamika kelompok yang baik dalam bimbingan kelompok yaitu adanya interaksi yang aktif antara anggota kelompok dengan guru BK atau pemimpin kelompok. Permasalahan komunikasi interpersonal yang terjadi bisa diselesaikan dengan bimbingan kelompok, karena disini siswa diajak untuk belajar berbicara dalam forum yang tidak begitu besar.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu: 1) Penelitian ini dilakukan oleh Erwin Erlangga pada tahun 2017 dengan judul “Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa”. Dalam penelitian ini diadakan layanan bimbingan kelompok sebagai upaya meningkatkan keterampilan berkomunikasi, mengingat bimbingan kelompok memiliki macam kelebihan. 2) Dalam penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Maesarofah (dengan judul “Pengaruh Penggunaan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok Interpersonal Pada Peserta Didik” peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dipandang sesuai untuk digunakan sebagai strategi melatih keterampilan komunikasi antar peserta didik karena menekankan keterlibatan diri peserta didik secara maksimal dalam materi

yang diperankan. 3) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rici Kardo (2015:4) masih banyak siswa yang kurang mampu berkomunikasi secara interpersonal dalam hal ini menangani siswa yang tersebut lebih efektif menggunakan layanan bimbingan kelompok.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model penelitian kuantitatif *quasi experimental design* dengan menggunakan pendekatan *pretest-posttest control group design*, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keadaan awal dan keadaan akhir adalah perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok control (Sugiyono, 2017:112-113). Menurut Sugiyono (dalam Iimaniyah, 2019:9) Pengertian dari sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus dimana semua populasi dijadikan sampel.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka yang akan dijadikan sampel dalam penelitian adalah seluruh dari populasi yang diambil yaitu seluruh siswa kelas XI BROADCAST 2 yang berjumlah 24 siswa. Data dari seluruh siswa kelas XI BROADCAST 2 tersebut diambil dengan menggunakan skala psikologi. Format respon yang digunakan dalam instrument terdiri dari pernyataan favourable dan unfavourable. Uji validitas ini diperoleh dari hasil *try out* atau uji coba. Dalam penelitian menggunakan instrument skala psikologis yang diambil dari aspek kemampuan interpersonal yang kemudian dibuat pernyataan-pernyataan sehingga selanjutnya butir-butir pernyataan tersebut dapat dibuat menjadi skala pengukuran kemampuan berkomunikasi siswa. Aspek komunikasi interpersonal antara lain: keterbukaan, dukungan, sikap positif, empati, kesetaraan.

Uji validitas instrument menggunakan teknik analisis korelasi butir dan total yang dikerjakan dengan korelasi *product moment*. Untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah butir pertanyaan maka hasil koefisien korelasi tiap butir kemudian dikorelasikan pada table *r product moment* pada taraf signifikan 5% dengan jumlah subjek (N). Jika  $r_{hitung}$  lebih besar hasilnya dengan  $r_{tabel}$  maka item skala tersebut dikatakan valid, dan jika terjadi sebaliknya item skala tersebut tidak valid.

Hasil *try out* menunjukkan dari 50 item, terdapat 14 butir item yang dinyatakan gugur atau tidak valid dan diberikan warna hijau. Sedangkan item yang valid berjumlah 36 butir. Sehingga instrument komunikasi interpersonal dapat digunakan untuk penelitian.

**Tabel 1. Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,814	36

Berdasarkan dari hasil output diatas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,814. Nilai tersebut jika dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  pada signifikansi 5% dengan uji dua sisi dan jumlah

data 50 maka didapat  $r_{tabel}$  sebesar 0,279, maka disimpulkan bahwa 36 item tersebut dikatakan reliable.

## HASIL

Hasil penelitian ini menghasilkan beberapa data yaitu data *pre-test* dan data *post-test*. Berikut hasil analisis deskriptif data *pre-test* dan *post-test*:

### Analisis Deskriptif *Pre-test*

Setelah dilakukan analisis deskriptif dari data *pre-test* skala komunikasi kelompok eksperimen siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang diperoleh skor terendah 90 dan skor tertinggi 121. selanjutnya masing-masing skor pada responden dimasukkan dalam interval yang dapat disusun tabel distribusi bergolong sebagai berikut :

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Pre Eksperimen**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	117-144	2	13%
Tinggi	90-116	10	67%
Rendah	63-89	0	0%
Sangat Rendah	36-62	0	0%
Jumlah		12	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil *pre-test* skala komunikasi kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pada kelas interval 117-144 sebanyak 2 siswa atau 17% berada pada kategori sangat tinggi, 90-116 sebanyak 10 siswa atau 83% pada kategori tinggi.

Apabila dilihat dari hasil rata-rata skor *pre-test* skala kedisiplinan kelompok eksperimen siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang sebesar 105,6 tergolong dalam kelas interval tinggi.

Setelah dilakukan analisis deskriptif dan data *pre-test* skala komunikasi kelompok kontrol siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang diperoleh skor terendah 96 skor tertinggi 121, selanjutnya masing-masing skor pada responden dimasukkan dalam interval yang dapat disusun tabel distribusi frekuensi bergolong-golong berikut

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Hasil Pre Kontrol**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	117-144	1	8%
Tinggi	90-116	11	92%
Rendah	63-89	0	0%
Sangat Rendah	36-62	0	0%
Jumlah		11	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil *pre-test* skala kedisiplinan kelompok kontrol menunjukkan bahwa pada kelas interval 117-144 sebanyak 1 siswa atau 8% berada pada kategori sangat tinggi, 90-116 sebanyak 11 siswa atau 92% berada pada kategori tinggi.

Apabila dilihat dari hasil rata-rata skor *pre-test* skala komunikasi kelompok kontrol siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang sebesar 105,3 tergolong dalam kelas interval tinggi.

#### **Analisis Deskriptif *Post-test***

Setelah dilakukan analisis deskriptif dari data *post-test* skala komunikasi kelompok eksperimen siswa kelas XI BROADCAST 2 XMK N 1 Semarang diperoleh skor terendah 105 dan skor tertinggi 130, selanjutnya masing-masing skor pada responden dimasukkan dalam interval yang dapat disusun table distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Hasil Pos Eksperimen**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Sangat Tinggi	117-144	8	67%
Tinggi	90-116	4	33%
Rendah	63-89	0	0%
Sangat Rendah	36-62	0	0%
Jumlah		12	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil *pre-test* skala komunikasi kelompok eksperimen bahwa pada kelas interval 117-144 sebanyak 8 siswa atau 67% berada pada kategori sangat tinggi, 90-116 sebanyak 4 siswa atau 33% berada pada kategori tinggi

Apabila dilihat dari hasil rata-rata skor *post-test* skala komunikasi kelompok eksperimen siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang sebesar 117 tergolong dalam kelas interval sangat tinggi.

Setelah dilakukan analisis deskriptif dari data *post-test* skala komunikasi kelompok kontrol siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang diperoleh skor terendah 94 dan skor tertinggi 130, selanjutnya masing-masing skor pada responden dimasukkan dalam interval yang dapat disusun tabel distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi Hasil Post kontrol**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Sangat Tinggi	117-144	2	17%
Tinggi	90-116	10	83%
Rendah	63-89	0	0%
Sangat Rendah	36-62	0	0%
Jumlah		12	100%

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa hasil *post-test* skala komunikasi kelompok kontrol menunjukkan bahwa pada kelas interval 117-144 sebanyak 2 siswa atau 17% berada pada kategori sangat tinggi, 90-116 sebanyak 10 siswa atau 83% berada pada kategori tinggi.

Apabila dilihat dari hasil rata-rata skor *post-test* skala komunikasi kelompok kontrol siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang tergolong dalam kelas interval 90-116 maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil *post-test* skala komunikasi kelompok kontrol kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang berada pada kategori tinggi.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang.

Pada pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dilaksanakan pada tanggal 4-17 Oktober 2022. *Treatment* diberikan kepada siswa kelas XI BROADCAST 2 yang diambil secara *cluster random sampling* sebanyak 24 siswa, 12 siswa untuk kelompok kontrol dan 12 siswa kelompok eksperimen. Bimbingan kelompok teknik *role playing* ini dilaksanakan sebanyak lima kali *treatment* pada kelompok eksperimen.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *pre-test post-test control group design*. Sebelum diberikan *treatment*, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test*. Pada analisis data hasil *pre-test* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Rata-rata komunikasi interpersonal siswa pada kelompok kontrol sebesar 105,3 dan untuk kelompok eksperimen sebesar 105,6. Selisih kedua kelompok adalah 0,3 yang dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan.

Setelah *treatment* dengan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kelompok eksperimen, komunikasi interpersonal siswa kelas XI BROADCAST 2 rata-ratanya meningkat 11,4 menjadi 117 sedangkan kelompok kontrol meningkat 2,95 menjadi 108,25. Dari hasil data berikut menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* berupa bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Upaya untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa adalah dengan memberi bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah layanan yang diberikan kepada

kelompok siswa dengan menggunakan dinamika kelompok sehingga didalamnya terjadi interaksi yang aktif antar anggota kelompok mulai dari menanggapi dan mengemukakan pendapat. Teknik *role playing* membantu siswa dalam membahas topik permasalahan yang diambil. Siswa memainkan peran dimana peran yang dimainkan berdasarkan permasalahan yang sedang dibahas sehingga siswa dapat mengambil pesan moral dari peran tersebut untuk di sesuaikan dengan permasalahan yang sedang dibahas.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang mengalami peningkatan setelah diberikan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hasil pengujian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil signifikansi hipotesis menunjukkan  $0,002 < 0,05$ . Sehingga hipotesisnya berbunyi bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap komunikasi siswa kelas XI BROADCAST 2 SMK N 1 Semarang.

## **SARAN**

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang di ajukan adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi siswa

Siswa hendaknya bisa lebih aktif dan memanfaatkan waktu bimbingan kelompok dengan baik. Karena bimbingan kelompok ini mengajarkan siswa untuk bisa berani mengemukakan pendapatnya melalui permainan peran *role playing*. Dengan hal ini komunikasi siswa akan terjadi tanpa adanya paksaan.

### 2. Bagi Guru Pembimbing

Guru pembimbing diharapkan lebih baik lagi dalam melaksanakan program layanan khususnya bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dengan teknik ini guru akan lebih kreatif dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya lebih memberikan perhatian dan dukungan untuk layanan bimbingan dan konseling. Karena BK tidak hanya dilakukan pada jam pelajaran namun pemberian layanan juga bisa dilakukan di luar jam pelajaran. Maka hendaknya setiap layanan BK bisa dimaksimalkan untuk kesejahteraan peserta didik.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan mampu menggali lagi pengalaman dan wawasan dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pedoman untuk melakukan penelitian disekolah lain.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Erlangga, E. (2017). Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156.  
<https://doi.org/10.15575/psy.v4i1.1332>

Kardo, Rici. (2015). *Website: ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi*  
**BIMBINGAN KELOMPOK SEBAGI ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**. 7(1).

Iimaaniyah, 2019. (2019). Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41

Safitri, H., & Moesarofah, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Peserta Didik. *Journal of Innovative Counseling ...*, 4, 57–63.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.