

## **DAMPAK PELATIHAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA**

**<sup>1</sup>Wariyanti, <sup>2</sup>Arifin Nur Budiono, <sup>3</sup>Sri Prawita**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Jember, Indonesia

<sup>2</sup>Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Jember, Indonesia

<sup>3</sup>Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Islam Jember, Indonesia

Email: [wariyanti680@gmail.com](mailto:wariyanti680@gmail.com), [budiononur05@gmail.com](mailto:budiononur05@gmail.com), [prawitasri54@gmail.com](mailto:prawitasri54@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Komunikasi merupakan kegiatan sehari-hari yang paling banyak dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Peneliti melakukan observasi di kelas VII MTs As Shiddiqy Pakis Panti dan diperoleh data bahwa kelas VII memiliki keterampilan komunikasi interpersonal rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pelatihan teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VII semester genap MTs As-shiddiqy Pakis Panti tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini yang digunakan adalah pre eksperimen. Prosedur yang digunakan adalah *one group pretest design*. Hasil *pretest* subjek mendapatkan skor antara 70, 68, 73, 69, 71, 64, 72, 69 yang termasuk kategori keterampilan komunikasi interpersonal rendah. Hasil *posttest* setelah mendapat perlakuan mendapat skor 90, 84, 91, 85, 93, 87, 91, 87. Kemudian nilai  $z$  hitung = -1,260, setelah dibandingkan pada  $z$  tabel = 0,07067 maka  $z$  hitung = -1,260 lebih besar dari  $z$  tabel. Hal tersebut membuktikan bahwa pelatihan teknik *role playing* berdampak terhadap keterampilan komunikasi interpersonal.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Komunikasi Interpersonal.

---

### **ABSTRACT**

Communication is the daily activities most carried out by humans as social being. The researchers conducted observation in class VII here low interpersonal communication skills. This study aims to determine the impact of role playing training techniques to improve interpersonal communication skills of student in grade VII second semester MTs As Shiddiqy Pakis-Panti of academic year 2017/2018. This research used is pre experiment the procedure used is one group pretest design, pretest result subject received a score of 70, 68, 73, 69, 71, 64, 72, 69 which included the category of low interpersonal communication skills. Posttest result after receiving treatment score of 90, 84, 91, 85, 93, 87, 91, 87 than the value of count = -1,260 is greater than  $z$  table it proves that the training role playing techniques affect interpersonal communication skills.

**Keywords :** Role playing, Interpersonal Communication.

## PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan kegiatan sehari-hari yang paling banyak dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Sejak bangun tidur sampai tidur lagi, sebagian besar dari waktu yang digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia yang lain. Kemampuan berkomunikasi merupakan suatu hal paling dasar yang harus dimiliki seorang manusia. Orang lain sering beranggapan bahwa kemampuan berkomunikasi merupakan keterampilan yang akan dimiliki dengan sendirinya seiring dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan mental manusia yang bersangkutan, dengan demikian tidak perlu belajar secara khusus bagaimana belajar cara komunikasi, akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari kita sering mengalami perbedaan pendapat, ketidaknyamanan situasi bahkan terjadi konflik yang terbuka yang disebabkan adanya kesalahpahaman dalam berkomunikasi terutama pada remaja.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi siswa MTs As-Shiddiqy Pakis Panti kelas VII sampai kelas IX, di dalam penelitian ini diberikan di kelas VII yang terdiri dari 22 siswa, 6 laki-laki, 16 perempuan, peneliti memperoleh data sementara yang bersumber dari guru kelas kesiswaan MTs As-Shiddiqy Pakis Panti bahwa kelas VII adalah yang memiliki komunikasi interpersonal yang rendah. Karakteristik rendah berdasarkan perilaku yang muncul di sekolah seperti mengalami kesulitan untuk mengkomunikasikan apa yang ingin diungkapkan, dan kurang terbuka dengan teman kelas, guru dan teman-teman di sekolah, sehingga ketika

ada masalah mereka berusaha memendam dan menyelesaikan sendiri tanpa sepengetahuan teman dan guru disekolah. Hal itu menimbulkan masalah bagi mereka, mereka malu untuk bertanya, dan canggung untuk mengungkapkannya. Hal lain menjadi kendala yaitu saat siswa berhadapan dengan guru baru. Komunikasi interpersonal siswa rendah salah satunya karena faktor: kurangnya latihan komunikasi interpersonal, tidak ada layanan konseling berkaitan dengan komunikasi interpersonal, tidak adanya guru bimbingan konseling yang linear, sehingga diperlukan pelatihan keterampilan komunikasi interpersonal. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengaplikasikan teknik *role playing* untuk mengetahui dampak keterampilan komunikasi interpersonal, karena membiarkan siswa terlibat dalam mengeksplorasi dan belajar tentang peran-peran setiap hari yang terjadi dalam pengalaman mereka, selain itu *role playing* juga dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang meliputi keterampilan hidup, keterampilan sosial, perkembangan fisik, empati, dan pemahaman, keterampilan berbicara dan mendengar serta keterampilan dalam bertanya. Berdasarkan uraian di atas bahwa diperlukan pelatihan teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VII MTs As-Shiddiqy semester genap Pakis Panti.

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah menggunakan teknik *Role Playing*. Menurut

Shaftel (Joyce dan Weil, 1996) terdapat sembilan tahap *role playing* yaitu:

1. Menghangatkan suasana, dapat dilakukan dengan menjelaskan peran yang akan dimainkan, malah dapat diangkat dalam kehidupan siswa, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan aktual, serta memungkinkan alternatif pemecahan.
2. Memilih peran, tahap ini siswa dan konselor mendeskripsikan berbagai watak dan karakter apa yang mereka sukai bagaimana mereka merasakan dan harus mereka kerjakan, kemudian para siswa diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
3. Menyusun tahap peran, pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Pemain menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan, tidak perlu ada dialog khusus karena para pemain di tuntut untuk bertindak secara spontan.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua siswa turut mengalami dan menghayati peran yang di mainkan dan aktif mendiskusikannya, agar para pengamat diberikan tugas terlibat, misalnya untuk menilai apakah peran yang dimainkannya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, bagaimana dampak perilaku yang di tunjukkan atau pamerkan apakah pemeran dapat menghayati peran yang di mainkan.
5. Tahap pemeranan, siswa mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Diskusi dan evaluasi

pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam *role playing*, baik secara emosional maupun intelektual.

6. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus mengambil generalisasi secara langsung karena tujuan utama *role playing* ialah membantu siswa untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interksional dengan temannya. Siswa mengandung implikasi bahwa yang paling penting dalam *role playing* adalah tukar pengalaman.
7. Diskusi dan evaluasi tahap dua, tahap ini sama seperti tahap seperti pada tahap keenam, yang di maksud untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecah masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
8. Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan, tahap ini tidak harus menghasilkan generalisasi secara langsung karena tujuan utama *role playing* ialah membantu para siswa untuk memperoleh pengalaman dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan temannya.

Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design* yang di kembangkan oleh Leedy, Paul D dan Ormnod Jeanne Ellis. 2005 : 224).

Penelitian ini dirancang menjadi satu kelompok eksperimen atau subjek eksperimen, pretes, perlakuan, postes. Sampel pada penelitian ini adalah siswa MTs As-Shiddiqy Pakis Panti tahun pelajaran 2015-2016.

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah analisis data

*statistic non parametric* uji *Wilcoxon*, pertimbangan menggunakannya adalah: 1) menguji hipotesis komparatif dari dua sampel berpasangan, 2) data yang di kumpulkan berbentuk ordinal, yang dalam hal ini merupakan jenis data yang di peroleh dalam penelitian ini, 3) uji *Wilcoxon* merupakan penyempurnaan dari uji tanda (*The Sign Test*). Jika dalam uji tanda, besarnya selisih nilai angka antara positif dan negatif tidak di perhitungkan, maka dalam uji *Wilcoxon* sebaliknya, maka dalam uji *Wilcoxon* sebaliknya, yakni besarnya selisih angka antara positif dan negatif di perhitungkan maka dalam uji *Wilcoxon* sebaliknya, yakni besarnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *posttest* secara keseluruhan sebelum mendapat perlakuan subjek penelitian skornya termasuk kategori rendah. Subjek DF sebelum perlakuan mendapat skor 72 termasuk kategori keterampilan komunikasi rendah, berdasarkan hasil refleksi DF mendapat skor rendah karena kurang interaksi dengan lingkungan dan teman yang baru serta merasa malu untuk berkomunikasi. DF setelah mendapat perlakuan skornya yaitu dengan skor 91. DF berusaha berinteraksi dengan teman di sekitarnya dengan mulai membuka diri, dan mengurangi rasa malu dengan sering berkomunikasi dengan orang lain.

Subjek MY sebelum mendapat perlakuan mendapat skor 73 yang termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil refleksi MY memiliki skor rendah memiliki kebiasaan kurang menghargai sesama teman, kurang senang melihat teman yang berprestasi dan kurang

selisih nilai angka antara positif dan negatif di perhitungkan (Santoso: 2001:213).

Untuk menghitung dampak keterampilan komunikasi interpersonal di gunakan rumus uji *Wilcoxon* sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{1/24(N)(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan:

Z : jumlah hitung yang dicari.

T : selisih terkecil

N : jumlah sampel

berkomunikasi. MY setelah perlakuan skornya 91 dengan berusaha tidak memilih teman, dan melakukan kebiasaan positif yaitu saling menghargai sesama teman, dan belajar untuk berempati pada teman.

Subjek FN sebelum mendapat perlakuan FN mendapat skor 70 yang termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil refleksi FN memiliki rasa kurang percaya diri saat bergaul dengan temannya sehingga FN kurang berkomunikasi dengan temannya, selalu berburuk prasangka terhadap temannya. Subjek FN ada perubahan setelah perlakuan skornya 90 dengan merubah pola pikirnya untuk positif, dan selalu berinteraksi kepada teman dengan sikap keterbukaannya.

Subjek IAS sebelum mendapatkan perlakuan mendapat skor 68 yang termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil refleksi IAS memiliki skor rendah sulit mengemukakan pendapatnya, dan sulit untuk terbuka pada orang yang baru dikenal, dan hubungan dengan

keluarganya kurang harmonis setiap IAS mengutarakan pendapat keluarga tidak menghiraukan sehingga IAS sulit terbuka dengan orang lain. IAS mengalami perubahan setelah perlakuan dengan skornya 84, IAS berusaha melatih dirinya dengan sering berkomunikasi dengan temannya, dan belajar mengungkapkan pendapat saat berinteraksi.

Subjek SND sebelum mendapatkan perlakuan mendapat skor 69 yang termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil refleksi SND memiliki skor rendah merasa dirinya selalu rendah dibandingkan dengan orang lain, SND berasal dari keluarga kurang mampu dimana keluarga kurang mendukung sekolah SND sehingga SND merasa dirinya tidak mampu dalam meraih hal yang diinginkan. SND mengalami perubahan setelah dapat perlakuan dengan skor 85, SND berusaha menyakinkan dirinya bahwa dia setara dengan orang lain, dan berusaha berkomunikasi dengan orang lain agar dapat dukungan yang positif.

Subjek WQ sebelum mendapat perlakuan dengan skor 71 yang termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil refleksi WQ merupakan siswi yang pemalu, pendiam, takut mengungkapkan pendapat, malas berbicara dengan teman sehingga kurang disukai teman, hal ini yang berdampak dalam interaksi sosialnya. Perubahan WQ setelah perlakuan dengan skor 93 berusaha melakukan keterbukaan dengan orang lain, berusaha memahami pembicaraan orang lain, dan berusaha setara dengan orang lain dengan dirinya dengan menghilangkan rasa malu, gugup saat berkomunikasi dengan orang lain.

Subjek YNH sebelum perlakuan dengan skor 64 termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil refleksi YNH merupakan siswi yang sulit bergaul dengan orang yang baru dikenal dengan sifatnya yang dingin, kurang suka melihat teman yang melebihi dirinya, YNH dari keluarga yang berada di keluarga anak tinggal sehingga dia dimanja oleh keluarga, apa yang diinginkan selalu terpenuhi, hal itu yang menjadi YNH sulit bergaul dengan memilih teman dalam bergaul. Perubahan YNH setelah perlakuan mendapat skor 87 berusaha bersikap positif terhadap teman berkomunikasi, berusaha berempati terhadap orang lain, sering berkomunikasi kepada orang lain tanpa memilih-milih.

Subjek SNS sebelum mendapat perlakuan dengan skor 69 termasuk kategori rendah. Berdasarkan hasil refleksi SNS merupakan siswi yang pendiam, sering gelisah, dan gugup menghadapi orang baru sehingga sulit beradaptasi dengan orang lain. Perubahan SNS setelah perlakuan mendapat skor 87 berusaha sering berkomunikasi dengan orang lain, berusaha melihat orang lain setara dengan dirinya, berusaha sikap positif kepada orang lain dan berlatih selalu terbuka dengan orang lain.

Berdasarkan analisis hasil dilakukan dengan menghitung perubahan skor skala keterampilan komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah perlakuan secara keseluruhan. Perubahan hasil perlakuan dari rumus uji *wilcoxon* sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{1/24(N)(N+1)(2N+1)}}$$

$$Z = \frac{9 - \left[ \frac{1}{4.8(8+1)} \right]}{\sqrt{1/24(8)(8+1)(2.8+1)}}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{9 - \left[\frac{1}{32(9)}\right]}{\sqrt{1/24(8)(9)(17)}} \\ &= \frac{9 - [1/4(8)(9)]}{\sqrt{1/24(8)(9)(17)}} \\ &= \frac{9 - 18}{\sqrt{\frac{1}{24} \times 1224}} \\ &= \frac{9 - 18}{51} \\ &= \frac{9 - 18}{7,141} \\ &= \frac{-9}{7,141} = -1,260. \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pemaparan analisis *statistic* uji *wilcoxon* hasil penelitian ini adalah ada dampak pelatihan teknik *role playing* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa MTs As-Shiddiqy kelas VII semester genap Pakis Panti. Hal tersebut dilihat dari Z hitung (1,260) > Z tabel (0,05) yang berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima

## SIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan dari analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa ada Dampak dari Pelatihan Teknik Role Playing terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII Semester Genap MTs As-Shiddiqy Pakis-Panti tahun pembelajaran 2016/2017.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Carkhuff, & Egan, G. 1971. *The Skilled Helper: A model for systematic helping and interpersonal relating*. Monterey, California: Brooks/cole publishing company.

Devito, Joseph. 1991. *Human Communication. Fifth Edition*. HarperCollins Publishers. Inc: New York.

Leedy, P. & Ormord, J.E. 2005. *Practical Research: Planning and Designing*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi. Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.

Prasetyo. 2001. *Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SLTP Negeri 1 Driyorejo Gresik*. Jurnal Online. Diakses pada tanggal 25 januari 2016.

Romlah T. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.

Santoso, S. 2001. *Buku Latihan SPSS Statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Sugiono. 2010. *Metode penelitian Tindakan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.