

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA SISWA KELAS VII SMPN 6
TALIWANG KSB TAHUN PELAJARAN 2018/2019**



PROPOSAL

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana (S1) Program Studi Bimbingan dan Konseling**

Oleh

**INTAN JULIANI
NIM 13121058**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP MATARAM
2019**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan prasyarat dan pemberitahuan suatu (pesan) dari satu pihak ke pihak lain dengan menggunakan suatu media. Sebagai makhluk sosial membutuhkan komunikasi yang baik dan jelas dalam proses menyalurkan informasi, ide, penjelasan, perasaan, untuk mencapai kesamaan pandangan atau ide yang dipertukarkan oleh pihak yang memberitahukan (komunikator) kepada pihak penerima (komunikan). Kemampuan tersebut merupakan upaya bagaimana mengembangkan potensi seluruh peserta didik, guru atau pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang berkualitas mengupayakan dapat mengembangkan kemampuan, bakat dan minat, cita-cita dan harapan siswa. Guru yang berkualitas akan membimbing dan membantu siswa untuk memiliki pemahaman secara akademis mendorong siswa untuk berintraksi, baik verbal maupun nonverbal secara positif, sehingga memiliki keterampilan komunikasi yang efektif. Keterampilan komunikasi interpersonal sangat penting dimiliki oleh seluruh siswa untuk mudah menyampaikan dan menerima pesan atau ide terhadap orang lain. Keterampilan komunikasi interpersonal merupakan upaya bagaimana meraih perhatian, cinta kasih, minat, kepedulian, simpati, tanggapan, maupun respon positif dari orang lain, oleh karena itu keterampilan komunikasi harus dipelajari dan dilatih secara terus-menerus.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VII di SMPN 6 Taliwang KSB, masih terdapat beberapa siswa yang kurang baik dan kurang lancar dalam komunikasinya. Sebagai contoh dalam proses pembelajaran, saat guru selesai menyampaikan materi, terdapat beberapa siswa yang selalu ragu untuk mengutarakan pendapat ataupun bertanya tentang hal yang belum dipahaminya, dalam hal tersebut terlihat saat berhadapan dengan guru dan beberapa siswa juga memiliki sifat pemalu, menutup diri, sehingga kurang dapat berkomunikasi dengan baik.

Kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal, dapat berdampak negatif dalam proses pencapaian prestasi belajar siswa di sekolah. Tercapainya prestasi belajar siswa secara baik, sangat dipengaruhi oleh keterampilan dalam komunikasinya. Melatih komunikasi efektif pada siswa dapat dilakukan dengan berbagai teknik yaitu, video edukasi, biblioterapi, *role playing* (bermain peran), SLA, dan EL. Jadi, salah satu teknik yang akan saya gunakan adalah teknik *role playing* (bermain peran). (dalam Ahmad dan Hartati, 2016:07) teknik *role playing* merupakan model pembelajaran yang membantu setiap siswa menemukan makna pribadi dalam dunia sosial serta memecahkan masalah-masalah interpersonal. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran interaksi sosial antar pribadi dan kelompok yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dan efektif. Dengan adanya pengaruh teknik *role playing* ini dapat menggunakan keterampilan komunikasi interpersonal yang tidak menimbulkan kesan yang sifatnya menghakimi lawan bicara dan menempatkan dalam posisi *defensive* (sikap bertahan) misalnya menggunakan

pesan “saya” dari pada “aku”.Oleh karena itu, dalam penelitian ini saya menggunakan teknik *role playing* yaitu bermain peran makro dimana siswa akan berperan menjadi seseorang agar siswa dapat menampilkan keterampilan komunikasi. Sebagai contoh dalam teknik *role playing* yang mempengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal yaitu siswa sulit menyampaikan pendapat, tidak bisa menjawab pertanyaan, tata bahasa yang kurang baik, suara terdengar kurang jelas.

Berdasarkan uraian di atas, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal pada Siswa Kelas VIISMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal pada Siswa Kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh teknik *Role Playing* terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal pada siswa kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai kegunaan yang dapat dimanfaatkan baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a) Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya, agar dapat mengembangkan perilaku teknik *role playing* terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa dalam kehidupan di sekolah.
- b) Diharapkan dapat menambah minat dan motivasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk hal-hal yang belum terjangkau dalam penelitian ini.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Kepala Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan agar informasi yang diperoleh dapat berguna bagi Kepala Sekolah untuk mendorong Guru BK dalam memanfaatkan teknik *role playing* untuk membantu dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa.

b) Bagi Guru BK

Dalam penelitian ini diharapkan agar informasi yang diperoleh dapat berguna bagi Guru BK dalam rangka memaksimalkan peranan BK untuk membantu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa.

c) Bagi Orang Tua

Dalam penelitian ini diharapkan agar informasi yang diperoleh dapat berguna bagi orang tua untuk memberikan pemahaman

dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa.

E. Asumsi Penelitian

Dalam buku Pedoman dan Bimbingan Penulisan Karya Ilmiah bahwa asumsi adalah “Anggapan dasar tentang suatu hal-hal yang dijadikan pijakan berpikir dalam melaksanakan penelitian” (IKIP Mataram, 2011: 14). Sedangkan ahli lain menyatakan bahwa asumsi adalah “Suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumus secara jelas” (Suharsimi, 2006: 68).

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan asumsi adalah dasar pemikiran yang tidak perlu diuji kebenarannya tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dalam melaksanakan penelitian. Sehubungan dengan penelitian ini, maka asumsi yang diasumsikan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Teoritis

- a. Setiap siswa memiliki pemahaman dan kemampuan yang berbeda-beda dalam berkomunikasi.
- b. Teknik *Role Playing* bermakna membantu siswa berkembang secara optimal dan apabila Teknik tersebut dilakukan secara maksimal tentu akan dapat membantu siswa meningkatkan Keterampilan komunikasi interpersonalnya.

2. Asumsi Metodik

Metode yang digunakan dalam penelitian ini diasumsikan dapat mendukung keberhasilan dalam melaksanakan penelitian.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan metode penentuan populasi dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* dimana siswa yang dijadikan subyek penelitian adalah siswa yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal rendah.
- b. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah menggunakan metode angket sebagai metode pokok sedangkan observasi, dokumentasi dan wawancara sebagai metode pelengkap.
- c. Analisis data yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis adalah analisis statistik uji *t-test*.

3. Asumsi pelaksanaan

Penelitian ini diasumsikan akan dapat berjalan lancar karena didukung oleh faktor-faktor, antara lain:

- a. Adanya kemampuan peneliti, baik dari segi waktu, tenaga, biaya dan pengetahuan serta adanya data-data yang menunjang peneliti.
- b. Adanya dosen pembimbing yang memberikan sumbangan pemikiran dalam bentuk bimbingan secara terus menerus selama penelitian.
- c. Adanya hubungan yang baik antara peneliti dengan sumber data.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mengarahkan dan memperjelas penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian adalah 20 Siswa Kelas VII Tahun Pelajaran 2018/2019 yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah.
2. Objek penelitian adalah terbatas pada Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal yang meliputi: bermain peran dan kurangnya keterampilan dalam komunikasi interpersonal.
3. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 6 Taliwang KSB.

G. Definisi Operasional Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan beberapa istilah dari judul penelitian ini, maka dipandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul ini, adapun istilah tersebut.

1. Pengaruh

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Depdiknas, 2002: 149), sedangkan ahli lain berpendapat bahwa; Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda, dsb) yang berkuasa atau berkekuatan (Poerwadarminto, 2003: 731).

Berdasarkan dua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pengaruh adalah daya yang datang dari luar atau timbul dari suatu yang dapat menimbulkan perubahan. Daya yang dimaksud adalah daya yang ditimbulkan dalam lingkungan informal, formal, maupun nonformal dengan menggunakan teknik *role playing* terhadap keterampilan komunikasi Siswa.

2. *Role Playing*

Role play yaitu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial Sagala (dalam Taniredja, 2015: 39). Sementara pembahasan lain (dalam Komalasari, 2014: 80) *role playing* (bermain peran) adalah suatu model penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* dapat melibatkan seluruh siswa, dimana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam melatih ingatan, penyerapan kosakata dan mengambil sudut pandang saat berhubungan dengan orang lain.

3. Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Pada hakikatnya keterampilan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara komunikator dan komunikan. Komunikasi ini paling efektif mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis. Artinya, arus balik terjadi langsung. Komunikator dapat mengetahui tanggapan komunikan saat itu juga. Komunikator mengetahui secara pasti apakah komunikasinya positif, negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak berhasil maka komunikator dapat memberi kesempatan komunikan untuk bertanya seluas-luasnya.

Menurut Cangara (2010) komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Sedangkan definisi umum komunikasi interpersonal menurut

Enjang (2009: 68) adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap peserta menangkap reaksi yang lain secara langsung, baik verbal dan nonverbal.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung (tatap muka) dan terjadi timbal balik secara langsung pula baik secara verbal maupun nonverbal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Keterampilan Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Keterampilan merupakan perilaku yang diperoleh melalui tahap-tahap belajar tertentu. Keterampilan berasal dari gerakan-gerakan yang kasar atau tidak terkoordinasi melalui pelatihan bertahap, gerakan tidak teratur itu berangsur-angsur berubah menjadi gerakan-gerakan yang lebih halus, melalui proses koordinasi diskriminasi (perbedaan) dan integrasi (perpaduan) sehingga diperoleh suatu keterampilan yang diperlukan untuk tujuan tertentu (Soemarjadi, 1992: 2).

Menurut Nadler (2000: 73) pengertian keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas.

Menurut Dunnete (2002: 33) pengertian keterampilan adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil *training* dan pengalaman yang didapat. Iverson (2001: 133) mengatakan bahwa selain *trainning* yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan juga membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*) untuk melakukan pekerjaan secara mudah dan tepat.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu

pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*).

Secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. Oleh sebab itu, komunikasi bergantung pada kemampuan kita untuk dapat memahami satu dengan yang lainnya. Komunikasi berasal dari kata *communication* (bahasa latin), yang berarti pemberitahuan, pemberian bagian (dalam sesuatu), pertukaran, dimana si pembicara mengharapkan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya. Kata sifat adalah *communis*, artinya umum atau bersama-sama. Kata kerjanya adalah *communicare*, artinya berdialog, berunding, atau musyawarah, mendefinisikan efektif sebagai seberapa besar manfaat (*benefit*) dari suatu kegiatan yang dilakukan, terhadap sasaran kegiatan tersebut (dalam Daryanto, 2010: 57-58).

Guru harus berkomunikasi dengan berbagai penerima yang saling berbeda satu terhadap lainnya. Disamping itu guru juga berupaya menggunakan berbagai kombinasi dari selusin atau lebih media lisan, tertulis, pandang dengar, drama dan lain-lain. Pendapat lain oleh Sardiman (dalam Sardiman 2011: 7-8) mengartikan bahwa istilah komunikasi yang berasal dari perkataan „*communicare*’ berarti „berpartisipasi“, „memberitahukan“, „menjadi milik bersama“. Secara konseptual arti komunikasi itu sendiri sudah mengandung pengertian-pengertian menyebarkan berita, pengetahuan, pikiran-pikiran, dan nilai-nilai dengan maksud menggugah partisipasi, mempermudah

untuk memberitahukan kepada teman, dan selanjutnya akan mencapai persetujuan mengenai sesuatu pokok ataupun masalah yang merupakan kepentingan bersama.

Ada juga pendapat lain (dalam Abdul Aziz Wahab, 2009: 30) bahwa teori berkomunikasi berpengaruh pada teori belajar, hal ini dapat dibuktikan bahwa untuk mengajar yang baik memerlukan komunikasi yang baik pula. Teori berkomunikasi adalah pertimbangan penting dalam memilih strategi mengajar.

Guru harus bisa menyampaikan pesan kepada berbagai siswa yang berbeda. Berbagai kombinasi media yang digunakan, seperti lisan, tertulis, drama, dan lain-lain. Pesan yang disampaikan rumit, karena bukan hanya fakta-fakta saja melainkan juga sikap, gagasan, dan masalah lainnya. Belum lagi jika dihubungkan dengan perkembangan media telekomunikasi yang semakin canggih dan cepat menyebabkan guru merasa tertinggal dari siswanya terhadap data dan informasi baru.

Menurut bahasa inter memiliki arti luar. Sehingga dapat dikatakan komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara seseorang dengan orang lain diluar dirinya. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan kepada pihak lain untuk mendapatkan umpan balik, baik secara langsung (face to face) maupun dengan media (Burgon Huffner: 2002). Komunikasi interpersonal adalah suatu proses komunikasi yang bersetting pada objek-objek sosial untuk mengetahui pemaknaan suatu stimulus (dalam hal ini : informasi/ pesan) (Mc David & Harari)

Berdasarkan definisi-definisi tentang komunikasi interpersonal tersebut di atas, dapat disimpulkan komunikasi adalah suatu proses pembentukan, penyampaian, penerimaan, dan pengelolaan pesan yang terjadi dalam diri seseorang atau lebih dengan tujuan dapat memiliki keterampilan komunikasi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Setiap manusia terpengaruh oleh dua hal pokok, yaitu faktor dirinya dan orang lain sebagai makhluk sosial. Demikian pula halnya ketika manusia berkomunikasi, dua dimensi itu akan mewarnai bentuk dan isi komunikasinya.

Pada dasarnya, tingkat efektivitas komunikasi sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Yaitu faktor “intern” dan faktor “*ex-tern*”. Faktor “*intern*” merupakan faktor yang berasal dari dalam lingkungan kegiatan komunikasi tersebut. Sementara itu, Faktor “*ex-tern*” berasal dari ruang lingkup kegiatan komunikasi tersebut, atau juga sering disebut faktor lingkungan (dalam Daryanto, 2010:59).

Berdasarkan uraian diatas komunikasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang harus di perhatikan untuk mewujudkan berbicara yang baik, baik itu dari faktor *intern* (kepribadian) maupun *ekstern*(keluarga, sekolah dan masyarakat). Dalam lingkungan sosial tidak bisa dilepaskan dengan komunikasi baik itu pesan verbal maupun non verbal. Hal ini siswa dituntut belajar mengembangkan komunikasi seperti membaca, mampu mengkomunikasikan pikiran, perasaan

secara jelas, dan tepat, guna mendukung kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, peran konsling kelompok sangatlah diperlukan untuk membantu individu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya.

c. Langkah-langkah Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Tindak komunikasi harus melibatkan sedikitnya dua orang sebagai pengungkapan diri untuk memperoleh informasi terhadap orang lain. Tetapi dalam kenyataannya komunikasi sering mengalami hambatan baik itu secara teknis maupun nonteknis. Hal ini perlu dimanimalisir agar proses perkembangan komunikasi itu dapat berjalan secara baik dan efektif. (dalam Daryanto, 2010: 151) teknik komunikasi bergantung pada beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- 1). Cara menyampaikan pesan: Menyampaikan pesan dapat dilakukan dengan *gestures* atau isyarat, gerak-gerik, barang dan *expression*, 2). Peran bahasa: Bahasa adalah suatu sistem komunikasi yang terdiri dari seperangkat bunyi dan lambang tertulis dan digunakan oleh orang-orang pada suatu negara atau wilayah tertentu untuk berbicara dan menulis, 3). Berbicara: Berbicara ternyata membutuhkan keterampilan, apalagi jika kita hendak mencapai komunikasi yang efektif dengan orang lain, 4). Menciptakan hubungan baik: Komunikasi yang efektif juga bergantung pada kemampuan menciptakan hubungan baik, 5). Mendengar dengan baik: Mendengar dengan baik dapat

dilakukan dengan perhatian secara saksama, pahami apa yang disampaikan, ingat apa yang dimaksud, samakan interpretasi, dan beri respon atas pesan yang disampaikan.

d. Aspek-aspek Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Devito (Maulana & Gumelar, 2013) menyatakan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal mempunyai aspek-aspek sebagai berikut:

a. Keterbukaan

Kualitas keterbukaan dalam komunikasi interpersonal ada tiga hal. Pertama, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada lawan bicara pada saat berinteraksi. Hal ini tidak mengharuskan seseorang membuka semua riwayat hidupnya kepada orang lain. Komunikasi interpersonal harus ada kesediaan untuk membuka diri tanpa dipaksa orang lain agar komunikasi dapat berjalan baik.

Aspek keterbukaan kedua mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap lawan bicara yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan lawan bicara yang menjenuhkan. Seseorang ingin orang lain bereaksi secara terbuka terhadap apa yang diucapkan.

Seseorang memperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain, aspek ketiga menyangkut “kepemilikan” perasaan dan pikiran (Bocher dan Kelly, 1974). Hal ini mengacu kepada keberanian seseorang untuk mau memiliki dan mengakui perasaan dan gagasan yang

ditunjukkan kepada individu lain, ia juga mau bertanggungjawab atas pikiran dan perasaannya. Contoh seseorang yang memiliki keterbukaan adalah ketika seseorang sedang menghadapi masalah, orang tersebut menceritakan masalahnya kepada orang yang dianggapnya merasa nyaman untuk mengungkapkan apa yang menjadi masalahnya (sahabat, orangtua, pasangan).

b. Empati

Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang. Seseorang dapat mengkomunikasikan empati baik secara verbal maupun nonverbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan: (1) keterlibatan aktif dengan orang lain melalui ekspresi wajah dan gerak-gerik yang sesuai; (2) konsentrasi yang berfokus pada kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian, dan kedekatan fisik; (3) sentuhan atau belaian yang sepiantasnya. Dengan makin mengenal seseorang, keinginannya, pengalamannya, kemampuannya, ketakutannya, makin mampu kita melihat apa yang dilihat orang lain itu, dan merasakan apa yang dirasakannya. Contoh seseorang yang memiliki empati adalah ketika saya sedang menyampaikan gagasan, kakak saya mencoba memahami sudut pandang berpikir saya.

c. Sikap Mendukung

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportive*). Maksudnya satu sama lainnya

saling memberikan dukungan terhadap pesan yang disampaikan. Sikap mendukung adalah sikap yang mengurangi sikap yang defensive (bertahan melindungi) dalam komunikasi yang dapat terjadi karena faktor-faktor personal seperti ketakutan, kecemasan, dan lain sebagainya yang menyebabkan komunikasi interpersonal akan gagal, karena orang yang defensive akan melindungi diri sendiri dari ancaman yang ditanggapi dalam komunikasi dibandingkan memahami orang lain. Contoh individu yang memiliki sikap mendukung adalah seorang ketua kelompok belajar memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk melakukan keputusan yang dibuatnya.

d. Sikap Positif

Seseorang mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara: (1) menyatakan sikap positif, dan (2) secara positif mendorong orang yang menjadi teman berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal.

Pertama, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk berinteraksi yang efektif. Contoh seseorang yang memiliki sikap positif adalah seseorang yang menganggap bahwa masalah dalam persahabatan bukan sebagai pemecah melainkan sebagai sarana untuk bekerjasama dalam menjaga pertemanan yang lebih baik.

e. Kesetaraan

Setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai berbicara dalam berkomunikasi, penggunaan kata yang lebih baku, lebih cenderung membuat lelucon dalam komunikasi, dan lebih pintar daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga. Masing-masing orang mempunyai sesuatu yang terpenting untuk disumbangkan.

Suatu hubungan interpersonal yang ditandai oleh kesetaraan, ketidaksependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada daripada sebagai kesempatan untuk menjauhkan pihak lain.

Kesetaraan tidak mengharuskan kita menerima dan menyetujui begitu saja semua perilaku verbal dan nonverbal pihak lain. Kesetaraan berarti kita menerima pihak lain, atau menurut Carl Rogers, kesetaraan meminta seseorang untuk memberikan “penghargaan positif tak bersyarat” kepada orang lain. Contoh hubungan persahabatan yang memiliki kesetaraan adalah sahabat laki-laki dan perempuan yang saling memahami dan menerima kekurangan dan kekurangan dari pasangannya agar hubungan persahabatan terus berjalan dengan baik.

e. Bentuk-bentuk Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Bentuk dalam keterampilan komunikasi interpersonal yang menurut ahli (dalam Daryanto, 2010: 150) menyatakan bahwa keterampilan komunikasi yang terjadi dalam kehidupan manusia terjadi dalam berbagai bentuk, yaitu :

- 1) Komunikasi interpersonal/Face to Face: komunikasi yang terjadi dalam diri individu sendiri. Misalnya ketika dia sedang merenung, mengevaluasi diri, dan sebagainya, 2) Kelompok: komunikasi kelompok kecil. Misalnya ceramah, diskusi fanel, forum, seminar, 3) Media massa: komunikasi melalui bentuk elektronik. Misalnya radio/audio, visual/gambar/foto, audio visual, media cetak.

f. Tujuan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Tujuan dari keterampilan komunikasi interpersonal ini yang menurut Widjaja 200 dalam jurnal (e-jurnal komunikasi) tujuan komunikasi antara lain, yaitu:

- 1) Supaya yang kita sampaikan dapat mengerti, sebagai komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) dengan sebaik-baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengerti dan mengakui apa yang di maksud, 2) memahami orang lain, sebagi komunikator harus mengerti benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan kemauannya, 3) supaya gagasan dapat diterima orang lain, kita berusaha agar gagasan kita data diterima oleh orang lain dengan pendekatan persuasive bukan memaksakan kehendak, 4) Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu ,Menggerakkan sesuatu itu dapat berupa kegiatan yang lebih banyak mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang kita kehendaki.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan keterampilan komunikasi interpersonal adalah:

menciptakan pemahaman bersama agar dapat di mengerti, mengubah sikap atau perilaku. Gagasan dapat di tetima oleh orang lain.

2. Teknik *Role Playing*

a. Pengertian Teknik *Role Playing*

Role playing yaitu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial Sagala (dalam Taniredja, 2015: 39). Teknik pembelajaran diatas adalah suatu simulasi ada juga yang menyebutnya dengan teknik pembelajaran *role playing* (bermain peran). Metode atau teknik mengajar dapat digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar menjadi aktif (dalam Abdul Aziz Wahab, 2012: 83). Sementara pembahasan lain, *role playing* (bermain peran) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis (dalam Abdul Aziz Wahab, 2012: 108).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *role playig* merupakan membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Permainan ini pada umumnya

dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

b. Jenis-jenis Teknik *Role Playing* (Bermain Peran)

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang menuntut anak berperan menjadi tokoh-tokoh tertentu. Melalui kegiatan ini siswa akan belajar melakukan interaksi dengan temanya, belajar menghayati peran yang dimainkan, serta belajar memecahkan masalah sederhana yang terjadi saat siswa sedang bermain. Bermain peran dibagi menjadi dua yaitu bermain peran mikro dan makro. Hal ini didukung oleh pendapat Vygotsky (dalam Mutiah, 2012:115) menjelaskan bahwa:

“Bermain peran dibagi menjadi dua jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro yakni anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, sedangkan mikro dimana anak menggerak-gerakan benda berukuran kecil untuk menyusun adegan, saat anak bermain peran mikro anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, kedua jenis bermain peran tersebut memiliki fungsi yang sama, hanya saja pada saat pelaksanaannya yang berbeda. Saat bermain peran makro anak sendiri yang menjadi pemeranya sedangkan pada saat bermain peran mikro anak berperan menjadi dalang untuk memerankan tokoh-tokoh berukuran kecil, akan tetapi dalam hal ini peneliti hanya ingin membahas tentang kegiatan bermain peran makro.

c. Langkah-langkah *Role Playing* (Bermain Peran)

Hasibuan dan Moedjiono (dalam Taniredja, 2015: 42) langkah-langkah *role play* yaitu sebagai berikut:

1) Penentuan topik dan tujuan simulasi, 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan, 3) Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya, 4) Pemilihan pemegang peranan, 5) Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan, 6) Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan, 7) Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi, 8) pelaksanaan simulasi, 9) Evaluasi dan pemberian balikan, 10) Latihan ulang.

Sedangkan menurut Nurihsan (2012: 17-21) menyebutkan bahwa langkah-langkah bimbingan kelompok pada umumnya menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok, seperti dalam kegiatan sosiodrama, diskusi panel dan teknik lainnya yang berkaitan dengan kegiatan kelompok.

Adapun langkah-langkahnya dari awal sampai dengan evaluasi dan tindak lanjut:

1) Langkah Awal: Langkah atau tahap awal diselenggarakan dalam rangka pembentukan kelompok sampai dengan mengumpulkan para peserta yang siap melaksanakan kegiatan kelompok, 2) Perencanaan Kegiatan: Perencanaan kegiatan bimbingan kelompok meliputi penetapan: (a) materi layanan, (b) tujuan yang ingin dicapai, (c) sasaran kegiatan, (d) bahan atau sumber bahan untuk bimbingan kelompok, (e) rencana penilaian

dan, (f) waktu dan tempat, 3) Pelaksanaan Kegiatan:(a) persiapan yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya) persiapan bahan, persiapan keterampilan, dan persiapan administrasi. (b) pelaksanaan tahap-tahap kegiatan, 4) Evaluasi Kegiatan: Penilaian evaluasi kegiatan bimbingan kelompok di fokuskan pada perkembangan pribadi siswa dan hal-hal yang dirasakan berguna, 5) Evaluasi dan Tindak Lanjut: Hasil penelitian kegiatan bimbingan kelompok perlu dievaluasi untuk mengetahui lebih lanjut seluk beluk kemajuan para peserta dan seluk beluk penyelenggaraan bimbingan kelompok.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus mempertimbangkan hal-hal tersebut dalam melaksanakan teknik *role playing* (bermain peran) agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Tujuan Teknik *Role Playing* (Bermain Peran)

Role playing sebagai suatu model pembelajaran untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep pesan, menyadari adanya peran-peran yang berbeda serta memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Menurut Hendrarno dkk (Lilies 2013: 90) menyatakan bahwa tujuan *role playing* yaitu mengidentifikasi masalah, memahami masalah, dan mencari jalan keluar pemecahannya sehingga terjadi

perubahan dan perkembangan pada diri anak. Secara lebih rinci tujuan

role playing adalah:

- 1) Individu berani mengungkapkan pendapat secara lisan/melatih komunikasi, 2) Memupuk kerjasama, 3) Dapat menjiwai tokoh yang di perankan, 4) Melatih cara berinteraksi dengan orang lain, 5) Menunjukkan sikap berani dalam memerankan tokoh, 6) dapat menumbuhkan rasa percaya diri, 7) Untuk mendalami masalah sosial.

Menurut Amri (2010: 194) tujuan dari metode *Role Playing*

(Bermain Peran) adalah peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai pemecahan masalah.

Ada tujuan lain menurut Hamalik (dalam Taniredja, 2015:40)

tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar antara lain:

- 1) Belajar dengan berbuat: Para siswa melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau reaktif, 2) Belajar melalui peniruan (imitasi): Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui balika: Para pengamat mengomentari perilaku para pemain/pemgang peran yang telah di tampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur kognitif dan prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah di dramatisasikan, 4) Belajar melalui pengkajian: penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat

memperbaiki keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan *role playing* (bermain peran) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk memerankan materi ajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa agar dapat menerima dan menyerap materi yang diberikan oleh guru.

e. Penerapan Teknik *Role Playing*

Peneliti hendaknya menyusun skenario sesuai dengan kebutuhan dalam proses permainan sosiodrama agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar sesuai keinginan dan tidak melebihi waktu yang telah ditentukan.

Deskripsi dari pelaksanaan *role playing* dalam bimbingan kelompok tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planing*)

Perencanaan mengacu kepada tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Pembuatan perencanaan mempertimbangkan keadaan dan suasana penelitian dengan menekankan pada sifat-sifat strategi yang mampu menjawab tantangan yang muncul dalam perubahan komunikasi efektif yang mengenai rintangan yang sebenarnya. Pertimbangan dalam perencanaan tersebut antara lain adalah pertimbangan tindakan yang dilakukan, tujuan, topik yang dibahas, cara pelaksanaan, dan hasil yang diharapkan. Setelah pertimbangan dilakukan, maka selanjutnya disusun gagasan-gagasan dalam

bentuk rencana yang dirinci. Gagasan-gagasan tersebut dijabarkan dan hal-hal yang tidak penting dihilangkan supaya dapat memusatkan perhatian pada hal yang penting dan bermanfaat bagi upaya tindakan yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan maka perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan rancangan adegan, pedoman observasi, angket keterampilan komunikasi interpersonal dan naskah *role playing*, 2) Membagi subjek penelitian menjadi tiga kelompok dan menetapkan tutor untuk masing-masing kelompok, 3) Pelatihan tutor yang berkaitan dengan pelaksanaan bimbingan kelompok *role playing*, 4) Menentukan tutor pada setiap kelompok dan memilih ketua kelompok.

2. Tindakan (*Action*)

Tahap tindakan merupakan tahap pelaksanaan penelitian yang menggunakan bimbingan kelompok *role playing*. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan *role playing*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok kemudian menjelaskan tentang *role playing*, 2) Membagikan naskah *role playing* dan menjelaskan cara bermain peran dalam bimbingan kelompok, 3) Peneliti bersama kelompok mengidentifikasi peran dan karakter peran yang terdapat dalam cerita, 4) Peneliti bersama kelompok memilih pemain yang sesuai dengan peran yang dimaksud dalam penelitian, 5) Peneliti bersama kelompok memilih tempat dan menentukan jalannya *role playing*, 6) Peneliti bersama kelompok melaksanakan bermain

peran sebagaimana yang telah di skenariokan, 7) Peneliti mengamati jalannya *role playing* dan memberikan evaluasi terhadap bimbingan kelompok *role playing*, 8) Setelah *role playing* berakhir, peneliti dan anggota kelompok mendiskusikan hasil permainan sebagai bentuk evaluasi yang diharapkan dapat menunjukkan perubahan sesuai yang diharapkan, 9) Berdasarkan hasil evaluasi, apabila pelaksanaan bermain peran anggota kelompok memainkan kembali peran yang dievaluasi sebagai usaha perbaikan.

Hasil pembahasan dalam kelompok tersebut maka anggota kelompok (siswa) mampu belajar dari pengalaman baru yang berupa aktifitas yang diperoleh dari kegiatan sosiodrama yaitu pelatihan untuk dapatberkomunikasi yang efektif secara mudah dan tepat.

3. Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Role Playing merupakan suatu bantuan yang diberikan masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. ”*Role Play* yaitu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial” Sagala (dalam Teniredja, 2015: 39).

Komunikasi efektif merupakan variabel *out-put* atau hasil kerja, dari kinerja variabel “kegiatan komunikasi”. Dengan perkataan lain, komunikasi efektif merupakan variabel yang “terpengaruh” (*dependent variable*), sedangkan kinerja “kegiatan komunikasi” merupakan variabel yang “berpengaruh” (*indendent variable*) (dalam Daryanto, 2010:57).

Berdasarkan dengan hal tersebut, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa yang menjadi tujuan utama teknik *role playing* adalah membantu siswa agar mampu mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonalnya, mengarahkan diri, mengatur diri dan mengelola pemikiran yang baik dan dapat membuat keputusan dalam dirinya maupun lingkungannya. Artinya apabila teknik *role playing* dilakukan secara maksimal, maka keterampilan komunikasi interpersonal siswa akan meningkat, sehingga siswa lebih terdorong kemajuan peradaban manusia.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini ada beberapa hasil penelitian yang relavan dengan judul penelitian, yaitu diantaranya:

1. Febria Zulkarnaen, 2011 dengan judul ”Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Empati Pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Batu Klias Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016”. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu: nilai t hitung sebesar 5,308 dan nilai t tabel pada taraf *signifikansi* dengan $N= 10$, lebih besar dari pada nilai t pada tabel ($5,308 > 2,262$) sehingga dapat dikatakan “signifikan”, Hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

2. Ari Setiawan, 2017 dengan judul “Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Kemandirian Dalam Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMPN 18 Mataram Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu: ($t_{hitung} 11.205 > t_{tabel} 2.262$) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima pada taraf signifikansi 5% sehingga penelitian ini dinyatakan ”*Signifikan*”.
3. Yuyun Apriana, 2012. Judul skripsi: “Pengaruh teknik *role playing* Terhadap Perilaku Membolos Siswa MTs. Al-Raisiyah Sekarbela Tahun Pelajaran 2012/2013”. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, nilai chi kwadrat hitung 15,262 lebih besar dari pada nilai chi kwadrat tabel pada taraf segnifikansi 10% dengan $(d.b)=4=9.488$ atau $(15,262 > 9.488)$, menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis Nol (H_0) ditolak. Jadi penelitian ini disebut signifikan maka kesimpulannya adalah ada pengaruh *role playing* terhadap perilaku membolos siswa.

C. Kerangka Berpikir

Teknik *role playing* (bermain peran) merupakan aktivitas mendramatisasikan sesuatu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial, membantu memecahkan dilema pribadi dengan keterampilan komunikasi interpersonal yang baik, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Berhasilnya suatu peranan tersebut bergantung pada kegiatan yang dilakukan siswa, apabila pelaksanaan bermain peran mengalami

kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Menggunakan teknik *role playing* untuk mengembangkan dan membantu mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi yang baik, komunikasi merupakan sarana yang paling penting dengan unsur yang mendorong kemajuan peradaban dalam kehidupan manusia, tanpa komunikasi peradaban manusia tidak akan berkembang dengan pesat. Melalui keterampilan komunikasi interpersonal setiap orang di dalam suatu kelompok akan memiliki pemahaman dan perspektif yang sama dalam memahami suatu visi misi yang akan dicapai, serta menjadikan kehidupan manusia berbeda secara signifikan dengan makhluk ciptaan tuhan yang lainnya, komunikasi tidak diragukan lagi karena merupakan keterampilan yang harus dimiliki setiap orang yang menginginkan kesuksesan di dalam hidupnya.

Dengan demikian, semakin intensif pelaksanaan teknik *role playing* maka keterampilan dalam komunikasi interpersonal siswa akan semakin meningkat dan lebih baik.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya. Sehubungan dengan hal tersebut ada pendapat yang mengatakan bahwa: Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2014: 64). Ahli lain berpendapat bahwa: Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan

penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2006: 71).

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan yang dirumuskan di dalam penelitian ini, yang nantinya akan dibuktikan kebenarannya dengan fakta-fakta yang terkumpul. Sehubungan dengan uraian di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian adalah hipotesis alternative (H_a) sebagai berikut: Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode pendekatan atau jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *eksperiment*. Manfaat dari rancangan penelitian adalah untuk menggambarkan skema penelitian. “Rancangan pada dasarnya merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat pula di jadikan dasar penelitian baik oleh peneliti itu sendiri maupun orang lain terhadap penelitian, dan bertujuan memberikan pertanggung jawaban terhadap langkah yang diambil” (Margono, 2010: 100).

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh ahli lain yang mengatakan bahwa: ”Rancangan penelitian adalah semacam strategi untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Jika yang digunakan bukan rancangan yang seharusnya, kemungkinan besar hipotesisnya tidak terbukti kebenarannya, walaupun sebenarnya benar. Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif (penelitian statistik), dalam buku statistik untuk penelitian dijelaskan jenis penelitian kuantitatif yang diangkakan atau *scoring*” (dalam Suryabrata, 2010: 43).

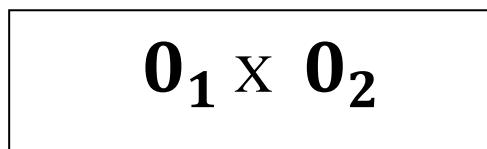
Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu *role playing* sebagai variabel terikat (*indevendent variabel*) dan keterampilan komunikasi interpersonal sebagai variabel bebas (*devendent variabel*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel bebas. Variabel ini sering disebut

sebagai variabel pengaruh, sebab berfungsi mempengaruhi variabel lain. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: 39).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pre test dan post test design* dimana dalam rancangan ini hanya terdapat satu kelompok subyek yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang dikenakan perlakuan. Pertama-tama dilakukan pengukuran terhadap kelompok eksperimen, lalu dikenakan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* (bermain peran) dalam jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil *pre test* sebelum diberikan perlakuan dengan *post test* setelah diberikan perlakuan.

Untuk lebih jelasnya rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1. Desain Penelitian



Keterangan:

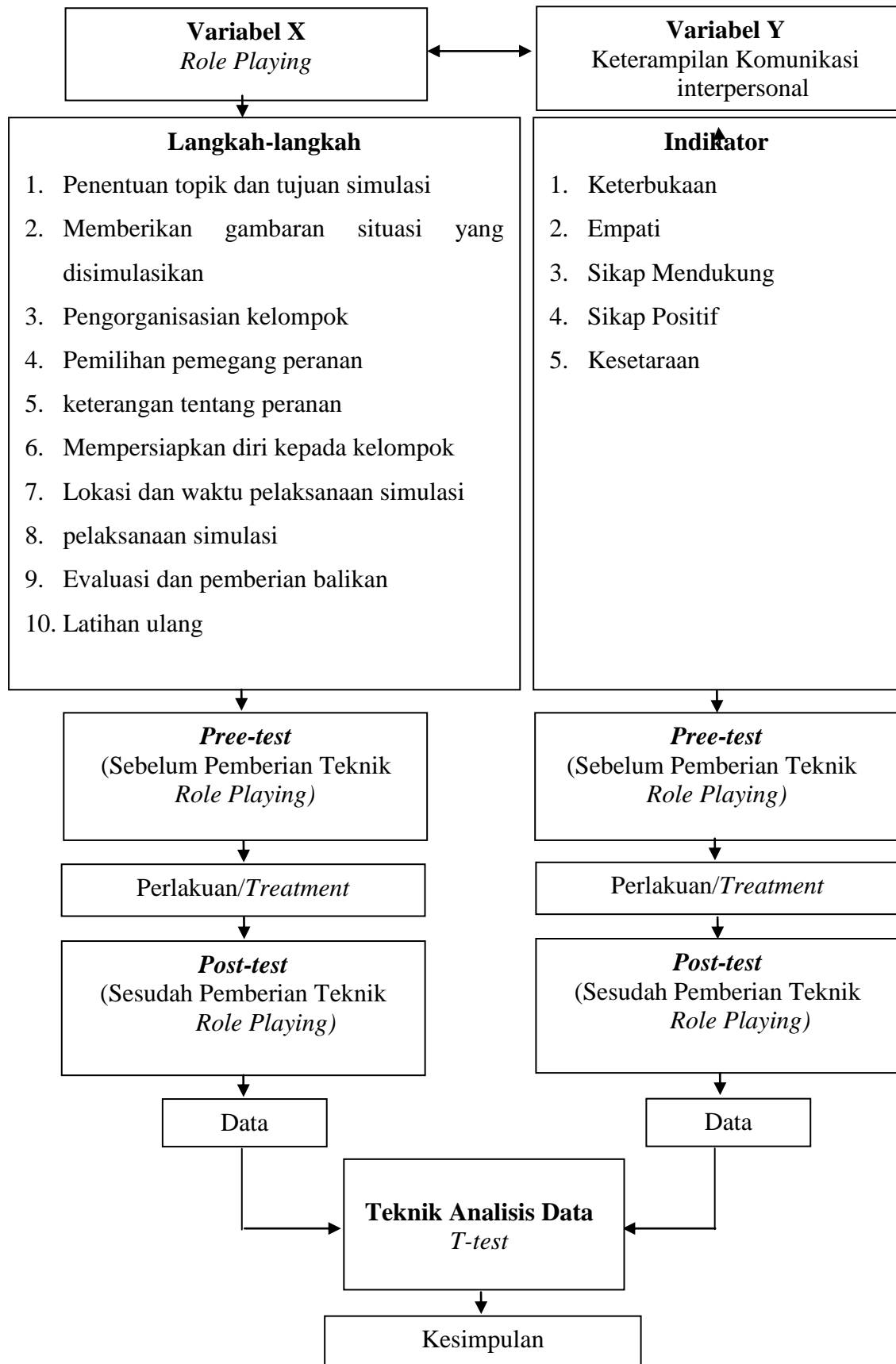
O₁= *pre-test* (Sebelum diberikan bahan perlakuan)

X= Bahan Perlakuan (*Treatment*)

O₂= *post-test* (Setelah diberikan bahan perlakuan)

(Sugiyono, 2012: 72)

Rancangan Penelitian



B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan semua subyek atau sasaran penelitian dan sebagai sumber penelitian (Suharsimi Arikunto, 2016:130) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus”. Demikian juga dijelaskan bahwa “Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2011: 215).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah: keseluruhan objek yang akan diteliti yang memiliki ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dengan subyek lain. Kaitannya dengan penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019. Adapun jumlah keseluruhan siswa adalah 196 orang siswa, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2: Data Tentang Jumlah Populasi Penelitian Kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019.

No	Kelas	Siswa		Populasi
		L	P	
1	VII 1	10	11	21
2	VII 2	9	11	20
3	VIII 1	10	10	20
4	VIII 2	11	10	21
5	VIII 3	11	10	21
6	VIII 4	13	8	21
7	IX 1	12	12	24
8	IX 2	13	11	24
9	IX 3	11	13	24
Jumlah		100	96	196

Sumber: (Data Kelas VII di SMA 6 Taliwang KSB Tahun 2018/2019).

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan kegiatan menentukan yang dapat mewakili populasi dengan pertimbangan akademik dan non akademik. (Suharsimi Arikunto, 2006: 78) menyatakan bahwa “sebagian individu yang diselidiki disebut sampel. Sampel adalah sejumlah individu yang terpilih sebagai wakil populasi dalam penelitian ini dan data yang diambil dari sampel ini berlaku untuk seluruh populasi dalam kesimpulan hasil penelitian”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian dari populasi atau sebagian subyek yang dapat mewakili populasi itu sendiri.

Terkait dengan judul penelitian ini, maka cara pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Purposive Sampling* adalah teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu.

Tabel 3.3 : Data Tentang Jumlah Sampel Penelitian Kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019.

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		L	P	
1	VII 1	3	3	6
2	VII 2	3	3	6
Jumlah		6	6	12

Sumber: (Data Kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB Tahun Pelajaran 2018/2019).

Terkait dengan hal tersebut peneliti dapat menggunakan sampel dalam penelitian ini adalah 12orang siswa kelas VII SMPN 6 Taliwang KSB yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal rendah Tahun Pelajaran 2018/2019 berdasarkan hasil pre test.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data tentang objek yang diteliti.”Instrument penelitian mencakup unsur-unsur yang dibutuhkan dalam pengumpulan data. Alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam mengukur masing-masing variabel penelitian” (IKIP Mataram, 2011: 15). Sebelum dijelaskan instrumen penelitian maka, dijelaskan bahwa”Instrumen adalah alat pada waktu penelitian yang menggunakan suatu metode”(Suharsimi Arikunto,2006:149).

Dalam penelitian kuantitatif, ”kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data”. Sedangkan dalam penelitian kualitatif, ”Instrumen/alat penelitian adalah peneliti itu sendiri” (Sugiyono, 2010: 222).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa intrumen dalam penelitian ini adalah alat untuk

menyatakan besaran atau persentase serta lebih kurangnya dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah berupa angket, yaitu untuk memperoleh data tentang keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa yaitu berupa angket tertulis dalam bentuk tertutup sebagai metode pokok, sedangkan observasi, dokumentasi, dan wawancara sebagai metode pelengkap. Setiap item angket disediakan tiga alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan subyek. Angket ini terdiri atas tiga alternatif jawaban yaitu: a, b dan c dengan pemberian skor adalah sebagai berikut: Untuk “jawaban alternatif angket terdiri dari 3 jawaban alternatif yaitu : untuk jawaban ”ya” skornya 3, untuk jawaban ”kadang-kadang” skornya 2, sedangkan untuk jawaban ”tidak pernah” skornya 1” (Sugiyono, 2012: 93).

D. Metode Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data. Proses pengumpulan data tersebut akan menggunakan satu atau beberapa metode, maka penulis menggunakan beberapa metode seperti: Angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

”Dalam Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*” (Sugiyono, 2010:224). ”Penelitian, disamping perlu metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif” (Margono, 2010: 158).

1. Metode Angket (*Questionnaires*)

Angket/kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2006:151). Demikian juga dijelaskan bahwa, angket/kuesioner adalah suatu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden (Margono, 2010:167).

2. Metode Observasi

Dengan menggunakan teknik observasi, peneliti akan dapat terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati secara langsung pelaksanaan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru bidang studi, sebagai metode eksperimen, dan metode pengontrol tanpa menggunakan media bantuan.

“Observasisering disebut juga dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra” (Suharsimi Arikunto, 2006: 133). Adapun jenis observasi yang ingin peneliti gunakan adalah *observasi non partisipan*, dimana peneliti tidak ikut andil dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh objek penelitian dan dengan tidak menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan, dengan kata lain peneliti hanya sebagai pengamat saja. Adapun lingkup observasi yang peneliti lakukan terbatas pada keadaan sekolah dan keadaan siswa SMK Al-Miftahul Khairat Badrain Tahun Pelajaran 2017/2018.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang berperan penting dalam dunia penelitian, penelitian yang dilakukan oleh peneliti biasanya hanya terbatas pada satu bidang ilmu saja, semua pekerjaan, layanan dokumentasi, dan data yang ada pada dokumen merupakan alat penting bagi peneliti. Dokumen digunakan dalam penelitian sebagai sumber data, karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji dan menafsirkan. Sementara model dokumen yang diharapkan akan terkumpul dari metode dokumen yang resmi, maksudnya, bahan-bahan informasi yang berkaitan dengan ranah penelitian. Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melakukan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2006:158), sedangkan ahli lain berpendapat bahwa : “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu” (Sugiyono, 2012:240).

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah suatu cara untuk memperoleh data yang dilakukan dengan mencatat keterangan-keterangan yang terdapat dalam dokumen-dokumen seperti raport, daftar nilai (*leger*) dan catatan khusus dari guru yang terkait dengan masalah yang diteliti.

4. Metode Wawancara

Metode wawancara/*interview* adalah teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung, yang dilakukan oleh pewawancara dengan responden untuk memperoleh informasi yang

diinginkan. (Margono, 2005:165) “wawancara adalah alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Sementara pembahasan lain (Suharsimi Arikunto, 2002: 132) menyatakan bahwa: wawancara merupakan sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode angket dalam penelitian ini adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan tertulis kepada jumlah individu atau responden, dan individu yang diberikan serangkaian pertanyaan tersebut diminta untuk menjawab secara tertulis untuk memperoleh informasi yang diinginkan.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah merupakan tata cara yang harus digunakan oleh peneliti dalam rangka menganalisis data yang sudah dikumpulkan untuk memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, data yang akan diperoleh adalah data yang bersifat kuantitatif (bergejala interval) yang berupa angka-angka. Kemudian langkah-langkah pelaksanaan metode analisis statistik sebagai cara untuk mengolah data untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

(Sugiyono, 2010:141) tentang analisis data:

”Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan dari seluruh variabel, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan menguji hipotesis”.

(Azwar, 2012: 149) “Untuk menentukan interval yang diinginkan maka terlebih dahulu harus menentukan nilai maximum dan minimum angket”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa analisis data adalah merupakan tata cara yang harus digunakan oleh peneliti dalam rangka menganalisis data yang sudah dikumpulkan untuk memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, data yang akan diperoleh adalah data yang bersifat kuantitatif (bergejala interval) yang berupa angka-angka. Kemudian langkah-langkah pelaksanaan metode analisis statistik sebagai cara untuk mengolah data untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Terkait dengan penelitian ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah analisis data *t-test independent* dengan rumus pendek (*shot method*) (Sugiyono, 2011:138).

Adapun rumus *t-test* yang digunakan adalah metode analisa statistik dengan rumus *koefisien korelasi t-test*. Rumus *t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test* (*posttest-pretest*).

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md).

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi.

N = Subyek pada sampel.

d.b. = Ditentukan dengan N-1 (Suharsimi Arikunto, 2010: 349)

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, 2012. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- <http://www.gurupendidikan.com/pengertian-komunikasi-interpersonal-menurut-para-ahli/diakses>. Diakses pada Tanggal 24 Juli 2019 Pukul 19.00 WITA.
- Intan Ratnafuri Hardianti, 2010/2011. Peningkatan kemampuan komunikasi matematika melalui strategi pembelajaran role playing bagi siswa kelas III semester Genap SD Negeri Banyuwangi 2 Surakarta.
- Jalaluddin, 2012. *Psikologi komunikasi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Khairani Makmun: 2015. *Psikologi komunikasi dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Komalasari Kokom: 2017. *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Laksana Muhibudin Wijaya, dkk: 2015. *Psikologi Komunikasi, membangun komunikasi yang efektif dalam interaksi manusia*. Bandung. Cv pustaka setia.
- Lilies Ratna: 2013. *Teknik-teknik konseling*. Cv Budi Utama.
- Masturi Ade. 2010. *Membangun Relasi Sosial Melalui Komunikasi Empatik (Perspektif Psikologi Komunikasi)*. Di akses pada 07/03/2018.
- Reny Handayani, 2010/2011. Penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas V SDN Pelemgadung 1 Karang Malang Sragen.
- Sitompul Dian Novianti. 2015. Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMANegeri Rantau Utara T.A 2014/2015.
- Sudirman. 2011. Pendidikan Keterampilan (Online). Diakses pada Tanggal 24 Juli 2019 Pukul 19.00 WITA.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Taniredja Tukiran. dkk. 2015. *Model-model pembelajaran inovatif dan efektif*. Bandung. Alfabet.

Yustian Yunus, dkk. 2013. Efektifitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Kisah Hijrah Pada Mata Pelajaran PAI di SMP 7 Bandung.

Yusuf Muri, 2014. *Metode Penelitian*. Prenadamedia Group: Jakarta.

Wulansari Hertina, 2013. Hubungan antara Komunikasi yang Efektif dan harga Diri dengan Kohesivitas Kelompok pada Pasukan Suporter Solo Sejati (Paseopati).