

**PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE*
PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA KELAS VIII SMP
MUHAMMADIYAH 7 MEDAN TAHUN
AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Guna
Mecapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Bimbingan dan Konseling*

Oleh:

INDI RIZKA KHALILA
NPM : 1502080111



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

2019

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 01 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Indi Rizka Khalila
NPM : 1502080111
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan T.A 2018/2019

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak lulus

PANITIA PELAKSANA



Dr. Ha Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd

ANGGOTAPENGUJI:

1. Dr. Amini, M.Pd

1

2. Drs. Zaharuddin Nur, M.M

2

3. Ilham Khairi Siregar, S.Pd, M.Pd

3



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Indi Rizka Khalila
NPM : 1502080111
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan T.A 2018/2019

Sudah layak disidangkan

Medan, September 2019

Pembimbing

Ilham Khairi Siregar, S.Pd, M.Pd

Diketahui Oleh :

Dekan

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Ketua Prodi

Dra. Jamila, M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Indi Rizka Khalila

NPM : 1502080111

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul Proposal : Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 07 Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah di teliti di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong plagiat
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya akan bersedia untuk melakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Medan, Juni 2019

Hormat saya
Yang membuat pernyataan



Indi Rizka Khalila

Diketahui oleh Ketua
Prodi Bimbingan dan Konseling

Dra. Jamila, M.Pd



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Indi Rizka Khalila
NPM : 1502080111
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan T.A 2018/2019

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
Senin 9 Sep 2019	Perbaiki Bab IV Tabel Uji validitas dan uji reabilitas.		
Rabu 10 Sep 2019	Perbaiki Bab IV pembahasan tambahkan teori pendukung		
Kamis 19 Sep 2019	Perbaiki sistematika penulisan		
Jumat 20 Sep 2019	Perbaiki Bab III tambahkan hasil Judgment instrumen sebelum dan sesudah		

Medan, September 2019

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Bimbingan dan Konseling

Dra. Jamila, M.Pd

Dosen Pembimbing

Ilham Khairi Siregar, S.Pd, M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Indi Rizka Khalila. 1502080111. “Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP MUHAMMADIYAH 7 MEDAN T.A 2018/2019”. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen dengan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan komunikasi interpersonal siswa menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan.

Subjek penelitian ini adalah kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan yang berjumlah 30 orang siswa. Adapun teknik pengambilan sampel data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebesar 8 orang yang diambil berdasarkan skor total dari pengisian instrumen angket yang mengandung karakteristik komunikasi interpersonal siswa yang di sebar pada siswa kelas yang di anggap mengalami komunikasi interpersonal yang cenderung tinggi ada 3 orang, rendah ada 3 orang, dan sangat rendah 2 orang. Hasil penentuan sampel ini dilakukan oleh peneliti bersama-sama guru BK disekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakannya bimbingan kelompok dengan teknik *role playing (pretest)* keadaan komunikasi interpersonal siswa cenderung rendah dengan rata-rata 78,38 dan setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing (posttest)* perkembangan komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan cenderung sangat tinggi dengan rata-rata 115,25.

Dari hasil uji hipotesis diperoleh terdapat perbedaan yang positif dan signifikan tentang komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, dengan signifikan sebesar 0,012. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berhasil untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan.

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

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat nikmat, dan karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat berpikir dan merasakan segalanya. Satu dari nikmatnya adalah keberhasilan penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam berilmu pengetahuan seperti saat ini, semoga syafaatnya akan diperoleh diakhirat kelak aamiin ya rabbal'alamin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan baik dalam kemampuan pengetahuan dan penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya **Ayahanda Alm. Muhammad Syakir Nasution** yang telah mengasuh, membesarkan, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai, memberikan didikan dari yang belum mengerti apa-apa sampai saya mengerti sekarang selama hidupnya. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada **Ibunda Yusmini Dewi** yang juga membesarkan, memberikan kasih sayang dan cinta yang tulus, saya sangat bersyukur ibu bisa menjadi sosok ibu sekaligus ayah dalam hidup saya, dan yang telah berjuang melawan hujan dan panas teriknya matahari demi kebahagiaan penulis. Terima kasih atas dukungan moral dan material serta do'a restu yang tak henti-hentinya yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih penulis ucapkan kepada **Nenek Watinem** yang selalu mendengarkan curhatan, memberikan motivasi, masukkan kepada penulis dan selalu mendoakan penulis dalam kelancaran penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- **Bapak Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Bapak Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- **Ibunda Dra. Jamila, M.Pd** selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Bapak Drs. Zaharuddin Nur, M.M** selaku Sekertaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- **Bapak Ilham Khairi Siregar** selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya dalam mengarahkan penulis menyelesaikan skripsi ini.
- **Bapak dan Ibu Dosen Program Bimbingan dan Konseling** yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- **Bapak Syamsul Hidayat, S.Pd** selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan peluang untuk penulis melaksanakan penelitian hingga selesai.
- **Bapak Muhammad Reza Akbar, S.Pd** selaku Guru Bimbingan dan Konseling disekolah yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan penyelesaian penulisan skripsi ini.
- Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada siswa/siswi kelas IX SMP Muhammadiyah 7 Medan yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.
- Terima kasih kepada Uwak, Abang, Kakak dan Adik saya, Netty Suari, Surya Darma, Widi Pranata, Nurul Baity Nisya, Eva Noviani, S.E, dan

Inda Reina Masrury yang telah membantu dan selalu mendoakan penulis dalam penulisan skripsi ini.

- Terima kasih kepada Ayah dan Mama, Basori dan Ida Megawati yang selalu memberi dukungan dan selalu mendoakan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
- Terima kasih kepada seluruh keluarga yang telah memberikan saya dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya dikampus, Syarah Anggi Wulandari, Erliana Rahmadhani, Dini Firlanda, Widya Vani Prawira, Retno Dwi Utama, Desy Mayasari, Yulia Savitri Hasibuan, Yolanda Herman, Saibah Rizka yang sama-sama saling memberi dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya dirumah, Fitria Panjaitan, Candra Suyatmiko, Niko yang telah memberikan semangat dan mendoakan penulis dalam penulisan skripsi ini.
- Dan tidak lupa pula teman-teman seperjuangan stambuk 2015 kelas B Pagi program bimbingan dan konseling dan semua sahabat-sahabatku serta teman-teman yang tidak bisa saya sebutin satu persatu terima kasih atas dukungan kalian semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Terima kasih kepada teman-teman satu bimbingan skripsi Retno Sari, Lita Shafira, Riki Andika dan teman-teman yang satu perjuangan lainnya yang saling menyemangati dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

- Terima kasih kepada adik-adik saya Sintia Aprilia, Rangga Dwi, Ramana Rinanda Pwk, dan Ramana Vinanda Pwk yang telah memberikan semangat dan mendoakan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

Akhirnya pada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih semoga Allah SWT dapat memberikan balasan atas jasa dan bantuan yang telah diberikan. Penulisan berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semoga ilmu yang penulis peroleh selama duduk dibangku perkuliahan dapat berguna bagi penulis sendiri, bagi masyarakat serta bidang pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, September 2019

Penulis

Indi Rizka Khalila
NPM : 1502080111

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Masalah	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teoritis	8
1. Komunikasi Interpersonal.....	8
1.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal.....	8
1.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal	9
1.3 Karakteristik Komunikasi Interpersonal.....	9
1.4 Asas-asas Komunikasi Interpersonal.....	10
1.5 Komponen-komponen Komunikasi Interpersonal.....	11
1.6 Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal.....	13

1.7	Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Komunikasi	
	Interpersonal	14
2.	Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	16
2.1	Pengertian Bimbingan Kelompok dengan Teknik	
	<i>Role Playing</i>	16
2.2	Tujuan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i>	18
2.3	Manfaat Bimbingan Kelompok	19
2.4	Asas-asas Bimbingan Kelompok.....	20
2.5	Komponen-komponen Bimbingan Kelompok	22
2.6	Tahap Kegiatan Bimbingan Kelompok	25
2.7	Langkah-langkah Teknik <i>Role Playing</i>	26
2.8	Kelebihan Teknik <i>Role Playing</i>	29
2.9	Kelemahan Teknik <i>Role Playing</i>	30
2.10	Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Teknik	
	<i>Role Playing</i>	31
2.11	Aspek Dalam Teknik <i>Role Playing</i>	31
B.	Kerangka Konseptual	31
C.	Hipotesis.....	33
BAB III	Metode Penelitian.....	34
A.	Lokasi dan Waktu penelitian.....	34
B.	Populasi Dan Sampel.....	35
C.	Variabel Penelitian	37
D.	Definisi Operasional Variabel.....	38

E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Uji Validitas.....	42
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	51
1. Profil Sekolah	51
2. Visi dan Misi Sekolah.....	52
3. Sarana dan Prasarana	53
4. Data Guru Disekolah	55
5. Data Siswa Disekolah.....	56
6. Sarana dan Prasarana BK.....	57
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
1. Hasil Data Pretest.....	58
2. Hasil Data Posttest.....	59
3. Hasil Data Komunikasi Interpersonal Siswa	60
C. Kecenderungan Variabel Penelitian.....	62
D. Pengujian Hipotesis	63
E. Pembahasan	67
F. Keterbatasan Penelitian.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	34
Tabel 3.2 Jumlah Populasi	35
Tabel 3.3 Jumlah Sampel.....	36
Tabel 3.4 Skor Skala Likert Kemampuan Komunikasi Interpersonal	40
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket (Sesudah di Uji Validitas Ahli).....	41
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket (Sebelum di Uji Validitas Ahli).....	43
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket (Setelah di Uji Validitas Ahli).....	44
Tabel 3.8 Kategorisasi Komunikasi Interpersonal Siswa	48
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana	53
Tabel 4.2 Jumlah Ruangan Sekolah.....	54
Tabel 4.3 Hardware.....	54
Tabel 4.4 Data Guru Berdasarkan Ijazah Terakhir	55
Tabel 4.5 Data Guru Berdasarkan Jenis Kelamin.....	56
Tabel 4.6 Jumlah Seluruh Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 7 Medan	56
Tabel 4.7 Skor Pretest Komunikasi Interpersonal Siswa.....	58
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Variabel Komunikasi Interpersonal Siswa (<i>Pretest</i>)	59
Tabel 4.9 Skor Posttest Komunikasi Interpersonal Siswa	60
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Variabel Komunikasi Interpersonal Siswa (<i>Posttest</i>).....	60
Tabel 4.11 Perbandingan Komunikasi Interpersonal Siswa (<i>Pretest-Posttest</i>)	61
Tabel 4.12 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Komunikasi	

Interpersonal Siswa.....	61
Tabel 4.13 Hasil Analisis <i>Test Of Normality</i> Komunikasi Interpersonal Siswa Pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
Tabel 4.14 Hasil Analisis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> Perbedaan Komunikasi Interpersonal Siswa Pada <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
Tabel 4.15 Arah Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Konseptual	32
Gambar 2 Histogram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Komunikasi Interpersonal Siswa	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Lembar Observasi
- Lampiran 3 Instrumen Angket
- Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas
- Lampiran 5 Tabulasi Skor Pretest Siswa
- Lampiran 6 Tabulasi Skor Posttest Siswa
- Lampiran 7 Hasil Uji Test Of Normality
- Lampiran 8 Hasil Uji Wilcoxon
- Lampiran 9 RPL
- Lampiran 10 K-1
- Lampiran 11 K-2
- Lampiran 12 K-3
- Lampiran 13 Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 15 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal
- Lampiran 16 Surat Keterangan
- Lampiran 17 Permohonan Perubahan Judul Skripsi
- Lampiran 18 Surat Pernyataan
- Lampiran 19 Permohonan Izin Riset
- Lampiran 20 Surat Balasan Riset
- Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, oleh karena itu setiap manusia berhak untuk selalu berkembang dalam pendidikan, dengan adanya pendidikan manusia akan menjadi lebih baik lagi, baik dalam pendidikan formal maupun informal. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mengembangkan potensi anak pendidikan dalam keluarga merupakan pendidikan yang paling utama diberikan orang tua untuk anak agar memberikan ilmu, maka dari itu pendidikan dari keluarga yang membantu anak mendapatkan ilmu pertamanya. Selain dari keluarga, sekolah juga berperan penting dalam membantu tumbuh kembang siswa agar siswa mengetahui peranan-peranan penting yang dimilikinya.

Sekolah menjadi bekal ilmu yang didapatkan siswa dalam membantu pembentukan pribadi sosial yang dimiliki, siswa diajarkan untuk mandiri tidak harus lagi bergantung pada orang lain. Sekolah juga menjadi salah satu tempat

untuk orang-orang saling berkomunikasi, dimana siswa bisa saling berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Menurut Agus M. Hardjana (Suranto Aw, 2017:3) menyatakan bahwa “Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula”.

Melalui komunikasi interpersonal siswa dapat berinteraksi dengan orang lain mengenai diri mereka, serta mengungkapkan diri sendiri kepada orang lain. Apakah dengan kenalan baru, kawan lama, dan anggota keluarga. Melalui komunikasi interpersonal anda membina, memelihara, kadang-kadang merusak dan adakalanya memperbaiki hubungan pribadi anda.

Untuk itu maka dibutuhkan kemampuan komunikasi interpersonal yang benar agar siswa-siswi dapat berinteraksi dan bergaul dengan teman sebayanya dengan baik. Masalah komunikasi yang sering terjadi disekolah merupakan perilaku yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal yang dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti disekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan, ada siswa yang terkucilkan karena kurang mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya, lalu ada siswa yang ragu-ragu dalam mengungkapkan pendapat saat proses belajar mengajar ataupun saat bermain, selanjutnya peneliti melihat adanya siswa yang terlibat konflik dengan teman sebaya dikarenakan siswa tersebut tidak dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman sebayanya.

Bimbingan kelompok dapat membantu siswa dalam meningkatkan komunikasi interpersonal, dimana dalam bimbingan kelompok setiap anggota harus saling bertukar pikiran, mengekspresikan perasaan, dan mengemukakan permasalahan. Dalam bimbingan kelompok siswa diharapkan berperan aktif dalam berkomunikasi satu sama lain melalui kata-kata dan beraneka tindakan untuk menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama.

Untuk dapat meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa maka peneliti menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Menurut Prayitno (Sisca & Itsar, 2016:20) menyatakan bahwa “Bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan pelayanan bimbingan dan konseling”.

Dalam bimbingan kelompok ada beberapa teknik yang digunakan salah satunya adalah teknik *role playing*. Teknik *role playing* merupakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu individu menemukan jati diri didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dengan begitu teknik *role playing* ini digunakan untuk memudahkan individu dalam mengungkapkan masalah yang diceritakan, mengekspresikan, bahkan melepaskan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan individu.

Berdasarkan hasil penelitian Wirda Hanim, Aip Badrujaman, dan Elsyia Pratiwi (2017) yang berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Jakarta”. Dikemukakan hasil yang didapatkan skor rata-rata saat posttest 85,6 hal ini diartikan bahwa terjadi peningkatan toleransi yang signifikan pada kelompok

eksperimen setelah diberikan perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap toleransi siswa kelas X SMK Negeri 2 Jakarta. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya bahwa teknik *role playing* berpengaruh terhadap toleransi siswa. Maka peneliti berharap dengan teknik *role playing* siswa dapat meningkatkan komunikasi interpersonal dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Melalui teknik *role playing* siswa dengan mudah berkomunikasi. Dengan ini dapat dipahami bahwa teknik *role playing* dapat digunakan untuk memudahkan individu mengungkapkan masalah dengan berkomunikasi interpersonal dalam bimbingan kelompok.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian “**Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya individu yang kurang mampu dalam berinteraksi dan berkomunikasi yang terkucilkan
2. Adanya individu yang ragu-ragu dalam mengungkapkan pendapat pada saat proses belajar
3. Adanya individu sulit dalam menyampaikan pendapat dalam berkomunikasi

4. Sering terjadi konflik dengan teman sebaya tidak dapat berkomunikasi
5. Komunikasi yang salah dapat menyebabkan siswa sulit bergaul dengan teman sebaya

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan memahami ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah berdasarkan identifikasi yang berfokus pada "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Gambaran Komunikasi Interpersonal Sebelum Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana Gambaran Komunikasi Interpersonal Sesudah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Apakah Ada Pengaruh Sebelum dan Sesudah Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Masalah diatas maka penelitian memiliki tujuan :

1. Untuk Mengetahui Gambaran Komunikasi Interpersonal Sebelum Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk Mengetahui Gambaran Komunikasi Interpersonal Sesudah Diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Untuk Mengetahui Ada Pengaruh Sebelum dan Sesudah Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

a. Teoritis

Hasil ini diharapkan dapat memberikan sumber pemikiran dan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai pelayanan bimbingan konseling termasuk bimbingan kelompok dalam menangani masalah siswa dan dapat dijadikan dasar referensi bagi peneliti berikutnya.

b. Praktis

1. Bagi Peneliti : sebagai bahan masukan untuk menjadi calon guru BK dalam upaya mengatasi masalah siswa sekaligus pencegahan permasalahan siswa dalam berkomunikasi interpersonal.

2. Bagi Siswa : dapat memberikan masukan dan motivasi siswa dalam berkomunikasi interpersonal sehingga memudahkan siswa berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebaya.
3. Bagi Guru : bahan masukkan bagi guru BK dalam mengatasi permasalahan siswa yang berpengaruh dari komunikasi interpersonal dengan lingkungan dan teman sebaya, dengan begitu membantu siswa dengan semaksimal mungkin.
4. Bagi Sekolah : sebagai bahan masukkan untuk mengetahui layanan bimbingan dan konseling dapat membantu menangani masalah peserta didik disekolah, terutama dalam berkomunikasi interpersonal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Komunikasi Interpersonal

1.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal

Banyak pengertian dari komunikasi interpersonal menurut para ahli diantaranya

Komunikasi antarpribadi merupakan perilaku orang-orang pada pertemuan tatap muka dalam situasi sosial informal dan melakukan interaksi terfokus lewat pertukaran isyarat verbal maupun nonverbal yang saling berbalasan. Dean Barnlund (Edi & Syarwani, 2016:3).

Banyak pengertian komunikasi interpersonal diantaranya menurut McDavid & Harrari (Maulana & Gumelar G, 2013:75) Komunikasi interpersonal yaitu “suatu proses komunikasi yang ber-*setting* pada objek-objek social untuk mengetahui pemaknaan suatu stimulus yang berupa informasi atau pesan”.

Sedangkan menurut De Vito (Maulana & Gumelar, 2013:75) Komunikasi interpersonal adalah “Penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan oleh orang lain atau sekelompok orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik”.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Agus M. Hardjana (Suranto Aw, 2017:3) Komunikasi interpersonal adalah “Interaksi tatap muka antardua atau beberapa

orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula”.

Dengan ini dapat dipahami bahwa komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim dengan penerima baik secara langsung maupun tidak langsung.

1.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal

Ada beberapa tujuan dari komunikasi interpersonal diantaranya

Menurut Suranto Aw (2017:19) :

“Tujuan komunikasi interpersonal antara lain: 1) mengungkapkan perhatian kepada orang lain, 2) menemukan diri sendiri, 3) menemukan dunia luar, 4) membangun dan memelihara hubungan yang humoris, 5) mempengaruhi sikap dan tingkah laku, 6) mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu, 7) menghilangkan kerugian akibat salah berkomunikasi, 8) memberikan bantuan”.

1.3 Karakteristik Komunikasi Interpersonal

Terdapat 6 karakteristik komunikasi interpersonal antara lain sebagai berikut:

1. Komunikasi interpersonal dimulai dengan diri pribadi.
2. Komunikasi interpersonal bersifat transaksional.
3. Komunikasi interpersonal menyangkut aspek isi pesan dan hubungan antarpribadi.
4. Komunikasi interpersonal mensyaratkan adanya kedekatan fisik antara pihak-pihak yang berkomunikasi.
5. Komunikasi interpersonal menempatkan kedua belah pihak yang berkomunikasi saling bergantung satu sama lainnya.

6. Komunikasi interpersonal tidak dapat diubah maupun diulang. (Suranto Aw, 2017:16)

1.4 Asas-asas Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal melibatkan sekurang-kurangnya dua orang. Satu orang berperan sebagai pengirim informasi, dan seorang lainnya sebagai penerima. Berikut ini dikemukakan lima asas komunikasi interpersonal. Kiranya asas-asas komunikasi tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan ketika seseorang akan merancang suatu proses komunikasi interpersonal antara lain sebagai berikut:

1. Komunikasi berlangsung antara pikiran seseorang dengan pikiran orang lain

Komunikasi interpersonal melibatkan sekurangnya dua orang, dan masing-masing memiliki keunikan jalan pikiran. Dalam hal memformulasikan maupun menerima pesan, sangat dipengaruhi oleh jalan pikiran orang yang bersangkutan. Agar komunikasi dapat berjalan efektif, maka dipersyaratkan di antara orang-orang yang terlibat komunikasi tersebut memiliki pengalaman bersama dalam memahami pesan.

2. Orang yang bisa mengerti sesuatu hal dengan menghubungkannya pada suatu hal lain yang telah dimengerti.

Ketika memahami suatu informasi, seseorang akan menghubungkannya dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimengerti.

3. Setiap orang berkomunikasi tentu mempunyai tujuan.

Komunikasi interpersonal bukanlah keadaan yang pasif, melainkan suatu action oriented, ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu.

Tujuan komunikasi itu mulai dari sekedar ingin menyapa atau sekedar basa-basi untuk menunjukkan adanya perhatian kepada orang lain.

4. Orang yang telah melakukan komunikasi suatu kewajiban untuk meyakinkan dirinya bahwa ia memahami makna pesan yang akan disampaikan itu.

Sebelum pesan tersebut diinformasikan kepada orang lain, seorang komunikator harus lebih dulu menyakini bahwa makna pesan yang akan disampaikan sudah sesuai dengan yang diinginkan. Kewajiban untuk meyakini pemahaman makna pesan, terkait dengan upaya agar komunikasi berjalan efektif, agar tidak terjadi kekeliruan pemaknaan pesan pada diri sumber dan penerima pesan.

5. Orang yang tidak memahami makna informasi yang diterima, memiliki kewajiban untuk meminta penjelasan agar tidak terjadi bias komunikasi.

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya mis-komunikasi, diperlukan kesediaan masing-masing pihak yang berkomunikasi untuk meminta klarifikasi sekiranya tidak memahami arti pesan yang diterima. (Suranto Aw, 2017:13-14)

1.5 Komponen-komponen Komunikasi Interpesonal

Dalam proses komunikasi interpersonal terdapat komponen-komponen komunikasi yang secara integratif saling berperan sesuai dengan karakteristik komponen itu sendiri antara lain sebagai berikut:

1. Sumber/komunikator

Merupakan orang yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi, yakni keinginan untuk membagi keadaan internal sendiri, baik yang bersifat emosional maupun informasional dengan orang lain.

2. *Encoding*

Adalah suatu aktifitas internal pada komunikator dalam menciptakan pesan melalui pemilihan simbol-simbol verbal dan nonverbal, yang disusun berdasarkan aturan-aturan tata bahasa, serta disesuaikan dengan karakteristik komunikan.

3. Pesan

Merupakan hasil *encoding*. Pesan adalah seperangkat simbol-simbol baik verbal maupun nonverbal, atau gabungan keduanya yang mewakili keadaan khusus komunikator untuk disampaikan kepada pihak lain.

4. Saluran

Merupakan sarana fisik penyampaian pesan dari sumber ke penerima atau yang menghubungkan orang ke orang lain secara umum. Dalam konteks komunikasi interpersonal, penggunaan saluran atau media semata-mata karena situasi dan kondisi tidak memungkinkan dilakukan komunikasi secara tatap muka.

5. Penerima/komunikan

Adalah seseorang yang menerima, memahami, dan menginterpretasi pesan. Dalam proses komunikasi interpersonal, penerima bersifat aktif, selain menerima pesan melakukan pula proses interpretasi dan memberikan umpan balik.

6. *Decoding*

Merupakan kegiatan internal dalam diri penerima. Melalui indera penerima mendapatkan macam-macam data dalam bentuk “mentah”, berupa kata-kata dan simbol-simbol yang harus diubah ke dalam pengalaman-pengalaman yang mengandung makna.

7. Respon

Yakni apa yang telah diputuskan oleh penerima untuk dijadikan sebagai sebuah tanggapan terhadap pesan. Respon bersifat positif, netral maupun negatif. Respon positif apabila sesuai dengan yang dikehendaki komunikator. Respon netral berarti respon itu tidak menerima ataupun menolak keinginan komunikator. Respon negatif apabila tanggapan yang diberikan bertentangan dengan yang diinginkan oleh komunikator.

8. Gangguan (*noise*)

Merupakan apa saja yang mengganggu atau membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan, termasuk yang bersifat fisik dan psikis.

9. Konteks komunikasi

Komunikasi selalu terjadi dalam suatu konteks tertentu, paling tidak ada tiga dimensi yaitu ruang, waktu dan nilai. Konteks ruang menunjuk pada lingkungan konkrit dan nyata tempat terjadinya komunikasi, seperti ruangan, halaman dan jalan. Konteks waktu menunjuk pada waktu kapan komunikasi tersebut terlaksanakan, seperti pagi, siang, sore dan malam. Konteks nilai meliputi nilai sosial dan budaya yang mempengaruhi suasana komunikasi, seperti adat istiadat, situasi rumah, norma sosial, norma pergaulan, etika, tata krama dan sebagainya.

(Suranto Aw, 2017:7-9)

1.6 Ciri-Ciri Komunikasi Interpersonal

Ciri-ciri dari komunikasi interpersonal meliputi sebagai berikut:

1. Arus pesan dua arah, komunikasi interpersonal menempatkan pesan dan penerima dalam posisi yang sejajar, sehingga memicu pesan pola penyebaran pesan mengikuti arus dua arah.

2. Suasana nonformal, komunikasi interpersonal biasanya berlangsung dalam suasana nonformal atau komunikasi yang bersifat lisan.
3. Umpan balik segera, biasanya mempertemukan para pelaku komunikasi secara bertatap muka, maka umpan balik dapat diketahui dengan segera.
4. Peserta komunikasi berada dalam jarak yang dekat, komunikasi interpersonal merupakan metode komunikasi antarindividu yang menuntut agar peserta komunikasi berada dalam jarak dekat, baik jarak dalam arti fisik maupun psikologis.
5. Peserta komunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan baik secara verbal maupun nonverbal, peserta komunikasi berupaya saling meyakinkan dengan mengoptimalkan penggunaan pesan verbal maupun nonverbal secara bersamaan, saling mengisi, saling memperkuat sesuai dengan tujuan komunikasi. (Suranto Aw, 2017:14-15)

1.7 Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Dalam komunikasi interpersonal terdapat aspek-aspek yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, aspek-aspek tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Keterbukaan

Keterbukaan ialah sikap seseorang dimana ia mampu menerima masukan atau saran dari orang lain kepada dirinya. Juga ia dapat memberikan informasi tentang dirinya kepada orang lain. Akan tetapi dalam hal ini bahwa tidak semua informasi tentang kita dapat kita beritahukan kepada orang lain hanya informasi yang diinginkan saja. Kunci dari keterbukaan itu sendiri adalah tidak berkata bohong

dan menyembunyikan informasi. Jadi keterbukaan ialah kemampuan untuk dapat memberikan informasi tentang diri kita tentang apa yang ingin orang lain ketahui.

2. Empati

Empati ialah kemampuan seseorang merasakan jika menjadi orang lain, dapat memahami apa yang dirasakan oleh orang lain, dapat melihat dari sudut pandang orang lain.

3. Sikap Mendukung

Komunikasi interpersonal dapat efektif apabila masing-masing pihak saling mendukung. Artinya pihak yang terlibat dalam komunikasi ini harus saling berterusterang sehingga komunikasi dapat terlaksana dengan baik.

4. Sikap Positif

Sikap positif yaitu suatu sikap yang ditunjukkan dimana masing-masing pihak yang terlibat harus berpikir positif tidak saling mencurigai satu sama lainnya sehingga akan tumbuh rasa saling percaya. Hal ini tentu saja akan menjadikan komunikasi yang terjalin menjadi efektif.

5. Kesetaraan

Kesetaraan dalam suatu hubungan antarpribadi sangatlah penting. Dimana satu pihak boleh merasa jauh lebih baik dari pada pihak lain, merasa lebih baik dari orang lain, merasa lebih tinggi dari pada orang lain. Jika salah satu pihak lebih unggul maka akan terdapat kesenjangan sehingga komunikasi yang terjalin akan sulit terjalin. Devito (Suranto Aw, 2017:82-84)

2. Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

2.1 Pengertian Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Beberapa pengertian dari bimbingan kelompok menurut para ahli diantaranya,

Menurut Tohirin (2013:164):

“Layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan bagi masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan”.

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Telah lama dikenal bahwa berbagai informasi berkenaan dengan orientasi siswa baru, pindah program dan peta sosiometri siswa serta bagaimana mengembangkan hubungan antarsiswa dapat disampaikan dan dibahas dalam bimbingan kelompok (Mc Daniel) dengan demikian jelas bahwa kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok. (Prayitno, 2010:309-310).

Menurut Gibson & Mitchell (Sisca & Itsar, 2016:20) menyatakan bahwa “bimbingankelompokmengacu pada aktivitas-aktivitas kelompok yangberfokus

pada penyediaan informasi atau pengalaman melalui aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi”.

Hal yang sama dikemukakan Prayitno (Sisca & Itsar, 2016:20) menyatakan bahwa “Bimbingan kelompok yaitu suatu kegiatan yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan pelayanan bimbingan dan konseling”.

Dari beberapa pengertian bimbingan kelompok diatas, dengan ini dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh tenaga profesional bimbingan dan konseling terhadap suatu kelompok tertentu untuk mengembangkan kemampuan anggota kelompok ke arah kemandirian dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Bermain peran merupakan salah satu model/ metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mendidik siswa. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk belajar ialah dengan memainkan peran mengenai permasalahan yang ada di lingkungan sosial ataupun kondisi psikologis siswa.

Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. (Hamdani, 2011:87)

Sedangkan menurut Sudjana (Istarani, 2011:70) menyatakan bahwa “Bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang berpendapat pada kehidupan nyata”.

Hal yang sama dikemukakan oleh Djamarah (Zainal dan Ali, 2016:186) menyatakan bahwa “Metode sosiodrama (*role playing*) adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat”.

Maka beberapa pengertian *role playing* di atas, maka dengan ini dapat dipahami bahwa *role playing* adalah suatu teknik kegiatan pembelajaran yang yang dilakukan peserta didik untuk memecahkan masalah yang terkait dalam hubungan sosial dan membantu individu dengan proses kelompok sosial untuk memberikan informasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu individu memecahkan masalah secara yang terkait dengan hubungan sosial dan mengenai permasalahan yang ada dilingkungan sosial individu.

2.2 Tujuan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Adapun tujuan dari bimbingan kelompok sebagai berikut:

Menurut Ifdil (Sutarti, dkk, 2013:41) :

“Tujuan bimbingan kelompok terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, adalah mengembangkan kepribadian siswa seperti kemampuan sosialisasinya, komunikasinya, kepribadian, kepercayaan diri, sehingga siswa dapat memecahkan sebuah masalah yang berlandaskan nilai ilmu dan agama. Secara khusus, adalah membahas topik yang mengandung masalah aktual, hangat dan menarik perhatian anggota kelompok.

Ada beberapa tujuan *role playing* yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya

Menurut Hamzah B.Uno (2011:26) :

”Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara”.

Menurut Ramayulis (Istarani, 2011:70) :

“Tujuan-tujuan *role playing* antara lain sebagai berikut: 1) Memahami perasaan orang lain; 2) Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya; 3) Menghargai pendapat orang lain; 4) Mengambil keputusan dalam kelompok; 5) Membantu penyesuaian diri dengan kelompok; 6) Memperbaiki hubungan sosial; 7) Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap; 8) Mengurangi atau memperbaiki sikap-sikap salah”.

Dari tujuan diatas dapat dipahami bahwa tujuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki hubungan dalam bertujuan membantu klien agar mampu memahami perasaan orang lain, mampu mengambil keputusan yang membuat klien lebih mudah menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan lingkungannya.

2.3 Manfaat Bimbingan Kelompok

Manfaat dari bimbingan kelompok diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Memperoleh pemahaman tentang diri sendiri dan perkembangan identitas diri yang sifatnya unik.

- b. Meningkatkan penerimaan diri sendiri, kepercayaan diri, dan penghargaan terhadap diri sendiri agar tercapai pemahaman baru tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- c. Memiliki kesensitifan yang tinggi terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain.
- d. Memahami kebutuhan dan permasalahan yang dirasakan secara bersama oleh anggota kelompok yang dikembangkan menjadi perasaan yang bersifat universal.
- e. Memahami nilai-nilai yang berlaku dan hidup dengan tuntutan nilai-nilai tersebut.
- f. Mampu menentukan satu pilihan yang tepat dan dilakukan dengan cara yang arif bijaksana. Elida P (Sisca & Itsar, 2016:18)

Menurut Sukardi (Tohirin 2012:42):

“Manfaat dari bimbingan kelompok: a) Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi di sekitarnya; b) Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan; c) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok; d) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik; e) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula”.

2.4 Asas-Asas Bimbingan Kelompok

Dalam penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok terdapat kaidah-kaidah yang disebut dengan asa-asa bimbingan kelompok, yaitu ketentuan-ketentuan yang harus diterapkan dalam penyelenggaraan pelayanan. Asas-asas tersebut harus diikuti sehingga dapat terselenggara layanan yang sesuai dengan

yang diharapkan. Asas-asas dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok adalah asas kerahasiaan, kesukarelaan, kegiatan, keterbukaan, kenormatifan dan kekinian, penuraian asas-asas dalam bimbingan kelompok adalah sebagai berikut :

1. Asas Kerahasiaan

Segala sesuatu yang dibahas dan muncul dalam kegiatan kelompok hendaknya menjadi “rahasia kelompok” yang hanya boleh diketahui oleh anggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok. Seluruh anggota kelompok hendaknya menyadari benar hal ini dan bertekad dengan sungguh-sungguh untuk melaksanakannya.

2. Asas Kesukarelaan

Kesukarelaan anggota kelompok dimulai sejak awal rencana pembentukan kelompok oleh konselor/pemimpin kelompok. Kesukarelaan terus-menerus dibina melalui upaya konselor/pemimpin kelompok dalam mengembangkan syarat-syarat kelompok yang efektif dan penstrukturan tentang layanan bimbingan kelompok. Dengan kesukarelaan itu anggota kelompok akan dapat mewujudkan peran aktif diri mereka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.

3. Asas Kegiatan

Asas kegiatan harus terselenggara anggota kelompok harus turut aktif dalam kegiatan sehingga kegiatan bimbingan kelompok dapat terselenggara dengan baik. Partisipasi semua anggota kelompok dalam mengemukakan pendapat sehingga cepat tercapainya tujuan bimbingan kelompok dan anggota kelompok dapat menerapkan hasil dari kegiatan bimbingan kelompok.

4. Asas Keterbukaan

Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok sangat diperlukan suasana keterbukaan baik dari anggota kelompok dan pemimpin kelompok. diharapkan seluruh anggota kelompok mau terbuka, terbuka dalam mengungkapkan pendapat, menerima saran-saran dari anggota kelompok lain. Dengan keterbukaan tersebut akan membuat suasana lebih nyaman dan menyenangkan.

5. Asas Kenormatifan

Dalam kegiatan bimbingan kelompok anggota kelompok harus memiliki tata karma dan sopan santun baik dalam kegiatan dan dalam isi pembahasan masalah. Dalam menyampaikan ide dan gagasan hendaknya disampaikan sesuai dengan norma yang ada, gaya bahasa yang menyenangkan, tidak menyinggung dan menyalahkan anggota kelompok.

6. Asas Kekinian

Memberikan isi aktual dalam pembahasan yang dilakukan, anggota kelompok diminta mengemukakan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang ini. Hal-hal atau pengalaman yang telah lalu dianalisis dan disangkut-pautkan untuk kepentingan pembahasan hal-hal yang terjadi dan berlaku sekarang. Hal-hal yang akan datang direncanakan sesuai dengan kondisi yang ada sekarang. Munro, Manthei & Small (Sisca & Itsar, 2016:30-31)

2.5 Komponen-komponen Bimbingan Kelompok

Komponen-komponen yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya terdapat pemimpin kelompok dan anggota kelompok.

1. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok memiliki peran penting dalam rangka membawa para anggotanya menuju suasana yang mendukung tercapainya tujuan bimbingan kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan bahwa peranan pemimpin kelompok ialah:

- a. Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan ataupun campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok. Campur tang ini meliputi, baik hal-hal yang bersifat isi dari yang dibicarakan maupun yang mengenai proses kegiatan itu sendiri
- b. Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada suasana yang berkembang dalam kelompok itu, baik perasaan anggota-anggota tertentu maupun keseluruhan kelompok. Pemimpin kelompok dapat menanyakan suasana perasaan yang dialami itu.
- c. Jika kelompok itu tampaknya kurang menjurus kearah yang dimaksudkan maka pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan itu.
- d. Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal yang terjadidalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok.
- e. Lebih jauh lagi, pemimpin kelompok juga diharapkan mampu mengatur “lalu lintas” kegiatan kelompok, pemegang aturan permainan (menjadi wasit), pendamai dan pendorong kerja sama serta suasana kebersamaan. Disamping itu pemimpin kelompok, diharapkan bertindak sebagai penjaga agar apapun yang

terjadi di dalam kelompok itu tidak merusak ataupun menyakiti satu orang atau lebih anggota kelompok sehingga ia / mereka itu menderita karenanya.

- f. Sifat kerahasiaan dari kegiatan kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalamnya, juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok. (Prayitno, 2017:49)

2. Anggota Kelompok

Perlunya terselenggara dinamika kelompok yang benar-benar hidup, mengarah kepada tujuan yang ingin dicapai, dan membuahkan manfaat bagi masing-masing anggota kelompok. Untuk ini, peranan anggota kelompok amat menentukan. Peranan yang hendaknya dimainkan oleh anggota kelompok agar dinamika kelompok itu benar-benar seperti yang diharapkan, maka peranan yang dimainkan para anggota kelompok adalah:

- a. Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antaranggota kelompok.
- b. Mencerahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
- c. Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama.
- d. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhi dengan baik.
- e. Benar-benar berusaha untuk secara aktif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
- f. Mampu berkomunikasi secara terbuka.

- g. Berusaha membantu anggota lain.
- h. Memberi kesempatan anggota lain untuk juga menjalankan peranannya.
- i. Menyadari pentingnya kegiatan kelompok itu. (Prayitno, 2017: 45-46)

2.6 Tahap Kegiatan Bimbingan Kelompok

Kegiatan bimbingan kelompok berlangsung dalam beberapa tahap. Ada lima tahapan kegiatan yang perlu dilalui dalam kegiatan bimbingan kelompok yaitu:

1. Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
2. Tahap peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
3. Tahap kegiatan/pembahasan, yaitu tahapan “kegiatan inti” untuk membahas topik-topik tertentu (pada bimbingan kelompok) atau mengentaskan masalah pribadi anggota kelompok (pada konseling kelompok).
4. Tahap penyimpulan, yaitu tahapan kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok. Peserta kelompok diminta melakukan refleksi bekenaan dengan kegiatan pembahasan yang baru saja mereka ikuti.
5. Tahap penutupan/pengakhiran, yaitu tahapan akhir dari seluruh kegiatan. Kelompok merencanakan kegiatan bimbingan, selanjutnya salam hangat perpisahan. (Sisca & Itsar, 2016:23-24)

2.7 Langkah-langkah Teknik *Role Playing*

Ada beberapa langkah-langkah *role playing* yang dikemukakan oleh para ahli, diantaranya,

Menurut Istarani (2011:76):

“Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* sebagai berikut: 1). Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan; 2) Menunjukkan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM; 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang; 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan ingin dicapai; 5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melankonkan skenario yang sudah dicapai; 6) Masing-masing para peserta didik berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan; 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok; 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya; 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum; 10) Evaluasi; dan 11) Penutup”.

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah:

1. Langkah pertama, pemanasan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
2. Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.
3. Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dba bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang

paling sederhana adalah hanya membahas scenario (tanpa dialog) yang menggambarkan urutan permainan peran.

4. Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.
5. Langkah kelima, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya dilakukan. Jika permainan peran sudah terlanjur jauh keluar jalur, guru dapat menghentikkannya untuk tidak jadi masalah.
6. Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin siswa yang meminta untuk bergantian peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apa pun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
7. Langkah ketujuh, permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan scenario.
8. Langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.

9. Langkah kesembilan, berbagi pengalaman dan kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan. (Hamzah B. Uno, 2011:26)

Role Playing juga dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan

Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini pula dijelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan, pelaksanaan sosiodrama/bermain peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut berperan atau penonton.

2. Penentuan pelaku atau pemeran

Setelah mengemukakan tema cerita memberi dorongan kepada peserta didik untuk bermain peranan, diadakanlah penentuan para pelaku dan menjelaskan bilamana dan betapa harus memulai melakukan peran. Para pelaku diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental.

3. Pemain bermain peran

Para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasi atau daya tanggap masing-masing, sampai pada suatu klimaks tertentu atau suatu titik kulminasi (puncak) perdebatan yang hangat.

4. Diskusi

Permainan dihentikan, para pemeran dipersilakan duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan pendidik yang diikuti oleh semua peserta didik (kelas). Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita sehingga terciptalah suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat, dan beberapa kesimpulan.

5. Ulangan permainan

Setelah diskusi selesai, dilakukan ulangan permainan atau bermain peranan ulangan dengan memerhatikan pendapat, saran-saran, atau kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi. (Zainal & Ali, 2016:189-190)

2.8 Kelebihan Teknik *Role Playing*

Kelebihan yang diperoleh dengan melaksanakan teknik *role playing* sebagai berikut:

1. Untuk mengajarkan peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain. Dengan *role playing* setiap peserta didik diberi tugas memerankan hal-hal yang sesuai dengan kemampuannya. Sehingga pelaksanaan tersebut setiap anak merasa bertanggung jawab terhadap pelaksanaannya.
2. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik. Dalam belajar kadang-kadang guru hanya mengetahui kemampuan peserta didik dengan jalan observasi saja, sehingga guru tidak bisa melihat sebenarnya sampai mana kemampuan peserta didik dalam memainkan peranan yang dipegangnya.

3. Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup. Sesudah permainan peranan dilaksanakan, ini akan menimbulkan diskusi yang hidup. Bukan saja bagi permainan peranan tapi juga bagi penonton. Terutama sekali kalau yang diperankan itu masalah menarik bagi peserta didik atau masalah yang hangat dibicarakan.
4. Peserta didik akan mengerti psychologis. Dalam bermain peran peserta didik tentunya akan berhadapan dengan masalah yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Dalam pelaksanaannya peserta didik akan memecahkan masalah-masalah yang ada hubungannya dengan sesama manusia.
5. Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik. Model ini merupakan model yang baru, dalam model ini peserta didik akan dapat menemui bermacam-macam pengalaman yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.
6. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi. Dalam model ini peserta didik dituntut mengeluarkan pendapatnya pada waktu menyelesaikan masalahnya. (Istarani, 2011:77-78)

2.9 Kelemahan Teknik *Role Playing*

Menurut Zainal & Ali (2016:192) :

“Kelemahan yang terjadi dalam melaksanakan teknik *role playing* sebagai berikut: 1) Adanya kurang kesungguhan para pemain menyebabkan tujuan tidak tercapai; 2) Pendengar (peserta didik yang tidak berperan) sering menertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana; 3) Bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak; 4) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi, baik dari pihak pendidik maupun peserta didik; 5) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan suatu adegan tertentu; 6) Apabila

pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, melainkan sekaligus tujuan pengajaran tidak tercapai; 7) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini”.

2.10 Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Teknik *Role Playing*

Menurut Ramayulis (Istarani, 2011:80) :

“Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam model *role playing* dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: 1) Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian besar peserta didik; 2) Penentuan pemeran hendaknya cara sukarela dan motivasi dari guru; 3) Jangan terlalu banyak “disutradarai”, biarkan peserta didik mengembangkan kreatifitas dan spontanitas mereka; 4) Diskusi diarahkan kepada penyelesaian akhir (tujuan), bukan kepada baik atau tidaknya seseorang peserta didik berperan; 5) Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh guru; 6) *Role playing* bukanlah sandiwara atau drama biasa melainkan merupakan peranan situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja”.

2.11 Aspek Dalam Teknik *Role Playing*

Menurut Surjadi (2012:3):

“Teknik *role playing* dapat mengembangkan tiga aspek yaitu: 1) Pengetahuan (kognitif), 2) Perasaan (afektif), dan 3) Perbuatan (behavioral), aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role playing* (kognitif)”.

B. Kerangka Konseptual

Komunikasi interpersonal adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan antara pengirim dengan penerima baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi interpersonal dapat membantu menyampaikan informasi-informasi kepada orang lain secara verbal maupun nonverbal.

Sehingga untuk mengatasi masalah dalam berkomunikasi terjadi pada peserta didik, peneliti menggunakan teknik *role playing* dengan memanfaatkan

layanan bimbingan kelompok agar dapat meningkatkan komunikasi interpersonal pada peserta didik. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok yang membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa dalam kegiatan bimbingan kelompok secara bersama-sama individu menyampaikan permasalahannya dan menyelesaikannya bersama-sama juga. Untuk mencapai hasil yang baik maka, peneliti memilih teknik *role playing* sebagai salah satu permainan peran yang menyenangkan bagi peserta didik dan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan komunikasi interpersonal.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan komunikasi interpersonal. Berikut ini kerangka berfikir yang dapat digambarkan:



Gambar 1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jenis jawaban/dugaan semestara terhadap masalah yang diperkirakan benar tapi masih membutuhkan pembuktian-pembuktian atas kebenarannya. Dengan demikian hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis alternatif (H_a/H_1) dan hipotesis nol (H_0). Sementara yang dimaksud hipotesis alternatif (H_a/H_1) adalah menyatakan saling berhubungan antara dua variabel atau lebih, atau menyatakan adanya perbedaan dalam hal tertentu pada kelompok-kelompok yang dibedakan, sementara yang dimaksud hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menunjukkan tidak adanya saling hubungan antara kelompok satu dengan kelompok lain.

Berdasarkan uraian diatas hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak adanya Peningkatan Komunikasi Interpersonal Melalui Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.
2. H_1 : Adanya Peningkatan Komunikasi Interpersonal Melalui Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat/ Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 7 Medan. Lokasi, Jalan Pelita II No. 3-5, Sidorame Baru, Medan Perjuangan. Alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut dikarenakan belum pernah dilakukan penelitian pada permasalahan yang sama.

b. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah pada bulan Februari sampai Oktober 2019 tahun ajaran 2018/2019. Untuk lebih rinci dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Februari				Maret				April				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul			■																													
2	Persetujuan Judul				■																												
3	Penulisan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■																				
4	Bimbingan Proposal									■	■	■	■																				
5	Persetujuan Proposal													■																			
6	Seminar Proposal																	■															
7	Uji Coba Instrumen																					■	■	■	■								
8	Riset																									■	■	■	■				
9	Pengolahan Data																													■	■	■	■
10	Penulisan Skripsi																																
11	Bimbingan Skripsi																																
12	Pengesahan Skripsi																																
13	Sidang Meja Hijau																																

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Yusuf (2017:145) populasi merupakan “Salah satu hal yang esensial dan perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (area) atau objek/populasi penelitiannya”.

Populasi merupakan sekumpulan individu yang mempunyai kesamaan karakteristik. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 131 siswa.

Tabel 3.2
Jumlah Populasi

No	Kelas	Populasi
1	VIII ₁	28
2	VIII ₂	30
3	VIII ₃	37
4	VIII ₄	36
Jumlah		131

Sumber data dari SMP Muhammadiyah 07 Medan

2. Sampel

Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi. Maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Menurut Arikunto (2010:174) sampel adalah “Sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sementara menurut Sugiyono (2013:81) sampel merupakan “Bagian dari jumlah data dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Menurut Arikunto (2010:176) “Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-

benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya”.

Sampel yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, pada penelitian ini sampel peserta didik berjumlah 8 siswa. Alasan peneliti mengambil populasi hanya kelas VIII karena peneliti melihat bahwa kelas tersebut ada beberapa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman sebaya.

Tabel 3.3
Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah	Sampel
1	VIII ₁	28	2
2	VIII ₂	30	2
3	VIII ₃	37	2
4	VIII ₄	36	2
Jumlah		131	8

Dalam penelitian ini, teknik sampel yang digunakan peneliti yaitu sampel bertujuan (*purposive sampling*). Menurut Sugiyono (2013:85) *Purposive Sampling* adalah “Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”.

Sampel bertujuan (*Purposive Sampling*) dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan berdasarkan atas setara, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan. Adapun syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu, seperti diungkapkan oleh Arikunto (2010 :183) adalah:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat dalam studi pendahuluan.

Dengan pertimbangan/kriteria yaitu bimbingan kelompok terhadap komunikasi interpersonal. Dengan demikian sampel diambil 8 orang siswa.

C. Variabel Penelitian

Pengertian variabel penelitian menurut Sugiyono (2018:57) “Variabel penelitian adalah salah satu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya”.

Pada penelitian eksperimen subjek mengenai bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan ini terdapat dua variabel penelitian yang akan menjadi objek dalam pelaksanaan penelitian. Adapun dua variabel penelitian tersebut sebagai berikut:

- a. Variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

- b. Variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi terikat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal.

D. Definisi Operasional

Setelah mengidentifikasi variabel penelitian, maka dapat dirumuskan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

1. Variabel bebas

(X) : Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Bimbingankelompokmengacu pada aktivitas-aktivitas kelompok yangberfokus pada penyediaan informasi atau pengalaman melaluiaktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Bimbingan kelompok dalam penelitian ini mencakup indikator sebagai berikut: 1) Pembentukan, 2) Peralihan, 3) Kegiatan, 4) Penyimpulan dan 5) Pengakhiran. Sedangkan, bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang berpendapat pada kehidupan nyata. Teknik *role playing* dalam penelitian ini mencakup aspek-aspek sebagai berikut: 1) Pengetahuan, 2) Perasaan, 3) Perbuatan.

2. Variabel terikat

(Y) : Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula. Komunikasi interpersonal dalam penelitian ini mencakup aspek-aspek sebagai berikut: 1) Keterbukaan, 2) Empati, 3) Sikap Mendukung, 4) Sikap Positif, 5) Kesetaraan.

E. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data informasi dalam penelitian ini, maka digunakan alat untuk instrumen, yaitu:

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Menurut Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2018:203) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses –proses pengamatan dan ingatan.

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

2. Angket

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai komunikasi interpersonal berupa angket yang diberikan kepada masing-masing siswa. Menurut Sugiyono (2015:250) angket/kuesioer adalah “Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Adapun angket/kuesioner dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert 4 alternatif jawaban yang memyatakan *favourable* (mendukung) dan *non favourable* (tidak mendukung) masing-masing alternatif jawaban dalam bentuk skor dan dalam memberikan jawaban siswa hanya memberikan tanda ceklis (√) pada kolom atau tempat yang sudah disediakan.

Instrumen komunikasi interpersonal dikembangkan berdasarkan definisi operasional variabel. Instrumen ini berisi tentang pernyataan-pernyataan komunikasi interpersonal merujuk kepada keterbukaan, empati, sikap, sikap positif, dan kesetaraan.

Jenis instrumen pengungkap data penelitian ini adalah skala kemampuan komunikasi interpersonal yang diaplikasikan dalam format skala penilaian dengan alternatif respon skala 4 yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Tabel 3.4
Skor Skala Likert Kemampuan Komunikasi Interpersonal

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Favorable	4	3	2	1
2	Unfavorable	1	2	3	4

Keterangan:

SS = Sangat Sesuai

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

STS = Sangat Tidak Sesuai

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Angket (Sesudah di Uji Validitas Ahli)

Variabel	Indikator	Deskriptor	Favorable	Unfavorable	Jumlah Item
Komunikasi Interpersonal	1. Keterbukaan	a. Memulai hubungan baru dengan orang lain	1,2	-	2
		b. Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain	3,4,5	-	3
		c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain	6,7,8	-	3
	2. Empati	a. Menunjukkan perhatian kepada orang lain	9,10	-	2
		b. Menjaga perasaan orang lain	11,12	-	2
		c. Mengerti keinginan orang lain	13,14	-	2
	3. Sikap Mendukung	a. Memberi dukungan kepada teman	15,16,17	-	3
		b. Memberikan penghargaan terhadap orang lain	18,19	-	2
		c. Spontanitas	20	21	2
	4. Sikap Positif	a. Menghargai perbedaan pada orang lain	22	-	1
		b. Berpikiran positif terhadap orang lain	23	-	1
		c. Tidak menaruh curiga secara berlebihan	24,25	26	3

	5. Kesertaan	a. Menempatkan diri setara dengan orang lain	27	-	1
		b. Mengakui pentingnya kehadiran orang lain	28,29	-	2
		c. Komunikasi dua arah	30	31,32	2
		d. Suasana komunikasi akrab dan nyaman	33,35	34	3

3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015:329) adalah “Suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian”. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data siswa, angket, RPL dan foto.

Sejumlah data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi, biasanya berbentuk surat, catatan harian, laporan, foto dan sebagainya. Sifat data ini tidak terbatas waktu sehingga memberi peluang pada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi pada waktu silam.

F. Uji Validitas

1. Uji Validitas Ahli

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan pada telaah terhadap *construct validity* dan *content validity*, kemudian meminta *judgementexperts* untuk menilainya yaitu orang yang memiliki keahlian dalam bidang penyusunan instrumen. Hal ini tersebut dilakukan untuk meyakinkan butir-

butir pernyataan dalam instrumen berkualitas. Di samping penilaian kelayakan oleh dosen pembimbing (1) Ilham Khairi Siregar, S.Pd, M.Pd dan oleh dosen penguji pada saat seminar proposal (1) Drs. Zaharuddin Nur, M.M.

Berikut dikemukakan rangkuman masukan yang diperoleh dari para ahli yaitu:

1. Dudukkan dulu konstruk persepsi apa bedanya dengan perilaku.
2. Setiap butir pernyataan merupakan kenyataan yang sering dialami siswa disekolah.
3. Respon pernyataan tidak cocok dengan setuju, coba pertimbangkan kembali.
4. Setiap pernyataan hendaknya selalu berkaitan dengan persepsi siswa tentang komunikasi interpersonal.
5. Menghilangkan kalimat-kalimat pernyataan yang bermakna ambigu.

Dari masukan-masukan yang diterima, peneliti melakukan perbaikan pada butir-butir pernyataan agar menjadi kalimat pernyataan yang lebih efektif.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Angket (Sebelum di Uji Validitas Ahli)

Variabel	Indikator	Deskriptor	Favorable	Unfavorable	Jumlah Item
Komunikasi Interpersonal	1. Keterbukaan	a. Memulai hubungan baru dengan orang lain	1,2	-	2
		b. Menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain	3,4,5,6,7	-	5
		c. Menunjukkan kepercayaan kepada orang lain	8,9,10,11,12,13	-	6
	2. Empati	a. Menunjukkan perhatian kepada orang lain	14,15,16,	17	4
		b. Menjaga perasaan orang lain	18,19,20	-	3

		c. Mengerti keinginan orang lain	21,22,23	-	3
3. Sikap Mendukung	a. Memberi dukungan kepada teman		24,25,26	-	3
	b. Memberikan penghargaan terhadap orang lain		27,28	-	2
	c. Spontanitas		29,30	-	2
4. Sikap Positif	a. Menghargai perbedaan pada orang lain		31,32,33	-	3
	b. Berpikiran positif terhadap orang lain		34	-	1
	c. Tidak menaruh curiga secara berlebihan		35,36,37	-	3
5. Kesertaan	a. Menempatkan diri setara dengan orang lain		38,39	-	2
	b. Mengakui pentingnya kehadiran orang lain		40,41	-	2
	c. Komunikasi dua arah		42,43,44, 45,46	-	5
	d. Suasana komunikasi akrab dan nyaman		47,48	-	2

Tabel 3.7
Kisi-kisi Angket (Setelah di Uji Validitas Ahli)

Variabel	Indikator	No. Item		Jumlah
		Shahih	Gugur	
Komunikasi Interpersonal	1. Keterbukaan	1,2,3,5,10,11,12, 13	4,6,8,9	13
	2. Empati	14,15,18,20,21, 23	16,17,19,22	10
	3. Sikap Mendukung	24,25,26,27,29	28,30	7
	4. Sikap Positif	31,34,35,36,37	32,33,	7
	5. Kesetaraan	39,40,41,43, 45,47,48	38,42,44,46	11
Jumlah				48

2. Uji Validitas dan Reabilitas

d. Uji Validitas

Validitas adalah seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur objek yang hendak diukur. Untuk menguji validitas butir digunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*.

Menurut Arikunto (2014:317) “Validitas yaitu derajat kesesuaian alat tes dengan apa yang seharusnya diukur, sehingga menunjukkan derajat kejituan tes sebagai alat ukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat”. Sesuatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi dan begitu juga sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebelum instrumen dijadikan sebagai alat pengumpul data, maka instrumen terlebih dahulu diujikan kepada minimal 30 orang siswa yang bukan subjek penelitian untuk mengetahui kevalidan angket.

Rumus yang dapat digunakan adalah rumus product moment yang dikemukakan oleh Pearson :

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

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien Korelasi
- N : Jumlah responden
- X : Skor responden untuk tiap item

Y : Total skor tiap responden dari seluruh item

$\sum x$: Jumlah standar distribusi X

$\sum y$: Jumlah standar distribusi Y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat masing-masing skor X

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat masing-masing skor Y

Kriteria pengujian, apabila r hitung \geq tabel dengan taraf signifikan 0.05 maka pengukuran tersebut valid dan sebaliknya jika r hitung \leq tabel instrumen tersebut tidak valid. Dalam menguji validitas isi penelitian memanfaatkan program SPSS versi 17.0 agar mendapatkan hasil analisis yang tepat dan akurat serta menghindari resiko kesalahan perhitungan manual.

e. Uji Reabilitas

Realibilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Dalam penelitian ini untuk mencari reliabilitas digunakan rumus alpha. Rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen dalam bentuk angket atau dalam bentuk soal uraian (Arikunto, 2017 :239).

$$r^{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan :

r^{11} : Realibilitas instrument

K : Banyaknya butir soal

$\sum b^2$: Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$: Varians total

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Analisis data bertujuan untuk menyajikan data sesuai dengan tujuan penelitian dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan dan hipotesis penelitian dengan menggunakan statistik kuantitatif.

1. Deskriptif Data

Kondisi persepsi siswa tentang komunikasi interpersonal akan dideskripsikan melalui norma kategori yang diklarifikasikan dengan kriteria sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Azwar (2015:147) menjelaskan katagori dilakukan untuk menempatkan individu dalam kelompok-kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum atribut yang diukur. Untuk menghitung rentang data atau interval, menurut Irianto (2012:12) rumus yang dapat digunakan sebagai berikut.

$$\text{Interval}_k = \frac{\text{Data terbesar} - \text{data terkecil}}{\text{Jumlah kelompok}}$$

Perhitungan dalam menentukan rentangan skor atau interval skor dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Interval}_k = \frac{140 - 35}{4}$$

$$\text{Interval}_k = 26,2$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, maka interval skor yang didapat sebesar 26,2 yang kemudian dibulatkan menjadi 26. Selanjutnya,

peneliti menentukan kategorisasi untuk persepsi siswa tentang disiplin belajar sebagai berikut.

Tabel 3.8
Kategorisasi Komunikasi Interpersonal Siswa

Skor	Kategori
≥ 114	Sangat Tinggi
88-113	Tinggi
62-87	Rendah
≤ 61	Sangat Rendah

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Rumus *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut:

$$KD = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan :

KD = Jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

n_1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = Jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal.

3. Uji Perbedaan (t-test)

Menurut Lexy J. Moleong (Iqbal Hasan, 2010: 29) “Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data”.

Untuk mengetahui keberhasilan eksperimen, adanya komunikasi interpersonal peserta didik dapat digunakan rumus uji t atau *t-test separated varians* yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

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

$$\text{Dengan } Md = \sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pretest dengan posttest (posttest – pretest).

D = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan N-1

Dari hasil hitung tersebut dikonsultasikan dengan indeks tabel. Jika hasil analisis lebih besar dari indeks tabel berarti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dianggap dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMP Muhammadiyah 7 Medan
2. Nomor Pokok Sekolah Nasional : 10257325
3. Nomor Statistik Sekolah : 204076002050
4. Provinsi : Sumatera Utara
5. Kota : Medan
6. Kecamatan : Medan Perjuangan
7. Kelurahan : Sidorame Barat I
8. Alamat : Jalan Pelita II No. 3 – 5 Medan
9. Kode Pos : 20236
10. Telepon/Fax : (061) – 6621557
11. Telepon Selular : 0822 7717 8868 / 0858 3639 2356
12. Email : smpm7medan@gmail.com
13. Status Sekolah : Swasta
14. Sub Rayon : 37
15. Instansi Pemerintahan : Dinas Pendidikan Kota Medan
16. Akreditasi : A
17. Nomor Surat Pendirian : 1559/II-7/SU-72/1978
Pimpinan Pusat Muhammadiyah
18. Penerbit SK : Majelis Pendidikan Pengajaran dan
Kebudayaan
19. Tahun Pendirian : 1978

20. Kegiatan Pembelajaran : Pagidan Sore
21. Nama Yayasan/Komite : Majelis Dikdamen PCM Medan Perjuangan
22. Ketua Yayasan/Komite : Ir. Abdul Aziz Hutasuhut, MM
23. No. SK Izin Operasional : 420 / 13103 – PPD / 2016
24. Tanggal SK Izin Operasional : 29 Agustus 2016
25. SK Berlaku Hingga : Bulan Juni 2021
26. Kepala Sekolah : Syamsul Hidayat, S.Pd
27. Waka I (Kurikulum) : Sugiono, S.Ag
28. Waka III (Kesiswaan) : Suhendra, ST
29. Jumlah Guru : 28 Guru
30. Jumlah Pegawai : 3 Pegawai

2. Visi dan Misi Sekolah

Visi : Menjadi amanah bersama meraih prestasi melalui : Layanan Kedisiplinan, Keteladanan, Kasih Sayang dan Kebersamaan berdasarkan Iman Taqwa bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Misi : Agar terpercaya dan menjadi pilihan utama dalam membina siswa berkepribadian Islam serta bersama memilih prestasi Unggul, yaitu :

- a. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai kurikulum yang berlaku.
- b. Meningkatkan kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan.
- c. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan multi media.
- d. Meningkatkan semangat belajar dalam rangka mencerdaskan intelektual, Emosional dan spritual.

- e. Menumbuhkembangkan kreatifitas dan prestasi dan prestasi ilmiah, seni dan olah raga serta kemampuan berorganisasi dan bermasyarakat.
- f. Memberikan pelatihan Informasi dan tehnologi, ketrampilan Sains dan bahasa asing (Inggris, Arab dan Jepang) Melaksanakan pengembangan sarana dan prasarana.
- g. Melaksanakan Lingkungan sekolah yang bersih dan sehat.
- h. Melaksanakan Budaya ISMUBAQUR (Islam, Muhammadiyah, Bahasa Arab dan Al-Qur'an).

3. Sarana dan Prasarana di SMP Muhammadiyah 7 Medan

Untuk melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan pengelolaan sekolah lainnya, infrastruktur sekolah yaitu beberapa ruangan juga memiliki peranan penting yang dapat digunakan sesuai dengan fungsinya masing-masing diantaranya adalah:

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana

Ruang/ Mebeler	Jlh/ Ukuran	Kondisi	Diharapkan	Keterangan
Teori / Kelas	13 / 7 x 8	Baik	Baik	Kurang 2 ruang
Laboratorium IPA	1 / 8 x 8	Tidak Baik	Baik	Kurang 2 ruang
Lab. Komputer	1/ 7 X 8	Baik	Baik	-
Perpustakaan	1 / 12 X 8	Baik	Baik	-
Serba Guna	8 x 27	Baik	Baik	-
Kantor	4 / 4 x 4	Baik	Baik	-
Masjid	1 / 8 x 5	Baik	10 x 15	Diperluas
Lap. Olah Raga	1 / 10 x 35	Baik	Baik	-
Alat Olah raga		Kurang	Lengkap	Dilengkapi

Alat Lab. IPA		Kurang	Memadai	Dilengkapi
WC/ Kamar Mandi	7 / 2 x 3	Baik	Baik	Kurang 2 ruang

Tabel 4.2
Jumlah Ruangan Sekolah

Ruang	Jumlah
Teori/Kelas	16
Tata Usaha	1
Kepala Sekolah	1
Wakasek	1
Ruang Guru	1
Keorganisasian	1
Mesjid	1
UKS	1
Laboratorium	1
Perpustakaan	1
Lab.Bahasa	-
BK	1
Kantin	1
Gudang	1
Parkir	1
Aula	1
Audio Visual	-

Tabel 4.3
Hardware

No.	Nama Alat	Jumlah	Keadaan	Keterangan
1	Kamera / Digital	1/1	Rusak	Butuh 2 Kamera
2	Televisi	6	Sedang	Baik
3	VCD/DVD	1	Rusak	----
4	Komputer multimedia	12	Baik	kurang 28 buah
5	Printer	2	Baik	----
6	OHP / Screen	1	Rusak	Tidak dapat digunakan
7	Tape recorder	1	Baik	----
8	Microphone	4	Baik	----
9	Ampli	2	Baik	----
10	Loudspeaker	4	Baik	----
11	Laptop	3	Baik	Kurang 7 buah
12	LCD Projector	1	Baik	Kurang 4 buah

Untuk pengaturan waktu proses KBM, pihak sekolah menggunakan bel yang ada di kantor guru. Pada pergantian waktu antara mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya dilakukan setiap 40 menit sekali. Dan guru piket mempunyai tugas untuk menggantikan jam pelajaran atau membunyikan bel sekolah sebagai pergantian jam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan telah sesuai dengan kebutuhan belajar dan mengajar. Keberadaan fasilitas tersebut diharapkan mampu mendukung mendukung proses pendidikan yang berlangsung disekolah, sehingga mampu mewujudkan tujuan pendidikan yang berkualitas disekolah secara efektif dan efisien.

4. Data Guru Disekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan

Guru merupakan salah satu unsur pendidikan dalam kegiatan belajar di sekolah. Efektifitas dan efisien belajar siswa di sekolah sangat bergantung kepada peran guru. Bukan hanya sebatas mengajar, guru juga harus bisa mendidik, melatih, dan membimbing siswa kearah tujuan yang ditetapkan. Guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, memiliki tanggung jawab yang strategi sejak merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan belajar mengajar di SMP Muhammadiyah 7 Medan.

Tabel 4.4
Data Guru Berdasarkan Ijazah Terakhir

Ijazah Tertinggi	Jumlah		
	Dpk	GTY	GTT
S 2	---	3	---
S 1	1	22	---
D 3	---	1	---

SMA	---	1	---
TOTAL	1	27	---

Tabel 4.5
Data Guru Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah		
	DPK	GTY	GTT
Laki-Laki	---	17	---
Perempuan	1	10	---
Total	1	27	---

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah guru yang mengajar di SMP Muhammadiyah 7 Medan rata-rata telah menyelesaikan pendidikan (S1, S2 dan D3). Di sekolah tersebut masing-masing guru sudah mempunyai tugas dan tanggung jawab tersendiri jadi tidak ada guru yang bekerja merangkap dalam dua tugas.

5. Data Siswa Disekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan

Siswa adalah mereka yang khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia dan mandiri.

Tabel 4.6
Jumlah Seluruh Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan

No	Kelas	Banyak Siswa		
		LK	PR	Jumlah Siswa
1	VIII-1	15	13	28
2	VIII-2	15	15	30
3	VIII-3	21	16	37
4	VIII-4	21	15	36
Jumlah		72	59	131

6. Sarana dan Prasarana Bimbingan dan Konseling Disekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan

Untuk mewujudkan siswa yang berkualitas dan memiliki perilaku baik dibutuhkan sarana dan prasarana untuk bimbingan dan konseling. Contohnya, ruang bilik yang harus nyaman dan lebar agar pada saat melakukan layanan bimbingan dan konseling tidak mengalami hambatan.

Sarana dan prasarana yang dimiliki guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 7 Medan adalah ruangan bimbingan dan konseling yang berjumlah satu ruangan yang didalamnya terdapat 1 meja dan beberapa buah kursi, ruangan tersebut juga difasilitasi dengan satu buah AC.

Hasil penelitian ini mewujudkan bahwa secara keseluruhan dan prasarana yang dimiliki sekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan cukup memadai karena dalam satu ruangan tersebut terdapat satu meja dan beberapa kursi yang digunakan untuk tempat siswa/i yang berkunjung ke ruangan tersebut.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 7 Medan sebanyak 8 orang siswa sebagai sampel dari penelitian yang dilakukan peneliti. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2019 sampai dengan Agustus 2019. Secara spesifik penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Data-data yang diperoleh adalah hasil dari *pretest* dan *posttest* berkaitan dengan komunikasi interpersonal siswa.

1. Hasil Data *Pretest*

Sesuai dengan tujuan dilakukannya *pretest*, yaitu untuk mengetahui gambaran tentang komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil *pretest* yang diperoleh dari kelompok yang diteliti. Hasil *pretest* tersebut dianalisis menggunakan pengolahan data SPSS versi 20.0. berikut disajikan kondisi *pretest* komunikasi interpersonal siswa dari kelompok yang diteliti.

Tabel 4.7
Skor *Pretest* Komunikasi Interpersonal Siswa

Responden	Skor	Kategori
1	100	Tinggi
2	93	Tinggi
3	62	Rendah
4	60	Sangat Rendah
5	75	Rendah
6	59	Sangat Rendah
7	85	Rendah
8	93	Tinggi
Rata-rata	78,38	Rendah

Berdasarkan hasil *pretest* dari 8 orang siswa sebagai sampel yang memiliki masalah komunikasi interpersonal yang dalam kategori tinggi 3 orang siswa, dalam kategori rendah 3 orang siswa, dan kategori sangat rendah 2 orang siswa.

Hasil dari *pretest* 8 orang siswa berdasarkan data yang diperoleh menghasilkan data rata-rata skor *pretest* komunikasi interpersonal siswa sebesar 78,83 dan berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil data *pretest*.

Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh gambaran siswa yang mengalami komunikasi interpersonal. Data hasil *pretest* dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Variabel Komunikasi Interpersonal Siswa (*Pretest*)

Interval	Kategori	Frek	%
≥ 114	SangatTinggi	0	0
88-113	Tinggi	3	37,5
62-87	Rendah	3	37,5
≤ 61	SangatRendah	2	25
Jumlah		8	100

Berdasarkan Tabel 4.8, diketahui dari 8 siswa yang memiliki komunikasi interpersonal pada kategori tinggi sebanyak 3 orang siswa (37,5%), pada kategori rendah sebanyak 3 orang siswa (37,5%), dan pada kategori sangat rendah sebanyak 2 orang siswa (25%).

2. Hasil Data *Posttest*

Setelah memberikan perlakuan sebanyak 3 (tiga) sesi layanan kepada siswa yang memiliki masalah dalam komunikasi interpersonal selama bulan Juli 2019 sampai dengan bulan Agustus 2019. Adapun hasil pengukuran siswa yang memiliki masalah komunikasi interpersonal.

Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh yang meningkat komunikasi interpersonal pada kategori sangat tinggi sebanyak 6 orang siswa, dan 2 orang siswa dalam kategori tinggi. Berdasarkan Tabel 4.9 dapat dipahami bahwa hasil rata-rata *posttest* siswa yang meningkat komunikasi interpersonal sebesar 115,25 yang berada pada kategori sangat tinggi.

Tabel 4.9
Skor *Posttest* Komunikasi Interpersonal Siswa

Responden	Skor	Kategori
1	119	SangatTinggi
2	123	SangatTinggi
3	119	SangatTinggi
4	106	Tinggi
5	117	SangatTinggi
6	93	Tinggi
7	125	SangatTinggi
8	120	SangatTinggi
Rata-rata	115,25	Sangat Tinggi

Dari hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi, diperoleh gambaran siswa yang mengalami masalah komunikasi interpersonal yang dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Variabel Komunikasi Interpersonal Siswa (*Posttest*)

Interval	Kategori	Frek	%
≥ 114	SangatTinggi	6	75
88-113	Tinggi	2	25
62-87	Rendah	0	0
≤ 61	SangatRendah	0	0
Jumlah		8	100

Berdasarkan Tabel 4.10, diketahui dari 8 siswa yang mengalami masalah komunikasi interpersonal berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 6 orang siswa dengan persentase 75% dan pada kategori tinggi sebanyak 2 orang siswa dengan persentase 25%.

3. Hasil Data Komunikasi Interpersonal Siswa

Data penelitian yang diperoleh berdasarkan instrumen yang telah diberikan kepada 8 orang siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah

diberikan perlakuan (*posttest*). Berikut ini disajikan skor masing-masing komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 4.11
Perbandingan Komunikasi Interpersonal Siswa *Pretest-Posttest*

No	Responden	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	1	100	Tinggi	119	SangatTinggi
2	2	93	Tinggi	123	SangatTinggi
3	3	62	Rendah	119	SangatTinggi
4	4	60	Sangat Rendah	106	Tinggi
5	5	75	Rendah	117	SangatTinggi
6	6	59	Sangat Rendah	93	Tinggi
7	7	85	Rendah	125	SangatTinggi
8	8	93	Tinggi	120	SangatTinggi
Jumlah		78,38	Rendah	115,25	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.11, terlihat bahwa komunikasi interpersonal siswa mengalami perubahan atau peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, rata-rata skor *pretest* sebesar 78,38 dan berada pada kategori rendah. Selanjutnya, setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi sebesar 115,25 dan berada pada kategori sangat tinggi.

Perbedaan frekuensi dari hasil *pretest* dan *posttest* tentang komunikasi interpersonal siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

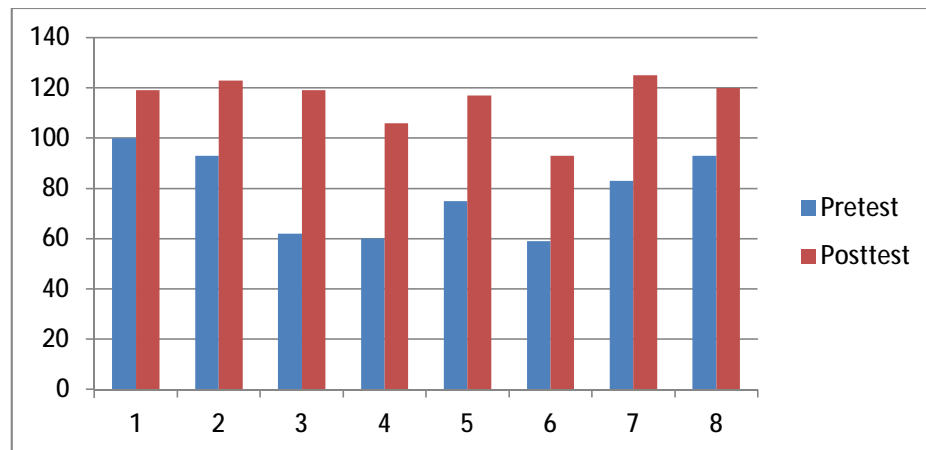
Tabel 4.12
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Komunikasi Interpersonal Siswa

Interval	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
≥ 114	SangatTinggi	0	0	6	75
88-113	Tinggi	3	37,5	2	25
62-87	Rendah	3	37,5	0	0
≤ 61	SangatRendah	2	25	0	0
Jumlah		8	100	8	100

Berdasarkan Tabel 4.12, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Komunikasi interpersonal siswa pada saat *pretest* berada pada kategori tinggi sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 37,5%, pada kategori rendah sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 37,5%, dan pada kategori sangat rendah 2 orang siswa dengan persentase 25%. Sesudah diberikan perlakuan terjadi perubahan dapat dilihat dari hasil *posttest* sebanyak 6 orang siswa berada dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 75%, dan sebanyak 2 orang siswa berada dalam kategori tinggi dengan persentase 25%.

C. Kecenderungan Variabel Penelitian

Berdasarkan Tabel 4.12, terlihat 8 orang siswa yang dilibatkan dalam perhitungan, mengalami peningkatan skor dari *pretest* dan *posttest* atau mengalami perubahan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Untuk melihat kondisi masing-masing komunikasi interpersonal siswa terhadap *pretest* dan *posttest* dapat dijelaskan pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Histogram Hasil *Pretest* dan *Posttest* Komunikasi Interpersonal Siswa

Berdasarkan gambar dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan tentang komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* 8 orang siswa yang mendapat perlakuan, semua siswa tersebut mengalami peningkatan tentang komunikasi interpersonal siswa.

D. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji non parametrik dengan rumus *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical Product and Service Solution) for windows release 20.0*. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini sebagai berikut.

Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan tentang komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Adapun kriteria keputusan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

1. Terima H_0 dan tolak H_1 apabila probabilitas (*sig 2-tailed*) > alpha ($\alpha = 0,05$)
2. Tolak H_0 dan terima H_1 apabila probabilitas (*sig 2-tailed*) < alpha ($\alpha = 0,05$)

1. Hasil Pengujian Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 4.13
Hasil Analisis Test Of Normality Komunikasi Interpersonal Siswa
Pada Pretest dan Posttest
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Komunikasi Interpersonal Siswa	Pretest	.213	8	.200	.880	8	.190
	Posttest	.315	8	.180	.808	8	.170

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.13 terlihat hasil dari uji normalitas dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows release 20.0 *Kolmogorov-smirnov*, untuk data *pretest* menunjukkan angka 0,200

sedangkan data *posttest* menunjukkan angka 0,180 dengan taraf signifikan yang berarti berada diatas 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data telah berdistribusi secara normal.

2. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang diujikan dalam penelitian ialah “Terdapat perbedaan yang positif dan signifikan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*”. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan teknik analisis statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* melalui program komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows release 20.0. Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil perhitungan seperti yang terangkum pada Tabel 4.14 dibawah ini.

Tabel 4.14
Hasil Analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Komunikasi
Interpersonal Siswa pada *Pretest* dan *Posttest*
Test Statistics^b

	Posttest - Pretest
Z	-2.521 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan Tabel 4.14 di atas, terlihat bahwa angka probabilitas Asymp. Sig. (2-tailed) komunikasi interpersonal siswa sebesar 0.012, atau probabilitas dibawah alpha 0.05 ($0.012 < 0.05$). Dari hasil tersebut maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, maka hipotesis yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima yaitu “Terdapat perbedaan positif dan signifikan komunikasi

interpersonal siswa, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*".

Selanjutnya untuk melihat arah perbedaan tersebut, apakah *pretest* atau *posttest* yang lebih tinggi dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15
Arah Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Komunikasi Interpersonal Siswa

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	8 ^b	4.50	36.00
	Ties	0 ^c		
	Total	8		

- a. Posttest < Pretest
- b. Posttest > Pretest
- c. Posttest = Pretest

Berdasarkan Tabel 4.15 nilai 8□ berarti bahwa dari 8 responden yang dilibatkan dalam perhitungan, sebanyak 8 orang siswa yang mengalami peningkatan secara signifikan dari *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, berdasarkan hasil diatas dapat diartikan bahwa mengalami perubahan ataupun peningkatan tentang komunikasi interpersonal siswa setelah mendapatkan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini dapat dilihat bahwa dari 8 siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* hasil *posttest* lebih besar dari *pretest*.

E. Pembahasan

Temuan penelitian adalah terdapat perbedaan komunikasi interpersonal siswa. Selanjutnya, untuk lebih memahami secara konseptual hasil penelitian, maka dilakukan pembahasan terhadap hasil penelitian.

1. Gambaran Komunikasi Interpersonal Siswa (*Pretest*)

Siswa idealnya harus aktif pada saat proses pembelajaran, namun tidak jarang siswa sulit berinteraksi dengan teman sebayanya. Untuk itu dibutuhkan kemampuan komunikasi interpersonal yang benar agar siswa-siswi dapat bergaul dengan teman sebayanya dengan baik, masalah komunikasi yang sering terjadi di sekolah merupakan perilaku yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan komunikasi interpersonal yang dimiliki siswa.

Akan tetapi dari hasil observasi kondisi disekolah SMP Muhammadiyah 7 Medan ada siswa yang terkucilkan karena kurang mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya, lalu ada siswa yang ragu-ragu dalam mengungkapkan pendapat saat proses belajar mengajar ataupun saat bermain. Maka dari itu peran bimbingan dan konseling dapat membantu agar siswa mampu mengatasi masalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok karena sesuai dengan pendapat Tohirin (2013:164) menyebutkan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan bagi masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan.

Berdasarkan hasil data dari instrumen (*pretest*) yang diberikan peneliti hasil dari 8 orang siswa berdasarkan data yang diperoleh menghasilkan data rata-rata skor *pretest* komunikasi interpersonal siswa sebesar 78,83 dan berada pada kategori rendah.

2. Gambaran Komunikasi Interpersonal Siswa (*Posttest*)

Bahwa sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa mengalami peningkatan komunikasi interpersonalnya dari hasil *posttest* yang diberikansetelah memberikan perlakuan sebanyak 3 (tiga) sesi layanan kepada siswa yang memiliki masalah dalam komunikasi interpersonal.

Berdasarkan hasil data dari instrumen (*posttest*) yang diberikan peneliti hasil dari 8 orang siswa berdasarkan data yang diperoleh dapat dipahami bahwa hasil rata-rata *posttest* siswa yang meningkat komunikasi interpersonal sebesar 115,25 yang berada pada kategori sangat tinggi.

3. Perbedaan Komunikasi Interpersonal Siswa (*Pretest dan Posttest*)

Sebelum siswa diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang dimiliki siswa rendah. Dapat dilihat dari data *pretest* yang diperoleh menghasilkan rata-rata sebesar 78,83 yang berada pada kategori rendah. Dilakukan memberikan perlakuan sebanyak 3 (tiga) sesi layanan kepada siswa yang memiliki masalah dalam komunikasi interpersonal. Sesudah siswa diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal yang dimiliki siswa meningkat tinggi. Dapat dilihat dari data

posttest yang diperoleh menghasilkan rata-rata sebesar 115,25 yang berada pada kategori sangat tinggi. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* melalui program komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows release 20.0, terlihat bahwa angka probabilitas Asymp. Sig. (2-tailed) komunikasi interpersonal siswa sebesar 0.012, atau probabilitas dibawah alpha 0.05 ($0.012 < 0.05$).

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan secara signifikan, hal ini dikarenakan dapat mengatasi komunikasi interpersonal siswa dengan memberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk mengatasi masalah komunikasi interpersonal siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wirda Hanim, Aip Badrujaman, dan Elsyia Pratiwi (2017) yang berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Jakarta” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap toleransi siswa kelas X SMK Negeri 2 Jakarta.

F. Keterbatasan Penelitian

Suatu penelitian dikatakan sempurna apabila sesuai dengan perencanaan dan memenuhi syarat penelitian. Akan tetapi keterbatasan dapat terjadi baik yang bersumber dari peneliti, subjek penelitian dan lain sebagainya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini antara lain.

1. Rancangan pada penelitian ini kurang meyakinkan dalam mengukur ketepatan variabel, karena penelitian ini hanya menggunakan 1 kali *pretest* dan 1 kali *posttest*, jadi tidak bisa dipastikan ke efektifan penelitian ini berhasil karena perlakuan atau karena faktor internal atau eksternal lainnya, dalam artian peneliti tidak mampu mengukur variabel-variabel lain yang mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa di luar perlakuan yang diberikan.
2. Penelitian ini hanya mampu melihat perubahan komunikasi interpersonal siswa dan hanya memaparkan hasil *pretest* dan *posttest* subjek penelitian, tanpa adanya pendalaman pengamatan untuk melihat perubahan siswa secara mendalam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah melakukan analisis statistik serta uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

1. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *pretest* pada komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* bahwa komunikasi interpersonal siswa masih rendah.
2. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *posttest* pada komunikasi interpersonal siswa sesudah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* bahwa komunikasi interpersonal menjadi meningkat tinggi.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan mengenai komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* bahwa komunikasi interpersonal siswa sebelumnya rendah, menjadi meningkat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka saran yang dapat diajukan sebagai tindak lanjut penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi siswa, setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diharapkan dapat menambah wawasan siswa sehingga dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dengan teman sebayanya.
2. Bagi guru BK/Konselor, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih layanan dan teknik pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan komunikasi interpersonal setiap siswa dan memberikan pengarahan-pengarahan tentang layanan yang ada di bimbingan konseling.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai salah satu penentu kebijakan sekolah agar menambah jam pembelajaran bimbingan dan konseling, guna untuk mengefektifkan pertemuan dan lebih mendukung proses konseling yang dilaksanakan dan mengupayakan untuk melengkapi sarana dan prasarana disekolah agar proses bimbingan dan konseling berjalan optimal.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan mengenai layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa, peneliti disarankan untuk menggunakan teknik yang berbeda dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dan Ali Murtaf. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satu Nusa.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aw, Suranto. 2017. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Folastri, Sisca dan Itsar Bolo Rangka. 2016. *Prosedur Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bandung: Mujahid Press.
- Harapan, Edi dan Syarwani Ahmad. 2016. *Komunikasi Antarpribadi: Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Prayitno dan Erman Amti. 2013. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno, dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asfuri, Ninda Beny dan Rika Yuni Ambarsari. 2018. *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Role Playing dan Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Kecamatan Boyolali*. ISSN: 2356-3443. Volume 5 Nomor 2 Tahun 2018. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha. Universitas Tunas Pembangunan Surakarta. Surakarta. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/download/756/520520608>. 26 Maret 2019.
- Hanim, Wirda dkk. 2017. *Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta*. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/insight/article/download/3543/4010/>. 30 April 2019.
- Juita, Rini dkk. 2018. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Bengkulu*. ISSN: 2599-1221. Volume 1 Nomor 2 Tahun 2018. Jurnal Ilmiah BK. Universitas Bengkulu. Bengkulu. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia/article/download/4469/2458.29 April 2019.
- Novitani, Dian Sitompul. 2015. *Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMA Negeri 1 Rantau Utara T.A 2014/2015*. ISSN: 2442-6024. Volume 1 Nomor 1 Maret Tahun 2015.

Jurnal EduTech. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sumatera Utara. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/265>. 04 Mei 2019.

Yarah, Jarkawi, Fariyal. 2018. *Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi Pada Siswa Kelas VIII MTs Nurul Falah Juai Kabupaten Balangan*. ISSN: 2460-9722. Volume 4 Nomor 1 Tahun 2018. Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari. Kalimantan. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR>. 27 Maret 2019.

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Indi Rizka Khalila
Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 27 Maret 1997
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat Tempat Tinggal : Jl. Akasia 1 No.62
Anak ke : 2 dari 3 bersaudara
Status : Belum Menikah

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Alm. Muhammad Syakir Nasution
Nama Ibu : Yusmini Dewi

PENDIDIKAN

1. Pendidikan Normal

- SDN 010083 Kisaran, Jl. Cokro Aminoto No.28 Kisaran Kota, Kec. Kota Kisaran Barat, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara.
- SMP Negeri 2 Kisaran, Jl. Mahoni, Kisaran, Mekar Baru, Kec. Kota Kisaran Barat, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara.
- SMA Negeri 3 Kisaran, Jl. S.Parman Kisaran, Bunut Barat, Kec. Kisaran Barat, Kab. Asahan, Sumatera Utara.
- Tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tahun 2015-sekarang

Lampiran 2

LEMBARAN OBSERVASI
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA
SMP MUHAMMADIYAH 7 MEDAN

Tempat : Ruang Kelas IX
Tempat Observasi : SMP Muhammadiyah 7 Medan
Topik Observasi : Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa

Pedoman Observasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan
Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil
1	Antusias siswa dalam mengikuti bimbingan kelompok a. Mendengarkan dan menerima pendapat yang diberikan orang lain dalam kegiatan bimbingan kelompok b. Aktifnya siswa mengeluarkan pendapat dalam bimbingan kelompok c. Dinamika Kelompok	
2	Komunikasi interpersonal siswa a. Positif - Siswa saling berinteraksi sesama teman - Menyampaikan pendapat yang baik - Memberikan jawaban setiap pertanyaan b. Negatif - Saling diam satu sama lain - Sulit mengemukakan pendapat - Sulit bergaul dengan teman	
3	Interaksi siswa dengan teman-temannya a. Mudah bergaul dengan teman b. Saling bertukar pendapat	

Lampiran 3

Instrumen Angket

PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

C. Pendahuluan

Instrumen ini terdiri atas beberapa pernyataan yang menyangkut tentang kebutuhan berafiliasi siswa. Siswa diminta untuk memilih pilihan pernyataan dalam instrumen ini dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan yang diminta adalah yang dianggap paling sesuai dengan kebutuhan Siswa selama di sekolah. Siswa diminta memberikan **satu tanda centang** (√) pada kolom jawaban untuk setiap pernyataan. Disamping itu, isilah semua identitas Siswa pada bagian **B (Identitas Pribadi)**.

B. Identitas Pribadi

Nama (Inisial) :
Jenis Kelamin :
Kelas :
Tgl. Pengisian :

C. Petunjuk Pengisian

Instrumen terdiri dari 35 butir pernyataan mengenai kebutuhan berafiliasi siswa dengan masing-masing pernyataan disediakan empat pilihan jawaban sebagai berikut:

- Sangat Sesuai (SS)
- Sesuai (S)
- Tidak Sesuai (TS)
- Sangat Tidak Sesuai (STS)

Contoh:

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya bersalaman pada saat berkenalan dengan teman		√		

Berdasarkan contoh di atas siswa memberi tanda centang (√) pada kolom jawaban **Sesuai**, dengan demikian berarti siswa **Sesuai** dengan pernyataan yang menyebutkan bahwa siswa bersalaman pada saat berkenalan dengan orang lain.

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya bersalaman dengan teman pada saat berkenalan				
2	Saya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler untuk menambah teman				
3	Saya senang mendapatkan teman baru				
4	Saya mengungkapkan isi hati secara jujur kepada teman				
5	Saya menerima masukan pendapat dari teman				
6	Saya bercerita bersama teman ketika menghadapi masalah				
7	Saya bertukar pendapat dengan teman untuk menyelesaikan suatu masalah				
8	Saya berbagi pengalaman pribadi dengan teman				
9	Saya meluangkan waktu menjenguk teman yang mengalamisakit				
10	Saya mengucapkan selamat kepada teman yang meraih prestasi				
11	Saya menyisihkan uang jajan untuk membantu teman yang mengalami kesusahan				
12	Saya menghargai pendapat teman yang berbeda				
13	Saya memahami keinginan teman yang berbeda dengan keinginan saya				
14	Saya memberikan semangat kepada teman yang akan tampil didepan kelas				
15	Saya membantu memperjelas pembicaraan teman apabila diminta				
16	Saya memahami pendapat yang disampaikan teman				
17	Saya menyemangati teman yang mendapat nilai buruk dalam ulangan				
18	Saya mengucapkan terima kasih kepada teman yang telah membantu				
19	Saya memberikan ucapan selamat kepada teman yang mendapat nilai bagus				
20	Saya menegur teman yang membuang sampah sembarangan				
21	Saya menertawakan teman yang salah saat tampil didepan kelas				
22	Saya sulit menghargai perbedaan sifat yang dimiliki oleh teman				
23	Saya berfikir semua orang pada dasarnya baik terhadap saya				

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
24	Saya menganggap teman saya bisa memecahkan masalah yang sedang dialaminya				
25	Saya berhati-hati ketika berbicara dengan teman yang baru saya kenal				
26	Saya berprasangka buruk kepada teman yang tiba-tiba baik kepada saya				
27	Saya bergaul secara wajar dengan siapapun				
28	Saya nyaman dengan kehadiran teman-teman didekat saya				
29	Saya mendiskusikan tentang pelajaran yang belum dipahami bersama teman				
30	Saya menghargai pendapat yang diberikan teman saat berdiskusi				
31	Saya lebih memilih diam ketika berdiskusi				
32	Saya menghindar untuk mengerjakan tugas kelompok bersama teman				
33	Saya membicarakan hobi yang sama dengan teman				
34	Saya termasuk orang yang sulit bergaul dengan teman				
35	Saya menjadi tempat berbagi perasaan teman-teman				

Lampiran 4

Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

		Total	Keterangan
Item_1	Pearson Correlation	.372	Valid
	Sig. (2-tailed)	,043	
	N	30	
Item_2	Pearson Correlation	.408	Valid
	Sig. (2-tailed)	,025	
	N	30	
Item_3	Pearson Correlation	.386	Valid
	Sig. (2-tailed)	,035	
	N	30	
Item_4	Pearson Correlation	.382	Valid
	Sig. (2-tailed)	,037	
	N	30	
Item_5	Pearson Correlation	.403	Valid
	Sig. (2-tailed)	,027	
	N	30	
Item_6	Pearson Correlation	.613**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	
Item_7	Pearson Correlation	.505**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,004	
	N	30	
Item_8	Pearson Correlation	.415	Valid
	Sig. (2-tailed)	,023	
	N	30	
Item_9	Pearson Correlation	.440	Valid
	Sig. (2-tailed)	,015	
	N	30	
Item_10	Pearson Correlation	.395	Valid

	Sig. (2-tailed)	,031	
	N	30	
Item_11	Pearson Correlation	.413	Valid
	Sig. (2-tailed)	,023	
	N	30	
Item_12	Pearson Correlation	.408	Valid
	Sig. (2-tailed)	,025	
	N	30	
Item_13	Pearson Correlation	.410	Valid
	Sig. (2-tailed)	,025	
	N	30	
Item_14	Pearson Correlation	.519**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	30	
Item_15	Pearson Correlation	.589**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	30	
Item_16	Pearson Correlation	.359	Valid
	Sig. (2-tailed)	,051	
	N	30	
Item_17	Pearson Correlation	.425	Valid
	Sig. (2-tailed)	,019	
	N	30	
Item_18	Pearson Correlation	.365	Valid
	Sig. (2-tailed)	,047	
	N	30	
Item_19	Pearson Correlation	.475**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,008	
	N	30	
Item_20	Pearson Correlation	.577**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	30	

Item_21	Pearson Correlation	.441	Valid
	Sig. (2-tailed)	,015	
	N	30	
Item_22	Pearson Correlation	.377	Valid
	Sig. (2-tailed)	,040	
	N	30	
Item_23	Pearson Correlation	.501**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,005	
	N	30	
Item_24	Pearson Correlation	.422	Valid
	Sig. (2-tailed)	,020	
	N	30	
Item_25	Pearson Correlation	.355	Valid
	Sig. (2-tailed)	,055	
	N	30	
Item_26	Pearson Correlation	.455	Valid
	Sig. (2-tailed)	,011	
	N	30	
Item_27	Pearson Correlation	.412	Valid
	Sig. (2-tailed)	,024	
	N	30	
Item_28	Pearson Correlation	.491	Valid
	Sig. (2-tailed)	,006	
	N	30	
Item_29	Pearson Correlation	.471	Valid
	Sig. (2-tailed)	,009	
	N	30	
Item_30	Pearson Correlation	.465**	Valid
	Sig. (2-tailed)	,010	
	N	30	
Item_31	Pearson Correlation	.443	Valid
	Sig. (2-tailed)	,014	
	N	30	

Item_32	Pearson Correlation	.420	Valid
	Sig. (2-tailed)	,021	
	N	30	
Item_33	Pearson Correlation	.381	Valid
	Sig. (2-tailed)	,038	
	N	30	
Item_34	Pearson Correlation	.390	Valid
	Sig. (2-tailed)	,033	
	N	30	
Item_35	Pearson Correlation	.405	Valid
	Sig. (2-tailed)	,026	
	N	30	
Total	Pearson Correlation	1	
	Sig. (2-tailed)		
	N	30	

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,872	35

Tabulasi Skor Pretest Siswa

The image shows a screenshot of a data table with a toolbar at the top. The toolbar includes icons for undo, redo, bold, italic, text color, background color, and font size. The table itself is a grid with 10 columns and 10 rows. Each cell in the grid contains a small, multi-colored icon or symbol, likely representing a score or a specific data point. The colors used include blue, yellow, orange, red, green, and black. The table is bordered by a light blue grid.

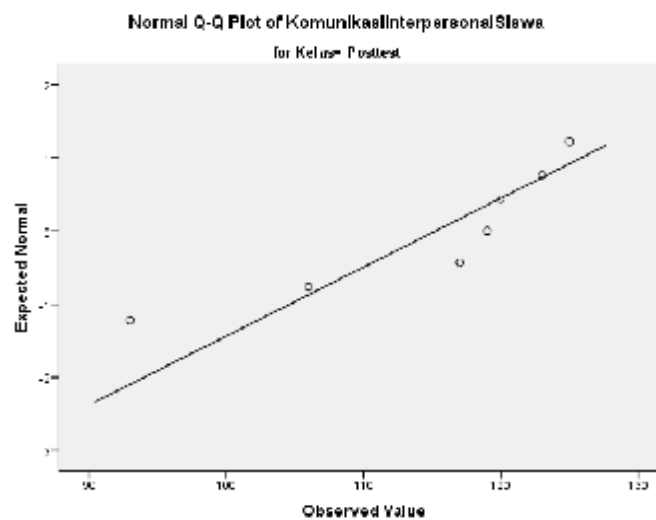
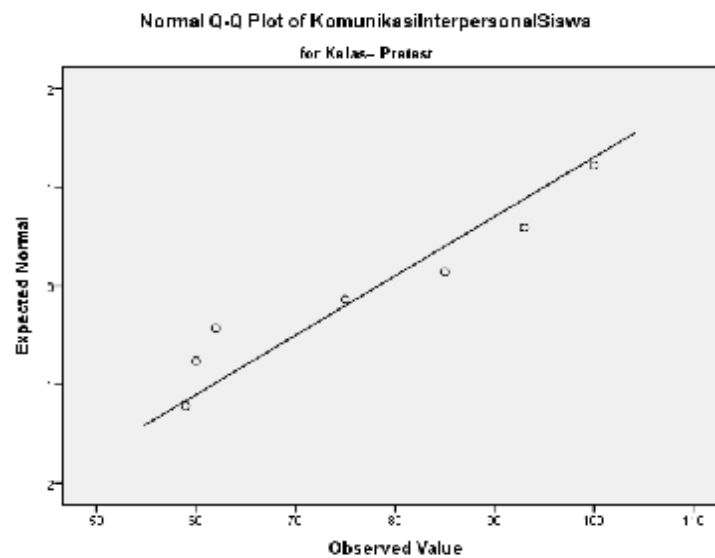
Lampiran 7

Hasil Uji Test Of Normality

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
KomunikasiInterpersonalSi swa	Pretest	.213	8	.200*	.880	8	.190
	Posttest	.315	8	.019	.808	8	.035

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

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 8

Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	8 ^b	4.50	36.00
	Ties	0 ^c		
	Total	8		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^b

	Posttest - Pretest
Z	-2.521 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

I. IDENTITAS

- A. **Satuan Pendidikan** : SMP Muhammadiyah 7 Medan
B. **Tahun Ajaran** : 2018 – 2019, Semester I
C. **Sasaran Pelayanan** : Siswa kelas VIII
D. **Pelaksana** : Indi Rizka Khalila
E. **Pihak Terkait** : Siswa

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. **Tanggal** : Kamis, 01 Agustus 2019
B. **Jam Pembelajaran/Pelayanan** : Sesuai Jadwal
C. **Volume Waktu (JP)** : 1 (dua) JP (1 x 40 Menit)
D. **Spesifikasi Tempat Belajar** : Ruang kelas/perpustakaan

III. MATERI PEMBELAJARAN

- A. **Tema/Subtema** : 1. Tema : Keterbukaan
2. Subtema : Pengertian keterbukaan, hal-hal yang ada diketerbukaan
B. **Sumber Materi** : Internet

IV. TUJUAN/ARAH PENGEMBANGAN

- A. **Pengembangan KES** : Agar siswa dapat mengetahui pengertian keterbukaan dan hal-hal yang ada diketerbukaan dalam komunikasi interpersonal
B. **Penanganan KES-T** : Untuk menghindarkan siswa dari ketidak keterbukaan dalam komunikasi interpersonal

V. METODE DAN TEKNIK

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok (topik: penugasan)

B. Kegiatan Pendukung: -

VI. SARANA

A. Media : -

VII.SASARAN PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN / PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh siswa terkait KES (Kehidupan Efektif Sehari-Hari) dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Rasa, Sungguh-sungguh).

A. KES

1. *Acuan* (A) : Perlunya siswa mengetahui keterbukaan seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal
2. *Kompetensi* (K) : Siswa dapat mengetahui apa itu keterbukaan dalam komunikasi interpersonal
3. *Usaha* (U) : Siswa dapat mempraktikkan keterbukaan yang ada dalam komunikasi interpersonal
4. *Rasa* (R) : Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui keterbukaan yang ada dalam komunikasi interpersonal
5. *Sungguh-sungguh* (S) : Kesungguhan siswa dalam mempraktikkan keterbukaan yang ada dalam komunikasi interpersonal

B. KES-T

Mencegah dan menghindari ketidaktahuan siswa mengenai keterbukaan seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal

C. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas dan Tabah :

Memohon ridho Tuhan untuk suksesnya siswa memahami keterbukaan yang ada dalam komunikasi interpersonal

VIII. LANGKAH KEGIATAN

A. LANGKAH PENGANTARAN

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih.
2. Berdoa

3. Menjelaskan apa itu “bimbingan kelompok”
4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok
5. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok
7. Memperkenalkan diri dan menanyakan kesiapan siswa untuk ketahap selanjutnya

B. LANGKAH PENJAJAKAN

1. Menjelaskan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
2. Menetapkan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
3. Mempersilahkan anggota mengemukakan pendapat mengenai materi yang disampaikan
4. Mengenali suasana kelompok untuk lanjut ketahap selanjutnya

C. LANGKAH PENAFSIRAN

1. Membahas kondisi yang dikemukakan siswa pada langkah penjajakan
2. Menjelaskan materi

D. LANGKAH PEMBINAAN

1. Masalah yang sudah dikemukakan anggota dibahas atau diselesaikan bersama oleh anggota lain
2. Masalah diselesaikan hingga masalah tuntas
3. Ketua kelompok menambahkan kesimpulan dari hasil diskusi yang dilakukan dibimbingan kelompok

E. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

1. Penilaian Hasil

Di akhir proses pembelajaran / pelayanan siswa diminta merefleksikan (secara lisan dan atau tertulis) apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dalam unsur-unsur AKURS:

- a. *Berfikir*: Apa yang mereka pikirkan tentang keterbukaan yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur A).
- b. *Merasa*: Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui keterbukaan yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur K).
- c. *Bersikap*: Bagaimana siswa dapat bersikap terhadap dari keterbukaan yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur R).
- d. *Bertindak* : bagaimana mereka mempraktikkan dari keterbukaan seperti apa yang ada di komunikasi interpersonal (Unsur U).

e. *Bertanggung Jawab*: Bagaimana Kesungguhan siswa dalam mengerti keterbukaan seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur S)

2. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses pembelajaran/pelayanan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa dan efektifitas pembelajaran/pelayanan yang telah diselenggarakan.

3. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran atau pelayanan selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses, dengan disertai arah tindak lanjutnya.

Medan, 01 Agustus 2019

Diketahui,
Guru BK
SMP Muhammadiyah 7 Medan

Pelaksana

()

(Indi Rizka Khalila)

MATERI KETERBUKAAN

Pengertian Keterbukaan

Keterbukaan adalah kemauan seseorang menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima dalam menghadapi hubungan interpersonal. Keterbukaan merupakan sikap terbuka seseorang yang sangat berpengaruh dalam menumbuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Keterbukaan dianggap bagian dari pengungkapan reaksi atau tanggapan terhadap situasi yang sedang dihadapi, serta memberikan informasi tentang masa lalu yang relevan untuk memberikan tanggapan.

Hal-hal yang di dalam Keterbukaan

Mengingat keterbukaan adalah hal yang penting saat kita akan membangun kepercayaan, maka ada beberapa hal-hal yang menunjukkan bahwa sebuah proses komunikasi interpersonal mulai ada keterbukaan. Berikut adalah uraiannya:

a. Pernyataan Positif

Pernyataan positif mengandung makna bahwa apa yang setiap kita ucapkan atau sampaikan kepada orang lain, akan mendapatkan sebuah respon yang baik dan penerimaan di sana. Tanpa adanya penerimaan awal, mungkin komunikasi yang berlangsung bukanlah komunikasi yang terbuka.

b. Perasaan Bertanggung Jawab

Perasaan bertanggung jawab di dalam komunikasi interpersonal berarti bahwa kita memiliki perasaan memiliki terhadap apa yang kita sampaikan kepada orang lain. Untuk menunjukkan sikap bertanggung jawab ini, kita harus terbiasa untuk mengucapkan "saya" pada saat berpendapat. Ini akan memberikan kesan yang baik bahwa apa yang kita sampaikan memang benar-benar ujaran dari kita.

c. Kehadiran

Saat kita melakukan komunikasi interpersonal, maka kita perlu memastikan bahwa kita hadir baik secara fisik maupun emosional di sana. Orang lain akan lebih segan untuk berkomunikasi dengan kita apabila kita mampu benar-benar hadir dalam komunikasi tersebut. Terkadang ada individu yang pikirannya seakan tidak ada bersama dia pada saat berkomunikasi. Ini adalah hal yang semestinya dihindari.

d. Umpan Balik

Dengan adanya kehadiran kita, maka akan ada umpan balik yang diberikan oleh orang lain. Umpan balik merupakan bentuk indikator keterbukaan dalam komunikasi interpersonal. Tanpa adanya umpan balik, kita akan merasa bahwa kita sedang diabaikan. Ini tentu saja menjadi bentuk komunikasi yang kurang sesuai dan tidak berjalan dengan semestinya.

e. Reaksi Spontan

Reaksi spontan juga menunjukkan adanya keterbukaan dalam proses komunikasi antar pribadi. Seseorang akan cepat dalam memberikan responnya sebagai tanda bahwa ia setidaknya mendengarkan apa yang kita utarakan.

f. Perasaan Bebas Berpendapat

Hilangnya rasa intimidasi dan juga perasaan tidak bebas dalam mengungkapkan sesuatu menunjukkan bahwa keterbukaan yang sudah terbangun dalam proses komunikasi. Kita menjadi lebih nyaman dalam berujar.

g. Perhatian

Adanya perhatian sebenarnya hampir sama dengan reaksi spontan. Ini merupakan hal yang cukup baik karena menunjukkan bahwa apa yang sedang kita sampaikan memang didengar oleh penerima pesan.

h. Kejujuran

Kejujuran sebenarnya tidak mutlak menjadi indikator dari keterbukaan sebab keterbukaan yang dimaksud di sini adalah bagaimana komunikasi kita bisa mendapatkan umpan balik. Tetapi setidaknya dengan adanya unsur kejujuran ini, komunikasi kita menjadi lebih benar dan bisa dipertanggungjawabkan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

I. IDENTITAS

- A. **Satuan Pendidikan** : SMP Muhammadiyah 7 Medan
B. **Tahun Ajaran** : 2018 – 2019, Semester I
C. **Sasaran Pelayanan** : Siswa kelas VIII
D. **Pelaksana** : Indi Rizka Khalila
E. **Pihak Terkait** : Siswa

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. **Tanggal** : Kamis, 01 Agustus 2019
B. **Jam Pembelajaran/Pelayanan** : Sesuai Jadwal
C. **Volume Waktu (JP)** : 1 (dua) JP (1 x 40 Menit)
D. **Spesifikasi Tempat Belajar** : Mesjid

III. MATERI PEMBELAJARAN

- A. **Tema/Subtema** : 1. Tema : Empati
2. Subtema : Pengertian empati, manfaat empati, contoh empati
B. **Sumber Materi** : Internet

IV. TUJUAN/ARAH PENGEMBANGAN

- A. **Pengembangan KES** : Agar siswa dapat mengetahui pengertian empati, manfaat empati, contoh empati dalam komunikasi interpersonal
B. **Penanganan KES-T** : Untuk menghindarkan siswa dari ketidaktahuan empati yang ada dalam komunikasi interpersonal

V. METODE DAN TEKNIK

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok (topik: penugasan)

B. Kegiatan Pendukung: -

VI. SARANA

A. Media : -

VII.SASARAN PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN / PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh siswa terkait KES (Kehidupan Efektif Sehari-Hari) dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Rasa, Sungguh-sungguh).

A. KES

1. *Acuan* (A) : Perlunya siswa mengetahui empati yang ada dalam komunikasi interpersonal
2. *Kompetensi* (K) : Siswa dapat mengetahui apa itu empati dalam komunikasi interpersonal
3. *Usaha* (U) : Siswa dapat mempraktikkan empati yang ada dalam komunikasi interpersonal
4. *Rasa* (R) : Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui empati yang ada dalam komunikasi interpersonal
5. *Sungguh-sungguh* (S) : Kesungguhan siswa dalam mempraktikkan seperti apa empati yang ada dalam komunikasi interpersonal

B. KES-T

Mencegah dan menghindari ketidaktahuan siswa mengenai empati seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal

C. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas dan Tabah :

Memohon ridho Tuhan untuk suksesnya siswa memahami empati yang ada dalam komunikasi interpersonal

VIII. LANGKAH KEGIATAN

A. LANGKAH PENGANTARAN

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih.
2. Berdoa

3. Menjelaskan apa itu “bimbingan kelompok”
4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok
5. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok
7. Memperkenalkan diri dan menanyakan kesiapan siswa untuk ketahap selanjutnya

B. LANGKAH PENJAJAKAN

1. Menjelaskan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
2. Menetapkan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
3. Mempersilahkan anggota mengemukakan pendapat mengenai materi yang disampaikan
4. Mengenali suasana kelompok untuk lanjut ketahap selanjutnya

C. LANGKAH PENAFSIRAN

1. Membahas kondisi yang dikemukakan siswa pada langkah penjajakan
2. Menjelaskan materi

D. LANGKAH PEMBINAAN

1. Masalah yang sudah dikemukakan anggota dibahas atau diselesaikan bersama oleh anggota lain
2. Masalah diselesaikan hingga masalah tuntas
3. Ketua kelompok menambahkan kesimpulan dari hasil diskusi yang dilakukan dibimbingan kelompok

E. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

1. Penilaian Hasil

Di akhir proses pembelajaran / pelayanan siswa diminta merefleksikan (secara lisan dan atau tertulis) apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dalam unsur-unsur AKURS:

- a. *Berfikir*: Apa yang mereka pikirkan tentang empati yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur A).
- b. *Merasa*: Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui empati seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur K).
- c. *Bersikap*: Bagaimana siswa dapat bersikap terhadap dari empati yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur R).
- d. *Bertindak* : Bagaimana mereka mempraktikkan dari empati yang ada di komunikasi interpersonal (Unsur U).

e. *Bertanggung Jawab*: Bagaimana Kesungguhan siswa dalam mengerti empati yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur S)

2. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses pembelajaran/pelayanan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa dan efektifitas pembelajaran/pelayanan yang telah diselenggarakan.

3. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran atau pelayanan selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses, dengan disertai arah tindak lanjutnya.

Medan, 01 Agustus 2019

Diketahui,
Guru BK
SMP Muhammadiyah 7 Medan

Pelaksana

()

(Indi Rizka Khalila)

MATERI EMPATI

Pengertian Empati

Pengertian empati adalah kemampuan untuk membayangkan apa yang mungkin dirasakan atau dipikirkan oleh orang lain dan juga kemampuan untuk merasakan kemampuan orang lain. Empati kerap kali dianalogikan sebagai ‘berada di dalam sepatu orang lain’ atau ‘melihat dari mata orang lain’.

Empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurna baik yang tampak maupun yang terkandung, khususnya pada aspek perasaan, pikiran, dan keinginan. Komunikasi interpersonal dapat berlangsung kondusif apabila komunikator (pengirim pesan) menunjukkan rasa empati pada komunikan (penerima pesan). Istilah empati menggambarkan sejauh mana sejauh mana seseorang ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain.

Manfaat Empati

Peran empati menjadi sangat penting untuk menjembatani hubungan baik dengan orang lain. Namun, tak banyak orang yang mengetahui apa saja manfaat empati yang bisa dapat diperoleh saat ia menumbuhkan rasa empati dalam dirinya. Manfaat empati ini tidak hanya bisa dirasakan oleh diri sendiri, namun orang-orang disekitar juga bisa ikut merasakan manfaat empati. Berikut ini merupakan beberapa manfaat empati:

a. Membuat hidup lebih bahagia

Pertama, manfaat dari empati adalah membuat hidup lebih bahagia. Ketika tumbuh rasa empati terhadap orang lain, kita akan mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain. Jika rasa itu sudah tumbuh, maka terdapat rasa belas kasih dan kasih sayang terhadap sesama.

Rasa belas kasih dan kasih sayang ini akan menjauhkan diri dari rasa iri, benci, maupun permusuhan kepada orang lain hingga membuat kita menjadi pribadi yang lebih bijaksana dan bahagia.

b. Membuat hidup lebih sehat

Kemudian manfaat empati yang kedua adalah membuat hidup menjadi lebih sehat. Sebuah study yang diterbitkan dalam Psychological Science menunjukkan bahwa emosi positif dan hubungan sosial yang positif mampu meningkatkan kesehatan.

Pengamatan yang dilakukan pada peserta penelitian menunjukkan bahwa dengan menumbuhkan emosi positif yang diwujudkan dalam bentuk cinta kasih kepada sesama serta dengan mewujudkan hubungan sosial yang positif para peserta memiliki denyut jantung yang lebih stabil serta terhindar dari berbagai jenis penyakit. Pada dasarnya orang dengan rasa empati kepada orang lain dapat merasakan manfaat empati yakni memiliki hidup yang lebih lama dan lebih sehat.

c. Menjadi lebih pintar

Manfaat empati berikutnya adalah membuat Anda lebih pintar. Empati akan membuat Anda lebih mudah untuk berhubungan baik dengan orang lain. Untuk mampu berhubungan baik dengan orang lain, Anda harus mampu menyesuaikan diri dengan orang-orang yang berbeda latar belakang pendidikan, sosial maupun ekonominya dengan Anda. Empati akan memudahkan Anda untuk itu, membuat Anda lebih pintar menyesuaikan diri dan juga tentunya membuat kecerdasan emosional Anda semakin meningkat.

d. Menumbuhkan rasa cinta kasih dari dalam diri

Manfaat selanjutnya yaitu menumbuhkan rasa cinta kasih dari dalam diri. Empati akan membuat kita mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain. Membuat kita mampu menempatkan diri dalam situasi dan kondisi orang lain sehingga mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain ini akan memunculkan rasa cinta kasih dari dalam diri kepada orang lain.

e. Mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam hidup

Berikutnya manfaat dari memiliki empati adalah mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam hidup. Empati akan membuat kita menjadi lebih peduli dan mau membantu orang lain. Dengan kata lain empati merupakan kebaikan yang diberikan kepada orang lain.

Setiap kebaikan yang diberikan akan mendapat balasan, baik dari Tuhan maupun dari sesama manusia. Ketika kita mampu berempati dan berbuat baik kepada orang lain, maka orang lain juga akan berbuat baik kepada kita sehingga kehidupan kita akan dipenuhi dengan kemudahan-kemudahan yang tidak disangka sebelumnya.

Mungkin memang tidak mudah untuk menimbulkan rasa empati terhadap orang lain, namun melalui kemampuan sosial yang baik dan sedikit imajinasi, akan tumbuh kemampuan dalam menumbuhkan perasaan empati tersebut. Empati merupakan tindakan paling baik untuk memahami orang lain dari sudut pandang orang tersebut sehingga timbul kepedulian.

Contoh Empati

Dalam syarat interaksi sosial dan kehidupan sehari-hari, banyak sekali contoh-contoh perilaku empati dalam komunikasi antar terhadap sesama yang bisa kita lihat. Contoh sikap empati ini mudah ditemukan dalam lingkungan keluarga, interaksi antar sahabat dan lingkungan masyarakat secara umum, berikut ini beberapa contoh perilaku empati yang dapat kita temui sehari-hari:

1. Ketika terdapat teman yang bersedih atas sesuatu, maka perilaku empati muncul sederhana dengan kehadiran dan usaha kita untuk menghiburnya.
2. Membantu dan ikut menyelesaikan masalah teman jika membutuhkan (bukan dalam konteks buruk).
3. Ketika terdapat berita duka dari salah satu teman kita yang saudaranya meninggal dunia, maka dengan menyampaikan rasa bela sungkawa kita sekaligus melayat ke rumah duka juga merupakan contoh tindakan empati.
4. Apabila teman sedang sakit, maka dengan datang menjenguknya dan membawakan apa yang ia butuhkan juga merupakan perilaku empati.
5. Ketika ada tetangga kita yang sedang sakit dan terbaring lemah, maka kita akan membantu merawatnya karena ikut merasakan penderitaannya dan merasa iba.
6. Ketika kita melihat dan mendengar ada saudara-saudara kita yang berada di luar daerah tempat kita tinggal mengalami musibah seperti bencana alam. Maka masyarakat datang berbondong-bondong untuk memberikan bantuan baik yang bersifat materi maupun non materi seperti tenaga dan juga doa. Masyarakat juga ikut merasakan apa yang sedang dirasakan oleh saudara-saudara mereka yang tertimpa

musibah, seperti kehilangan harta benda, kehilangan sanak saudara dan lain sebagainya.

7. Ketika kita melihat anak-anak terlantar di jalanan, maka kita berempati dengan mendirikan rumah singgah untuk anak jalanan.
8. Memberi pelatihan keterampilan kepada pengemis karena kita merasa iba dan ikut berempati atas nasibnya yang susah dalam ekonomi.
9. Mengumpulkan sumbangan sukarela dari teman-teman sekelas atau sekantor untuk diberikan kepada keluarga teman yang sedang sakit.
10. Seseorang yang lemah hingga sakit, sangat membutuhkan keberadaan orang lain. Kita akan terasa sangat berharga keberadaan dan fungsinya di saat orang lain sangat membutuhkan.
11. Kita semua hidup di lingkungan dan alam yang sama. Kita semua tanpa disadari pasti memiliki sifat untuk mencintai lingkungan dan alam. Tanpa sadar juga kita akan selalu membersihkannya supaya tidak terkena banjir, cuaca panas, dan lainnya.
12. Memberikan dan mengajarkan ilmu. Ilmu termasuk hal yang sangat bermanfaat bagi seseorang, dengan mengajarkan ilmu kita telah senang untuk melihat orang lain menjadi pandai, pintar dan mandiri.
13. Menghormati orang tua. Kita ada di dunia ini karena peran orang tua sangat besar. Menghormati orang yang lebih tua sama saja menghormati ayah dan ibu kita sendiri.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

I. IDENTITAS

- A. **Satuan Pendidikan** : SMP Muhammadiyah 7 Medan
B. **Tahun Ajaran** : 2018 – 2019, Semester I
C. **Sasaran Pelayanan** : Siswa kelas VIII
D. **Pelaksana** : Indi Rizka Khalila
E. **Pihak Terkait** : Siswa

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. **Tanggal** : Kamis, 05 Agustus 2019
B. **Jam Pembelajaran/Pelayanan** : Sesuai Jadwal
C. **Volume Waktu (JP)** : 1 (dua) JP (1 x 40 Menit)
D. **Spesifikasi Tempat Belajar** : Mesjid

III. MATERI PEMBELAJARAN

- A. **Tema/Subtema** : 1. Tema : Sikap Mendukung
2. Subtema : Pengertian sikap mendukung, perilaku yang menimbulkan sikap mendukung.
B. **Sumber Materi** : Internet

IV. TUJUAN/ARAH PENGEMBANGAN

- A. **Pengembangan KES** : Agar siswa dapat mengetahui pengertian sikap mendukung, perilaku yang menimbulkan sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal
B. **Penanganan KES-T** : Untuk menghindarkan siswa dari ketidaktahuan sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal

V. METODE DAN TEKNIK

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok (topik: penugasan)

B. Kegiatan Pendukung: -

VI. SARANA

A. Media : -

VII.SASARAN PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN / PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh siswa terkait KES (Kehidupan Efektif Sehari-Hari) dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Rasa, Sungguh-sungguh).

A. KES

1. *Acuan* (A) : Perlunya siswa mengetahui sikap mendukung seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal
2. *Kompetensi* (K) : Siswa dapat mengetahui apa itu sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal
3. *Usaha* (U) : Siswa dapat mempraktikkan sikap mendukung yang ada dalam komunikasi interpersonal
4. *Rasa* (R) : Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui sikap mendukung yang ada dalam komunikasi interpersonal
5. *Sungguh-sungguh* (S) : Kesungguhan siswa dalam mempraktikkan sikap mendukung yang ada dalam komunikasi interpersonal

B. KES-T

Mencegah dan menghindari ketidaktahuan siswa mengenai sikap mendukung seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal

C. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas dan Tabah :

Memohon ridho Tuhan untuk suksesnya siswa memahami sikap mendukung yang ada dalam komunikasi interpersonal

VIII. LANGKAH KEGIATAN

A. LANGKAH PENGANTARAN

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih.
2. Berdoa

3. Menjelaskan apa itu “bimbingan kelompok”
4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok
5. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok
7. Memperkenalkan diri dan menanyakan kesiapan siswa untuk ketahap selanjutnya

B. LANGKAH PENJAJAKAN

1. Menjelaskan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
2. Menetapkan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
3. Mempersilahkan anggota mengemukakan pendapat mengenai materi yang disampaikan
4. Mengenali suasana kelompok untuk lanjut ketahap selanjutnya

C. LANGKAH PENAFSIRAN

1. Membahas kondisi yang dikemukakan siswa pada langkah penjajakan
2. Menjelaskan materi

D. LANGKAH PEMBINAAN

1. Masalah yang sudah dikemukakan anggota dibahas atau diselesaikan bersama oleh anggota lain
2. Masalah diselesaikan hingga masalah tuntas
3. Ketua kelompok menambahkan kesimpulan dari hasil diskusi yang dilakukan dibimbingan kelompok

E. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

1. Penilaian Hasil

Di akhir proses pembelajaran / pelayanan siswa diminta merefleksikan (secara lisan dan atau tertulis) apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dalam unsur-unsur AKURS:

- a. *Berfikir*: Apa yang mereka pikirkan tentang sikap mendukung yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur A).
- b. *Merasa*: Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui sikap mendukung yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur K).
- c. *Bersikap*: Bagaimana siswa dapat bersikap terhadap dari sikap mendukung yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur R).
- d. *Bertindak* : Bagaimana mereka mempraktikkan dari sikap mendukung seperti apa yang ada di komunikasi interpersonal (Unsur U).

e. *Bertanggung Jawab*: Bagaimana Kesungguhan siswa dalam mengerti sikap mendukung seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur S)

2. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses pembelajaran/pelayanan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa dan efektifitas pembelajaran/pelayanan yang telah diselenggarakan.

3. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran atau pelayanan selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses, dengan disertai arah tindak lanjutnya.

Medan, 05 Agustus 2019

Diketahui,
Guru BK
SMP Muhammadiyah 7 Medan

Pelaksana

()

(Indi Rizka Khalila)

Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Menurut Sugiyo (2005:6) dalam komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih – lebih dari komunikator. Rahmat (2005: 133) mengatakan bahwa “sikap supportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif”. Jack R.Gibb (Rahmat, 2005: 134) menyebutkan beberapa perilaku yang menimbulkan perilaku suportif, yaitu :

1. Deskripsi, yaitu menyampaikan perasaan dan persepsi kepada orang lain tanpa menilai; tidak menguji atau mengecam, mengevaluasi pada gagasan, bukan pada pribadi orang lain, orang tersebut “merasa” bahwa kita menghargai diri mereka.
2. Orientasi masalah, yaitu mengajak untuk bekerjasama mencari pemecahan masalah, tidak mendikte orang lain, tetapi secara bersama – sama menetapkan tujuan dan memutuskan bagaimana mencapainya.
3. Spontanitas, yaitu sikap jujur dan dianggap tidak menyelimuti motif yang terpendam.
4. Provisionalisme, yaitu kesediaan untuk meninjau kembali pendapat diri sendiri, mengakui bahwa manusia tidak luput dari kesalahan sehingga wajar kalau pendapat dan keyakinan diri sendiri dapat berubah.

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

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

I. IDENTITAS

- A. **Satuan Pendidikan** : SMP Muhammadiyah 7 Medan
B. **Tahun Ajaran** : 2018 – 2019, Semester I
C. **Sasaran Pelayanan** : Siswa kelas VIII
D. **Pelaksana** : Indi Rizka Khalila
E. **Pihak Terkait** : Siswa

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. **Tanggal** : Kamis, 15 Agustus 2019
B. **Jam Pembelajaran/Pelayanan** : Sesuai Jadwal
C. **Volume Waktu (JP)** : 1 (dua) JP (1 x 40 Menit)
D. **Spesifikasi Tempat Belajar** : Mesjid

III. MATERI PEMBELAJARAN

- A. **Tema/Subtema** : 1. Tema : Sikap Positif
2. Subtema : Pengertian sikap positif, macam-macam perilaku sikap positif
B. **Sumber Materi** : Internet

IV. TUJUAN/ARAH PENGEMBANGAN

- A. **Pengembangan KES** : Agar siswa dapat mengetahui pengertian sikap positif, macam-macam perilaku sikap positif dalam komunikasi interpersonal
B. **Penanganan KES-T** : Untuk menghindarkan siswa dari ketidaktahuan sikap positif dalam komunikasi interpersonal

V. METODE DAN TEKNIK

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok (topik: penugasan)

B. Kegiatan Pendukung: -

VI. SARANA

A. Media : -

VII.SASARAN PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN / PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh siswa terkait KES (Kehidupan Efektif Sehari-Hari) dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Rasa, Sungguh-sungguh).

A. KES

1. *Acuan* (A) : Perlunya siswa mengetahui sikap positif seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal
2. *Kompetensi* (K) : Siswa dapat mengetahui apa itu sikap positif dalam komunikasi interpersonal
3. *Usaha* (U) : Siswa dapat mempraktikkan sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal
4. *Rasa* (R) : Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal
5. *Sungguh-sungguh* (S) : Kesungguhan siswa dalam mempraktikkan sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal

B. KES-T

Mencegah dan menghindari ketidaktahuan siswa mengenai sikap positif seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal

C. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas dan Tabah :

Memohon ridho Tuhan untuk suksesnya siswa memahami sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal

VIII. LANGKAH KEGIATAN

A. LANGKAH PENGANTARAN

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih.
2. Berdoa

3. Menjelaskan apa itu “bimbingan kelompok”
4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok
5. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok
7. Memperkenalkan diri dan menanyakan kesiapan siswa untuk ketahap selanjutnya

B. LANGKAH PENJAJAKAN

1. Menjelaskan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
2. Menetapkan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
3. Mempersilahkan anggota mengemukakan pendapat mengenai materi yang disampaikan
4. Mengenali suasana kelompok untuk lanjut ketahap selanjutnya

C. LANGKAH PENAFSIRAN

1. Membahas kondisi yang dikemukakan siswa pada langkah penjajakan
2. menjelaskan materi

D. LANGKAH PEMBINAAN

1. Masalah yang sudah dikemukakan anggota dibahas atau diselesaikan bersama oleh anggota lain
2. Masalah diselesaikan hingga masalah tuntas
3. Ketua kelompok menambahkan kesimpulan dari hasil diskusi yang dilakukan dibimbingan kelompok

E. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

1. Penilaian Hasil

Di akhir proses pembelajaran / pelayanan siswa diminta merefleksikan (secara lisan dan atau tertulis) apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dalam unsur-unsur AKURS:

- a. *Berfikir*: Apa yang mereka pikirkan tentang sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur A).
- b. *Merasa*: Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur K).
- c. *Bersikap*: Bagaimana siswa dapat bersikap terhadap dari sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur R).
- d. *Bertindak* : Bagaimana mereka mempraktikkan dari sikap positif seperti apa yang ada di komunikasi interpersonal (Unsur U).

e. *Bertanggung Jawab*: Bagaimana Kesungguhan siswa dalam mengerti sikap positif yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur S)

2. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses pembelajaran/pelayanan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa dan efektifitas pembelajaran/pelayanan yang telah diselenggarakan.

3. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran atau pelayanan selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses, dengan disertai arah tindak lanjutnya.

Medan, 15 Agustus 2019

Diketahui,
Guru BK
SMP Muhammadiyah 7 Medan

Pelaksana

()

(Indi Rizka Khalila)

Sikap Positif (*Positiveness*)

Rasa positif merupakan kecenderungan seseorang untuk mampu bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang berlebihan, menerima diri sebagai orang yang penting dan berniali bagi orang lain, memiliki keyakinan atas kemampuannya untuk mengatasi persoalan, peka terhadap kebutuhan orang lain, pada kebiasaan sosial yang telah diterima. Sugiyo (2005: 6) mengartikan bahwa rasa positif adalah adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif pada diri komunikan. Rahmat (2005: 105) menyatakan bahwa sukses komunikasi antarpribadi banyak tergantung pada kualitas pandangan perasaan diri; positif atau negatif.

Sikap positif (*positiveness*) ditunjukkan dalam bentuk sikap dan perilaku. Dalam bentuk sikap, maksudnya adalah bahwa pihak-pihak yang terlibat dalam komunikasi interpersonal harus memiliki perasaan dan pikiran positif, bukan prasangka dan curiga. Dalam bentuk perilaku, artinya bahwa tindakan yang dipilih adalah yang relevan dengan tujuan komunikasi interpersonal, yaitu secara nyata melakukan aktivitas untuk terjalinnya kerjasama. Misalnya secara nyata membantu partner komunikasi untuk memahami pesan komunikasi, yaitu kita memberikan penjelasan yang memadai sesuai dengan karakteristi mereka. Sikap positif dapat ditunjukkan dengan berbagai macam perilaku dan sikap, antara lain :

- Menghargai orang lain
- Berpikiran positif terhadap orang lain
- Tidak menaruh curiga secara berlebihan
- Meyakini pentingnya orang lain
- Memberikan pujian dan penghargaan
- Komitmen menjalin kerjasama

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN/LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

I. IDENTITAS

- A. **Satuan Pendidikan** : SMP Muhammadiyah 7 Medan
B. **Tahun Ajaran** : 2018 – 2019, Semester I
C. **Sasaran Pelayanan** : Siswa kelas VIII
D. **Pelaksana** : Indi Rizka Khalila
E. **Pihak Terkait** : Siswa

II. WAKTU DAN TEMPAT

- A. **Tanggal** : Kamis, 15 Agustus 2019
B. **Jam Pembelajaran/Pelayanan** : Sesuai Jadwal
C. **Volume Waktu (JP)** : 1 (dua) JP (1 x 40 Menit)
D. **Spesifikasi Tempat Belajar** : Mesjid

III. MATERI PEMBELAJARAN

- A. **Tema/Subtema** : 1. Tema : Kesetaraan
2. Subtema : Pengertian kesetaraan, macam-macam kesetaraan
B. **Sumber Materi** : Internet

IV. TUJUAN/ARAH PENGEMBANGAN

- A. **Pengembangan KES** : Agar siswa dapat mengetahui pengertian kesetaraan, macam-macam kesetaraan dalam komunikasi interpersonal
B. **Penanganan KES-T** : Untuk menghindarkan siswa dari ketidaktahuan kesetaraan dalam komunikasi interpersonal

V. METODE DAN TEKNIK

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok (topik: penugasan)

B. Kegiatan Pendukung: -

VI. SARANA

A. Media : -

VII.SASARAN PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN / PELAYANAN

Diperolehnya hal-hal baru oleh siswa terkait KES (Kehidupan Efektif Sehari-Hari) dengan unsur-unsur AKURS (Acuan, Kompetensi, Usaha, Rasa, Sungguh-sungguh).

A. KES

1. *Acuan* (A) : Perlunya siswa mengetahui kesetaraan seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal
2. *Kompetensi* (K) : Siswa dapat mengetahui apa itu kesetaraan dalam komunikasi interpersonal
3. *Usaha* (U) : Siswa dapat mempraktikkan kesetaraan yang ada dalam komunikasi interpersonal
4. *Rasa* (R) : Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui kesetaraan yang ada dalam komunikasi interpersonal
5. *Sungguh-sungguh* (S) : Kesungguhan siswa dalam mempraktikkan kesetaraan yang ada dalam komunikasi interpersonal

B. KES-T

Mencegah dan menghindari ketidaktahuan siswa mengenai kesetaraan seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal

C. Ridho Tuhan, Bersyukur, Ikhlas dan Tabah :

Memohon ridho Tuhan untuk suksesnya siswa memahami kesetaraan yang ada dalam komunikasi interpersonal

VIII. LANGKAH KEGIATAN

A. LANGKAH PENGANTARAN

1. Menerima secara terbuka dan mengucapkan terima kasih.
2. Berdoa

3. Menjelaskan apa itu “bimbingan kelompok”
4. Menjelaskan tujuan bimbingan kelompok
5. Menjelaskan cara pelaksanaan bimbingan kelompok
6. Menjelaskan asas-asas bimbingan kelompok
7. Memperkenalkan diri dan menanyakan kesiapan siswa untuk ketahap selanjutnya

B. LANGKAH PENJAJAKAN

1. Menjelaskan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
2. Menetapkan topik bahasan yang hendak dibahas dalam bimbingan kelompok
3. Mempersilahkan anggota mengemukakan pendapat mengenai materi yang disampaikan
4. Mengenali suasana kelompok untuk lanjut ketahap selanjutnya

C. LANGKAH PENAFSIRAN

1. Membahas kondisi yang dikemukakan siswa pada langkah penjajakan
2. Menjelaskan materi

D. LANGKAH PEMBINAAN

1. Masalah yang sudah dikemukakan anggota dibahas atau diselesaikan bersama oleh anggota lain
2. Masalah diselesaikan hingga masalah tuntas
3. Ketua kelompok menambahkan kesimpulan dari hasil diskusi yang dilakukan dibimbingan kelompok

E. LANGKAH PENILAIAN DAN TINDAK LANJUT

1. Penilaian Hasil

Di akhir proses pembelajaran / pelayanan siswa diminta merefleksikan (secara lisan dan atau tertulis) apa yang mereka peroleh dengan pola BMB3 dalam unsur-unsur AKURS:

- a. *Berfikir*: Apa yang mereka pikirkan tentang kesetaraan yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur A).
- b. *Merasa*: Bagaimana perasaan siswa setelah mengetahui kesetaraan yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur K).
- c. *Bersikap*: Bagaimana siswa dapat bersikap terhadap dari kesetaraan yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur R).
- d. *Bertindak* : Bagaimana mereka mempraktikkan dari kesetaraan seperti apa yang ada di komunikasi interpersonal (Unsur U).

e. *Bertanggung Jawab*: Bagaimana Kesungguhan siswa dalam mengerti kesetaraan seperti apa yang ada dalam komunikasi interpersonal (Unsur S)

2. Penilaian Proses

Melalui pengamatan dilakukan penilaian proses pembelajaran/pelayanan untuk memperoleh gambaran tentang aktivitas siswa dan efektifitas pembelajaran/pelayanan yang telah diselenggarakan.

3. LAPELPROG dan Tindak Lanjut

Setelah kegiatan pembelajaran atau pelayanan selesai, disusunlah Laporan Pelaksanaan Program Layanan (LAPELPROG) yang memuat data penilaian hasil dan proses, dengan disertai arah tindak lanjutnya.

Medan, 15 Agustus 2019

Diketahui,
Guru BK
SMP Muhammadiyah 7 Medan

Pelaksana

()

(Indi Rizka Khalila)

Kesetaraan (*Equality*)

Kesetaraan merupakan perasaan sama dengan orang lain, sebagai manusia tidak tinggi atau rendah, walaupun terdapat perbedaan dalam kemampuan tertentu, latar belakang keluarga atau sikap orang lain terhadapnya. Rahmat (2005: 135) mengemukakan bahwa persamaan atau kesetaraan adalah sikap memperlakukan orang lain secara horizontal dan demokratis, tidak menunjukkan diri sendiri lebih tinggi atau lebih baik dari orang lain karena status, kekuasaan, kemampuan intelektual kekayaan atau kecantikan.

Kesetaraan (equality) Kesetaraan (equality) ialah pengakuan bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan saling memerlukan. Memang secara alamiah ketika dua orang berkomunikasi secara interpersonal, tidak pernah tercapai suatu situasi yang menunjukkan kesetaraan atau kesamaan secara utuh diantara keduanya. Pastilah yang satu lebih kaya, lebih pintar, lebih muda, lebih berpengalaman, dan sebagainya. Namun kesetaraan yang dimaksud disini adalah berupa pengakuan atau kesadaran, serta kerelaan untuk menempatkan diri setara (tidak ada yg superior ataupun inferior) dengan partner komunikasi. Dengan demikian dapat dikemukakan macam-macam kesetaraan, meliputi :

- Menempatkan diri setara dengan orang lain
- Menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda
- Mengakui pentingnya kehadiran orang lain
- Tidak memaksakan kehendak
- Komunikasi dua arah
- Saling memerlukan
- Suasana komunikasi : akrab dan nyaman