



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2025) pp: 4692-4700

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sausu

Moh Safwan, Ridwan Syahrani, Bauratu, Munifah

Universitas Tadulako

mohsafwan932@gmail.com

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya peningkatan komunikasi interpersonal pada siswa SMP Negeri 2 Sausu setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 8 siswa yang dipilih berdasarkan tingkat komunikasi interpersonal yang tergolong rendah. Instrumen penelitian berupa angket komunikasi interpersonal yang telah divalidasi, kemudian data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik nonparametrik Wilcoxon Sign Rank Test dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebelum mengikuti layanan, sebanyak 6 siswa (VR, VT, WI, IP, DA, NR) berada pada klasifikasi komunikasi interpersonal rendah, 1 siswa berinisial NS berada pada klasifikasi sangat rendah, dan 1 siswa berinisial YS berada pada klasifikasi sedang. Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, terjadi peningkatan pada 5 siswa (NS, WI, VR, IP, VT) yang menunjukkan kategori meningkat, sedangkan 3 siswa lainnya (DA, NR, YS) berada pada kategori tetap. Hasil uji inferensial juga mendukung temuan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah layanan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sausu. Temuan ini memperkuat bahwa model layanan tersebut dapat menjadi alternatif strategi bimbingan yang aplikatif dan relevan dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi sosial mereka.

Kata kunci: Layanan Bimbingan Kelompok, Role Playing, Komunikasi Interpersonal

1. Latar Belakang

Siswa dalam tahap perkembangannya memiliki kebutuhan dasar untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan memiliki teman. Kebutuhan tersebut tidak hanya berhubungan dengan aspek sosial, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan identitas diri, pembentukan konsep diri, serta kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sebayanya. Pada usia remaja awal, khususnya tingkat SMP, siswa mulai melewati peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa remaja, sehingga kebutuhan untuk diterima oleh teman sebaya menjadi semakin dominan. Dalam membangun hubungan pertemanan yang sehat, siswa tidak hanya membutuhkan kemampuan bersosialisasi, tetapi juga *penerimaan diri* yang baik. Penerimaan diri tersebut memungkinkan individu untuk menampilkan diri secara autentik, mengungkapkan pendapat tanpa rasa takut, serta mampu memahami sudut pandang orang lain. Namun, kenyataannya tidak semua siswa memiliki kesiapan tersebut. Beberapa dari mereka mengalami hambatan komunikasi interpersonal sehingga berpengaruh terhadap relasi sosialnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, layanan bimbingan dan konseling dibutuhkan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling, yaitu **bimbingan kelompok dengan teknik *role playing***. Layanan ini dipilih karena terbukti efektif untuk melatih kemampuan komunikasi, meningkatkan keberanian berbicara, serta menciptakan suasana belajar sosial yang dinamis.

Bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah aktivitas layanan bimbingan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok sebagai proses interaksi (Anggraini, 2020:3). Teknik ini menggunakan permainan peran sebagai sarana pembelajaran aktif, di mana peserta didik diberikan peran tertentu untuk dimainkan dalam konteks situasi sosial yang mendekati realitas kehidupan mereka. Melalui kegiatan ini,

Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sausu

siswa belajar secara langsung melalui pengalaman interpersonal, berlatih menjadi pendengar yang baik, belajar berargumentasi dengan tepat, serta memahami ekspresi verbal dan nonverbal orang lain. Anisahria et al. (2025) menjelaskan bahwa *role playing* memiliki tujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik melalui interaksi sosial berbasis peran sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman langsung dan memperbaiki kemampuan komunikasi.

Selain memfasilitasi kegiatan bermain peran, layanan bimbingan kelompok juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengemukakan pendapat, memberikan umpan balik, merespons perilaku teman, dan berdiskusi secara mendalam. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal, tetapi juga menumbuhkan keberanian, empati, dan keterampilan sosial lain yang sangat dibutuhkan dalam membangun relasi sosial. Pratiwi et al. (2017) menegaskan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* memiliki beberapa kelebihan sebagai metode pengembangan potensi siswa. Kelebihan tersebut antara lain mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan sosial secara langsung, serta membantu siswa mengekspresikan diri dalam situasi terstruktur tetapi bebas.

Dalam konteks komunikasi interpersonal, Kamaruzzaman (2016) mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses komunikasi tatap muka antarindividu yang memungkinkan setiap peserta menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal melibatkan kemampuan mengirim dan menerima pesan dengan jelas, memahami gestur tubuh, menjaga kontak mata, mengelola intonasi suara, serta menggunakan empati dalam interaksi. Kemampuan tersebut sangat penting untuk mendukung keberhasilan akademik dan sosial siswa. Jika siswa memiliki komunikasi interpersonal yang baik, mereka akan lebih mudah berinteraksi dengan teman dan guru, berani menyampaikan pendapat, terlibat dalam diskusi kelas, serta menunjukkan kepercayaan diri dalam aktivitas sekolah.

Namun, berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Juni, serta melalui wawancara bersama siswa dan guru SMP Negeri 2 Sausu, ditemukan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa masih perlu ditingkatkan. Beberapa temuan penting antara lain: siswa kurang berani mengemukakan pendapat dalam diskusi, banyak siswa tampak gugup ketika berbicara di depan kelas atau saat presentasi, serta keterlibatan siswa dalam kerja kelompok terlihat rendah. Sebagian besar siswa lebih nyaman mengerjakan tugas secara individu, padahal pembelajaran kolaboratif sangat membutuhkan komunikasi interpersonal yang efektif. Kondisi ini mengindikasikan adanya hambatan yang bersifat personal maupun sosial, seperti kecanggungan, kurang percaya diri, atau kesulitan memahami dinamika interaksi sosial.

Wicaksono (2013:2) berpendapat bahwa individu yang memiliki tingkat komunikasi interpersonal rendah cenderung menunjukkan sifat tertentu, antara lain tidak suka bergaul, bersifat introvert, kurang memiliki keterampilan sosial, berperilaku kurang fleksibel, dan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Mereka juga cenderung menolak pendapat orang lain, mengalami hambatan dalam bekerja sama, serta kurang mampu menafsirkan ekspresi sosial. Hal inilah yang sering menjadi sumber konflik kecil dalam pergaulan siswa, kesalahpahaman, atau bahkan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial.

Dengan kondisi tersebut, layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dipandang tepat untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Teknik ini tidak hanya memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam berkomunikasi, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mencoba berbagai gaya komunikasi, mengekspresikan emosi secara tepat, serta memperbaiki kesalahan interaksi melalui umpan balik kelompok. Melalui proses bermain peran, siswa dapat menggambarkan situasi nyata seperti menyampaikan pendapat, menyelesaikan konflik, atau bernegosiasi dengan teman. Dari proses tersebut mereka belajar mengambil perspektif orang lain, memahami etika berbicara, serta mengembangkan sikap saling menghargai.

Kegiatan *role playing* dalam bimbingan kelompok juga menumbuhkan iklim kelompok yang suportif. Dalam suasana kelompok, siswa merasa lebih aman dan nyaman untuk mencoba berbicara, melakukan kesalahan, maupun menunjukkan ekspresi diri tanpa takut dihakimi. Proses diskusi setelah bermain peran atau yang disebut *processing* membantu siswa mengevaluasi perilaku mereka, sekaligus memahami bagaimana respons mereka dapat memengaruhi orang lain. Hal ini menjadi aspek penting dari pembelajaran komunikasi interpersonal.

Lebih jauh, dinamika kelompok yang terbentuk selama layanan bimbingan memberikan dukungan sosial antarsiswa. Mereka belajar memahami perbedaan, belajar menerima kritik, serta belajar memberikan saran dengan cara yang santun. Dukungan dari teman sebaya terbukti menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan

kepercayaan diri dan motivasi siswa untuk berinteraksi. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan strategi yang tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sarana intervensi psikososial yang efektif untuk meningkatkan keterampilan interpersonal.

Oleh karena itu, penggunaan layanan ini dalam penelitian di SMP Negeri 2 Sausu diharapkan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa secara signifikan. Melalui *role playing*, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan perilaku sosial adaptif, keterampilan berbicara, empati, dan kemampuan menanggapi orang lain secara tepat. Selain itu, layanan ini juga membantu siswa membangun sikap positif terhadap interaksi sosial, seperti keberanian untuk bertanya, keterampilan memberi pendapat, kemampuan menerima kritik, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Dengan melihat manfaat tersebut, penelitian ini memfokuskan diri pada upaya mengimplementasikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap peningkatan komunikasi interpersonal siswa. Harapannya, layanan ini dapat menjadi model intervensi yang aplikatif dan dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru BK di sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lainnya dalam mengembangkan layanan bimbingan dan konseling berbasis pengalaman untuk mendukung perkembangan sosial emosional siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang menggunakan angka sebagai dasar pengolahan data dan analisis untuk menghasilkan kesimpulan yang objektif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan komunikasi interpersonal siswa secara terukur sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Dalam konteks ini, perubahan tersebut dianalisis melalui perbandingan skor hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir pada kelompok yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen, yang merupakan penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi terkontrol.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain eksperimen sederhana yang hanya menggunakan satu kelompok subjek yang diukur dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Desain ini dinilai sesuai dengan tujuan penelitian karena ingin mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal setelah subjek diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Dengan menggunakan desain ini, perbandingan langsung antara skor sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilakukan secara statistik sehingga hasilnya lebih akurat. Model desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*)

X = Perlakuan (layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*)

O_2 = Pengukuran sesudah perlakuan (*posttest*)

Menurut para ahli penelitian eksperimen, desain ini dapat memberikan gambaran perubahan yang terjadi akibat perlakuan, meskipun tidak melibatkan kelompok kontrol. Dengan demikian, setiap peningkatan skor komunikasi interpersonal pada subjek yang sama dapat dipandang sebagai indikator efektivitas layanan yang diberikan.

Subjek dalam penelitian ini adalah 8 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sausu yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah. Penentuan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut adalah siswa yang menunjukkan indikator keterampilan komunikasi interpersonal rendah berdasarkan hasil observasi guru BK, wawancara, serta hasil penyaringan awal menggunakan instrumen komunikasi interpersonal. Teknik purposive sampling dipilih karena peneliti ingin memastikan bahwa perlakuan diberikan kepada siswa yang benar-benar membutuhkan layanan bimbingan untuk mengatasi permasalahan komunikasi interpersonal.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket komunikasi interpersonal siswa yang berjumlah 48 item, diadopsi dan dimodifikasi dari instrumen yang dikembangkan oleh Zuhara (2014). Instrumen tersebut telah melalui

proses validasi oleh peneliti sebelumnya sehingga layak digunakan. Angket disusun untuk mengukur enam aspek utama komunikasi interpersonal, yaitu: (1) keterbukaan (*openness*), (2) empati, (3) dukungan (*supportiveness*), (4) perasaan positif, (5) kesetaraan (*equality*), dan (6) kemampuan mengontrol pesan verbal maupun nonverbal. Setiap item angket menggunakan skala Likert dengan beberapa pilihan jawaban yang mewakili tingkat persetujuan atau frekuensi perilaku komunikasi siswa.

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, peneliti kembali melakukan pengecekan reliabilitas dan validitas konstruk untuk memastikan bahwa seluruh item dapat mengukur kemampuan komunikasi interpersonal secara konsisten. Penggunaan instrumen yang valid dan reliabel sangat penting dalam penelitian kuantitatif karena hasil analisis akan sangat tergantung pada akurasi data yang diperoleh dari instrumen tersebut.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap awal yaitu pelaksanaan pretest, yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal komunikasi interpersonal siswa sebelum diberi perlakuan. Pretest dilakukan dengan memberikan angket kepada seluruh subjek dan mengumpulkan skor sebagai data dasar. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebanyak beberapa sesi. Setiap sesi dirancang untuk melatih siswa berkomunikasi, memahami peran sosial, mengekspresikan diri, serta mempraktikkan interaksi sosial yang sehat. Pada setiap sesi *role playing*, siswa diberikan skenario tertentu yang relevan dengan kehidupan mereka, seperti situasi diskusi kelompok, penyampaian pendapat, penyelesaian konflik kecil, dan aktivitas komunikasi sehari-hari lainnya. Setelah memainkan peran, siswa diminta melakukan refleksi dan diskusi kelompok untuk memahami kelebihan dan kekurangan komunikasi mereka.

Setelah seluruh sesi layanan selesai, peneliti memberikan posttest untuk mengukur kembali kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Skor posttest kemudian dibandingkan dengan skor pretest untuk melihat apakah terdapat peningkatan setelah perlakuan diberikan. Perbandingan kedua skor ini memberikan gambaran awal mengenai efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi komunikasi interpersonal siswa baik sebelum maupun sesudah perlakuan dalam bentuk presentase, kategori, distribusi skor, dan klasifikasi tingkat kemampuan. Analisis ini memberikan gambaran umum mengenai perubahan yang terjadi pada masing-masing siswa.

Untuk menguji hipotesis apakah terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan, peneliti menggunakan analisis statistik nonparametrik Wilcoxon Sign Rank Test. Penggunaan uji Wilcoxon dipilih karena jumlah sampel kecil ($n < 30$) dan data yang dihasilkan berbentuk ordinal. Uji Wilcoxon berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua sampel berpasangan, dalam hal ini skor pretest dan posttest dari kelompok yang sama. Taraf signifikansi penelitian ini adalah 5% atau $\alpha = 0,05$, yang berarti hasil penelitian dinyatakan signifikan apabila nilai Asymp. Sig. $< 0,05$. Jika hipotesis diterima, maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan telah disusun secara sistematis sesuai prosedur penelitian kuantitatif eksperimen. Seluruh tahap mulai dari pemilihan subjek, penggunaan instrumen yang valid, pelaksanaan perlakuan, hingga pengolahan data telah dirancang untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh gambaran bahwa secara keseluruhan subjek penelitian mengalami peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Data awal menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa masih berada pada kategori rendah. Terdapat enam siswa, yaitu DA, WI, NR, VR, VT, dan IP yang pada saat *pretest* berada pada klasifikasi komunikasi interpersonal rendah. Selain itu, siswa berinisial NS berada pada klasifikasi sangat rendah, sedangkan satu siswa lainnya, yaitu YS berada pada klasifikasi sedang. Kondisi ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hambatan dalam mengemukakan pendapat, berinteraksi dengan teman sebaya, serta menunjukkan kepercayaan diri saat berkomunikasi.

Setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, terjadi perubahan positif pada sebagian besar siswa. Lima siswa, yaitu NS, WI, VR, IP, dan VT menunjukkan peningkatan klasifikasi kemampuan komunikasi interpersonal. Siswa yang sebelumnya berada pada kategori sangat rendah, yaitu NS, berhasil meningkat menjadi kategori rendah. Begitu pula dengan siswa WI, VR, IP, dan VT yang menunjukkan peningkatan dari kategori rendah menuju kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain peran memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan mereka dalam mengekspresikan diri, memahami peran sosial, dan menyampaikan pendapat secara lebih efektif.

Adapun tiga siswa lainnya, yaitu DA, NR, dan YS berada pada kategori tetap. Meskipun klasifikasinya tidak berubah, namun berdasarkan skor persentase, siswa-siswa tersebut tetap menunjukkan peningkatan nilai walaupun tidak cukup besar untuk mengubah klasifikasi. Perubahan ini tetap menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan dampak positif, meskipun tingkat perubahan setiap siswa berbeda-beda. Beberapa faktor seperti kepribadian, pengalaman sosial sebelumnya, serta rasa percaya diri kemungkinan memengaruhi pencapaian tiap siswa.

Tabel. 1 Descriptive Statistics

No	Inisial Siswa	Sebelum Diberikan Bimbingan Kelompok Teknik <i>role playing</i>		Setelah Diberikan Bimbingan Kelompok Teknik <i>role playing</i>		Keterangan
		Persentase	Klasifikasi	Persentase	Klasifikasi	
1	YS	59,72%	Sedang	76,38%	Sedang	Meningkat
2	NS	38,88%	Sangat Rendah	56,94%	Rendah	Meningkat
3	VR	54,16%	Rendah	60,41%	Sedang	Meningkat
4	VT	57,63%	Rendah	68,05%	Sedang	Meningkat
5	WI	56,94%	Rendah	59,72%	Sedang	Meningkat
6	IP	57,63%	Rendah	61,80%	Sedang	Meningkat
7	DA	50,69%	Rendah	58,33%	Rendah	Meningkat
8	NR	55,56%	Rendah	57,63%	Rendah	Meningkat

Hasil analisis deskriptif pada penelitian ini memberikan gambaran mengenai kondisi kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat bahwa terjadi perubahan skor komunikasi interpersonal pada seluruh subjek penelitian.

Pada tahap sebelum perlakuan (pretest), sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan komunikasi interpersonal yang masih berada pada kategori rendah. Dari total 8 siswa, terdapat 6 siswa (DA, WI, NR, VR, VT, IP) yang berada pada klasifikasi rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kesulitan dalam keterampilan komunikasi dasar seperti menyampaikan pendapat, menjalin interaksi sosial, dan merespon orang lain secara efektif. Klasifikasi rendah ini menggambarkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan belum memiliki kecakapan yang memadai dalam membangun hubungan interpersonal.

Sementara itu, terdapat satu siswa berinisial NS yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal sangat rendah. Hal ini menunjukkan adanya hambatan yang cukup signifikan dalam kemampuan berkomunikasi, baik dalam aspek verbal maupun nonverbal. Siswa dalam kategori sangat rendah biasanya menunjukkan kecenderungan menarik diri, kesulitan bekerjasama, dan kurang mampu mengekspresikan perasaan atau pikiran dengan jelas.

Berbeda dengan lainnya, satu siswa berinisial YS menunjukkan klasifikasi sedang pada hasil pretest. Ini mengindikasikan bahwa YS memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang lebih baik dibandingkan teman-temannya, meskipun tetap belum mencapai kategori tinggi. Klasifikasi sedang menggambarkan bahwa siswa mampu berinteraksi dalam beberapa situasi sosial, namun masih memiliki keterbatasan tertentu seperti keberanian berbicara di depan kelas atau mempertahankan komunikasi dalam kelompok besar.

Setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, terjadi peningkatan skor pada seluruh siswa. Lima siswa yaitu NS, WI, VR, IP, dan VT mengalami peningkatan klasifikasi kemampuan

komunikasi interpersonal. Siswa NS, yang sebelumnya berada pada kategori sangat rendah, meningkat menjadi kategori rendah. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan yang cukup berarti setelah mengikuti pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) melalui bermain peran. Peningkatan ini memberikan indikasi bahwa teknik *role playing* memungkinkan siswa tersebut untuk mengekspresikan diri dengan lebih baik dan memahami dinamika interaksi sosial.

Selain itu, siswa VR, VT, WI, dan IP yang sebelumnya berada pada kategori rendah berhasil meningkat ke kategori sedang. Peningkatan klasifikasi ini menunjukkan bahwa proses bermain peran mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami pesan komunikasi, meningkatkan respons verbal dan nonverbal, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berinteraksi.

Pada tiga siswa lainnya, yaitu DA, NR, dan YS, klasifikasi setelah perlakuan tetap berada pada kategori yang sama seperti sebelum perlakuan. Meskipun demikian, jika ditinjau dari persentase skor, ketiga siswa tersebut tetap mengalami peningkatan nilai meskipun tidak cukup besar untuk mengubah klasifikasi kategori. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa teknik *role playing* tetap memberikan dampak positif, namun efektivitasnya dalam meningkatkan skor secara signifikan mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti karakteristik kepribadian, tingkat keaktifan dalam kelompok, pengalaman sosial sebelumnya, atau kesiapan individu dalam menerima metode pembelajaran berbasis peran.

Secara umum, hasil deskriptif memperlihatkan pola peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal pada seluruh subjek penelitian, baik dalam peningkatan klasifikasi maupun kenaikan skor persentase. Temuan ini mengindikasikan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan strategi yang cukup efektif untuk memfasilitasi perkembangan komunikasi interpersonal siswa. Pengalaman bermain peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih mengungkapkan pendapat, mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, serta meningkatkan keberanian dalam berinteraksi sosial. Dengan demikian, hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya perkembangan positif pada kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Untuk melihat apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, peneliti melakukan analisis inferensial menggunakan uji Wilcoxon Sign Rank Test. Uji ini digunakan untuk menganalisis perbedaan dua data berpasangan dari kelompok yang sama, yaitu skor *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan menunjukkan perubahan nilai selisih (D) pada seluruh subjek memiliki tanda negatif, yang berarti bahwa skor *posttest* lebih tinggi daripada skor *pretest*. Tidak terdapat satu pun siswa yang mengalami penurunan skor ($R_d \text{ Positif} = 0$).

Tabel 2. Uji wilcoxon sign rank test

NO	X	Y	D	Rd	Rd Negatif	Rd Positif
1.	86	110	-24	-7	-7	0
2.	56	82	-26	-8	-8	0
3.	78	87	-9	-4	-4	0
4.	83	98	-15	-6	-6	0
5.	82	86	-4	-1	-1	0
6.	83	89	-6	-3	-3	0
7.	73	84	-11	-5	-5	0
8.	78	83	-5	-2	-2	0
Jumlah T <i>Wilcoxon</i>					-36	0

Hasil penghitungan memperlihatkan bahwa nilai T hitung adalah -36 , dan nilai T positif sebesar 0. Dalam pengujian Wilcoxon, nilai yang digunakan adalah nilai terkecil dari kedua jumlah tanda. Dengan demikian, nilai T hitung adalah 0. Saat dibandingkan dengan nilai T tabel untuk $n = 8$ dan taraf signifikansi $0,05$, diperoleh bahwa $0 < T \text{ tabel}$, sehingga dapat disimpulkan:

H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara komunikasi interpersonal siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh positif yang nyata terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sausu. Dengan kata lain, layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Peningkatan ini dapat diinterpretasikan sebagai bukti bahwa penggunaan teknik *role playing* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara langsung melalui pengalaman sosial. Aktivitas bermain peran melatih siswa untuk mengelola emosi, memahami peran sosial yang berbeda, menyampaikan pendapat secara terstruktur, dan belajar merespon teman secara verbal maupun nonverbal.

Selain itu, dinamika kelompok yang terbangun selama kegiatan bimbingan memungkinkan siswa untuk saling memberikan dukungan, masukan, dan umpan balik positif. Hal ini berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri siswa ketika berinteraksi dengan teman sebaya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan komunikasi interpersonal siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sausu. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan skor pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek komunikasi interpersonal setelah diberikannya perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Secara umum, siswa yang sebelumnya berada pada kategori rendah berangsur meningkat ke kategori sedang hingga tinggi setelah mengikuti seluruh rangkaian sesi bimbingan kelompok.

Peningkatan skor tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan *role playing* mampu memberikan ruang bagi siswa untuk belajar mengekspresikan diri secara langsung melalui peran-peran tertentu dalam konteks sosial yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Anisahria et al. (2025) yang menjelaskan bahwa *role playing* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami situasi sosial dengan cara memainkan peran dan berinteraksi secara langsung sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman nyata. Dari kegiatan ini, siswa tidak hanya memerankan suatu karakter, tetapi juga belajar mengelola emosi, menyampaikan ide, serta menanggapi pendapat orang lain.

Selama proses bimbingan kelompok berlangsung, dinamika kelompok tampak cukup efektif. Siswa secara bertahap mulai terlibat aktif dalam diskusi, melakukan dialog peran, serta memberikan tanggapan terhadap anggota kelompok lainnya. Temuan ini menguatkan teori Anggraini (2020), bahwa bimbingan kelompok merupakan aktivitas yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Dalam penelitian ini, dinamika tersebut tercipta ketika siswa saling mendengarkan, menghargai pendapat, dan bekerja sama untuk menyelesaikan skenario permainan peran yang diberikan.

Selain itu, peningkatan komunikasi interpersonal dapat dijelaskan melalui kajian Kamaruzzaman (2016) yang menyatakan bahwa komunikasi interpersonal menekankan pada interaksi langsung, baik verbal maupun nonverbal. Teknik *role playing* memungkinkan siswa untuk melatih kedua aspek tersebut secara intens. Mereka belajar mengatur intonasi suara, memilih kata yang sesuai, melakukan kontak mata, serta memahami bahasa tubuh dalam situasi komunikatif yang mereka perankan. Proses latihan yang berulang melalui beberapa sesi layanan membantu siswa membangun kepercayaan diri, sehingga mereka tidak lagi terlihat ragu atau canggung ketika harus berbicara di depan orang lain.

Hasil deskriptif penelitian yang menunjukkan peningkatan skor juga selaras dengan hasil observasi awal yang memperlihatkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat, cenderung gugup saat presentasi, serta lebih nyaman bekerja sendiri. Setelah mengikuti layanan *role playing*, siswa terlihat mulai mampu menyampaikan pendapat lebih jelas, lebih berani berbicara dalam kelompok, serta menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam penyusunan skenario dan dialog peran. Temuan ini juga relevan dengan Wicaksono (2013) yang berpendapat bahwa individu dengan komunikasi interpersonal rendah cenderung memiliki sifat introvert, sulit bergaul, serta kurang fleksibel dalam menanggapi pendapat orang lain. Melalui layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, hambatan-hambatan tersebut dapat diminimalisasi karena siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih secara intensif dalam suasana yang aman dan mendukung.

Analisis inferensial menggunakan Wilcoxon Sign Rank Test memperkuat hasil deskriptif dengan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hal ini menandakan bahwa layanan yang

diberikan tidak hanya memberikan perubahan kecil, tetapi secara statistik memiliki dampak yang nyata terhadap peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan berhasil memberikan pengaruh positif terhadap subjek penelitian meskipun jumlah sampel hanya delapan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknik *role playing* efektif digunakan dalam konteks pendidikan dan bimbingan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, serta kepercayaan diri peserta didik. Dalam penelitian ini, keberhasilan peningkatan komunikasi interpersonal siswa didukung oleh pelaksanaan layanan yang sistematis, penggunaan skenario yang relevan dengan permasalahan siswa, serta keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok selama proses bimbingan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan alternatif layanan yang efektif diterapkan di sekolah untuk membantu siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Guru BK dan konselor sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan metode ini secara berkelanjutan sebagai bagian dari program bimbingan dan konseling yang berorientasi pada pengembangan kemampuan sosial siswa.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sausu, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: a). Tingkat komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest serta temuan lapangan yang menunjukkan bahwa siswa cenderung sulit mengemukakan pendapat, kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, serta masih terbatas dalam bekerja sama dengan teman. Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi awal dan wawancara guru yang menyatakan bahwa sebagian siswa memiliki hambatan dalam keterampilan interpersonal. b). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berjalan efektif dan melibatkan seluruh siswa secara aktif. Siswa terlibat dalam berbagai aktivitas permainan peran, diskusi kelompok, tanya jawab, dan refleksi diri. Teknik ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih komunikasi secara langsung dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga mereka dapat memahami dan menyadari pola komunikasi yang perlu dikembangkan. c). Terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Hasil posttest menunjukkan peningkatan skor yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Secara deskriptif, sebagian besar siswa mengalami peningkatan dari kategori rendah ke kategori sedang hingga tinggi setelah mengikuti seluruh rangkaian layanan. d). Analisis inferensial menggunakan Wilcoxon Sign Rank Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hal ini membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan komunikasi interpersonal siswa. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh teknik *role playing* terhadap komunikasi interpersonal siswa dapat diterima. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan alternatif layanan yang efektif untuk membantu siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Implementasi layanan ini dapat menjadi strategi yang relevan bagi guru BK dalam menangani siswa yang memiliki hambatan komunikasi, karena teknik ini memungkinkan siswa belajar secara langsung melalui pengalaman, interaksi sosial, serta penguatan dinamika kelompok.

Referensi

1. Anggraini, A. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 9 Melalui Bimbingan Kelompok Di Smp Negeri 262 Jakarta Timur. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.6709>
2. Anggraini, C., Denny,), Ritonga, H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 337–342.
3. Anisahria, A., Ratu, B., & Suhrah, S. (2025). Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta didik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 5(1), 51–58. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v5i1.16692>
4. Anwar, Y. (2018). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa dan Guru di SMPN 2 Kembang Tanjong. 1–80. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/5775/>
5. Kamaruzzaman, K. (2016). Analisis Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 202–210. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.744>
6. Kusumawati, T. I. (2016). Komunikasi Verbal Dan Nonverbal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2).
7. Lianawati, A., & Program. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA Ayong. 26.
8. N.L.Zaykina, A. M. D. (2016). TEMPAT MANAJEMEN ANESTESI DALAM ALGORITMA DIAGNOSTIK SINDROMv. *Buletin Anestesiologi Dan Reanimatologi*, 13(3), 44–50.

DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4207>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

9. Nasuha. (2021). Jenis-jenis Layanan Bimbingan dan Konseling. *Printet OSF*, 1(20), 3.
10. Pratiwi, E. P., Hanim, W., & Badrujaman, A. (2017). Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X Smk Negeri 26 Jakarta. *Insight Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 114–129. <https://doi.org/10.21009/insight.062.01>
11. Prayitno. (1995) Layanan bimbingan dan konseling kelompok. jakarta : Ghalia indonesia
12. Purwanto. (2004) Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Bandung : PT Remaja Rosdakarya
13. Thalib, M. (2009). Statistik Pendidikan. Tadulako University Press
14. Wicaksono, G., Naqiyah, N., Ag, S., Pd, M., & Konseling, B. (2013). Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia Smk Ikip Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1, 67–78.
15. Zuhara, E. (2015). Efektivitas Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen Kelas di SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014). *Jurnal Edukasi konseling*, 1(1), 80-89.