**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan manusia segala sesuatunya tidak dapat dilepaskan dari proses pendidikan, baik secara formal maupun nonformal yang semuanya mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk mendidik manusia menjadi makhluk yang berguna dan bermanfaat dalam kehidupannya. Namun demikian dalam perjalanan sering terjadi banyak hambatan dan masalah yang menghambat proses pendidikan seseorang.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan secara umum dan membantu manusia untuk lepas dari masalah selama proses pendidikan, maka salah satu bagian yang sangat mendukung dan penting untuk dilaksanakan adalah pelaksanaan bimbingan dan konseling. Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya bimbingan di Sekolah Menengah Atas (SMA), semakin tegas dibedakan antara bidang administrasi sekolah, bidang pengajaran, dan bidang pembinaan siswa. Bidang pembinaan siswa itu sendiri menunjukkan keanekaragaman, termasuk pelayanan bimbingan sebagai sub bidang dalam pembinaan siswa. Seluruh komponen bimbingan yang termasuk layanan-layanan bimbingan semuanya harus mendapat perhatian yang seimbang, selalu ada upaya pembinaan siswa adalah dengan membantu proses pengembangan terhadap kepercayaan diri dan cara berkomunikasi siswa dengan tujuan agar dapat mengambil keputusan dari masalah-masalah yang dihadapi sehingga mampu keluar dari masalahnya.

Dalam kehidupan bermasyarakat kita selalu berkomunikasi untuk menjalin sebuah hubungan. Karena dengan adanya komunikasi kita akan mengetahui tentang sesuatu hal masing-masing antara satu dengan yang lainnya.Pencapaian prestasi belajar siswa tentu saja tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya tanpa dukungan semua pihak yang saling terkait dikelas maupun diluar kelas.Dalam belajar disekolah siswa tidak jarang mendapatkan kesulitan yang berarti guna mendukung kesuksesannya dalam belajar.Misalnya terkadang seorang siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dalam artian siswa merasa takut dalam mengeluarkan pendapatnya baik itu didepan umum maupun dengan temannya sendiri, hanya kepada teman tertentu saja.Sehingga siswa canggung dan sulit membangun interaksi ditengah siswa lainnya.

Partisipasi kelas adalah aspek penting dalam sebuah pembelajaran.Ketika siswa berbicara dengan teman kelasnya ada perasaan malu saat hendak memulai membangun interaksi dalam berkomunikasi atau berkumpul dengan orang lain.Ada siswa yang memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik dengan teman sebayanya, berarti siswa tersebut memiliki kemampuan untuk berinteraksi, menginterpretasikan dan memberi tanggapan yang tepat terhadap berbagai situasi sosial.

Salah satu sasaran bagi siswa belajar dan mengembangkan diri adalah kegiatan bermain. Dengan demikian, seorang anak akan mendapat kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru merupakan sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak yang lain, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri dan paham bahwa perbuatan ada konsekuensinya. menurut Carl I.Hoveland(Ruben & Laswel, 2008) merumuskankomunikasi adalah proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan perangsang-perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk mengubah tingkah laku orang lain.

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh dari guru pembimbing dan guru mata pelajaran di SMA Negeri 3 Polewali bahwa fenomena siswa yang mengalami kurang mampu berkomunikasi siswa biasanya menunjukkan sifat-sifat seperti pendiam, pemalu, kurang berbicara, kurang percaya diri karena merasa takut salah, tidak mampu menarik perhatian dan minat orang lain dalam berbicara, dan tidak mampu mengeluarkan pendapatnya baik diluar maupun didalam kelas.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMA Negeri 3 Polewali beberapa permasalahan siswa yang tidak mempunyai keberanian diri untuk mengeluarkan pendapat (berkomunikasi) dengan teman sebayanya atau orang lain, maka sangat diperlukan upaya untuk mengatasinya. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berkomunikasinya adalah dengan menggunakan metode*role playing*.Seperti yang dikemukakan Romlah (1989:) bahwa dengan bermain peran *(Role Playing)* anak-anak dapat mengenal lingkungannya, badannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Menurut Zaini, (2004:98) bahwa “*role play* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role play* dapat membuktikan diri sendiri”.

Menurut Zaini (2004:100) alasan pengajaran melibatkan siswa dalam *role play,* antara lain:

1. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
2. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
3. Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
4. Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
5. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
6. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan.
7. Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
8. Mendorong siswa memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik.
9. Mendorong pembelajaran seumur hidup.
10. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
11. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan siswa dengan sah.
12. Mengembangkan pemahaman yang empatik.
13. Memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa memerankan peran sesuai dengan skenario. Skenario yang disusun didasarkan atas *problem* kehidupan sosial disekitar siswa sehingga siswa dapat menemukan pemecahan masalah yang diperankannya.

Cara yang seperti ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan. Dengan demikian bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa menyadarinya. *Role Playing* merupakan suatu metode bimbingan kelompok yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memecahkan masalah dengan cara bermain peran. Dalam bermain peran tersebut diharapkan setiap siswa secara aktif mengambil bagian untuk mengemukakan pendapat ataupun pengalaman-pengalamannya sehingga siswa yang lain dalam kelompok tersebut dapat mengambil manfaat dari pendapat dan pengalaman yang dikemukakan oleh temannya.

Dalam upaya pemecahan masalah yang terjadi pada siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan temannya, maka peneliti ingin memberikan metode *Role Playing*  (teknik bermain peran) untuk membantu siswa dalam memecahkan masalahnya yaitu untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi seperti pemalu, egois, merasa mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dan bersikap agresif. Maka diharapkan dalam pelaksanaan pemberian metode*Role Playing* pada siswa dan guru pembimbing bekerja sama sehingga kerendahan komunikasi siswa dapat teratasi.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis terinspirasi untuk mengkaji melalui penelitian dengan pendekatan eksperimen, dengan judul “penerapan bimbingan kelompok dengan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Negeri 3 Polewali”

Dalam berbagai macam-macam permainan maka peneliti memilih psikodrama untuk memerankan suatu permainan kepada siswa di SMA Negeri 3 Polewali, dengan tujuan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya dan menyatakan kebutuhan-kebutuhan yang di inginkan oleh siswa dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan teman sebayanya.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan dua pokok masalah peneliti ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan bimbingan kelompok denganmetode*Role Playing* yang dapat mempengaruhi keterampilan berkomunikasi siswa di SMA Negeri 3 Polewali?
2. Bagaimana tingkat keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya sebelum dan sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan metode *role playing?*
3. Apakah ada pengaruh bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya?
4. **Tujuan Masalah**

Sehubungan dengan rumusan masalah, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* yang dapat mempengaruhi tingkat keterampilan berkomunikasi siswa di SMA Negei 3 Polewali.
2. Untuk mengetahui tingkat keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya sebelum dan sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan metode*role playing*.
3. Untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya disekolah.
4. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
2. bagi akademis dapat menjadi bahan informasi, masukan serta pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi pendidikan dan bimbingan dalam upaya meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
3. bagi peneliti, menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasisi siswa dengan teman sebayanya.
4. Manfaat praktis
5. Bagi guru pembimbing (konselor sekolah) diharapkan menjadi masukan dalam menghadapi permasalahan siswa, terutama dalam mengubah perilaku siswa kearah yang lebih positif.
6. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan kedepannya jika sudah bertugas dilapangan sebagai guru pembimbing.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, HIPOTESIS DAN KERANGKA PIKIR**

**A.Kajian Pustaka**

1.***Role Playing***

1. **Pengertian *Role Playing***

*Role Playing* merupakan suatu permainan dimana peserta mengasumsikan peran dari suatu karakter khayal dan secara kolaboratif menciptakan atau mengikuti cerita. Peserta menentukan tindakan dari karakter mereka, pemeran yang didasarkan pada mereka, dan tindakan berhasil atau gagal menurut suatu sistem formal petunjuk atau aturan. Di dalam aturan pemain dapat menciptakan dan penunjukan dengan bebas aneka pilihan mereka membentuk hasil dan arah menyangkut permainan itu.

Secara umum dapat diartikan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bersifat kompetitif, atau kedua-duanya.Permainan dilakukan baik itu oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa. Dengan bermain anak-anak dapat mengenal lingkungannya, badannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan. Dengan demikian bermain merupakan cara belajar yang menyenagkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa menyadarinya (Romlah, 1989).

8

Menurut Dewa Ketut dan Desak Made (1990:144) bahwa :

Role Playing adalah suatu metode yang menggunakan unsur memainkan peranan tertentu atau suatu teknik drama dalam suatu situasi yang diciptakan, dimana situasi individu ikut serta tidak sebagai individu itu sendiri, tetapi dalam peranan orang lain dengan maksud banyak belajar dan mengerti lebih berbagai keterampilan dan sikap dalam hubungan antar manusia.

Bermain peran *(role playing*) adalah suatu kegiatan yang memperagakan suatu masalah secara singkat dengan tekanan utama pada karakter atau sifat orang-orang, kemudian diikuti dengan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut.Langkah-langkah pembelajaran diawali dengan menentukan permasalahan berikut situasinya, mengatur para pelaku, peragaan situasi, menghentikan peragaan setelah mencapai klimaks, menganalisis dan membahas karakteristik yang diperankan, dan mengevaluasi hasil.Menurut Bennett (Romlah, 1989) menyatakan bahwa permainan peranan adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Selanjutnya Corsini (Romlah, 1989) menyatakan bahwa permainan peranan dapat digunakan sebagai: (a) alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya, (b) media pengajaran, melalui proses “modeling” anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah, (c) metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peranan, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru

Melalui bermain peran *(role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial.Dari dimensi pribadi, model ini berusaha membantu peserta didik membantu menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik.Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis.Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjungjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Dari beberapa pengertian di atas maka penulis berkesimpulan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai. Dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain dengan memerankan orang lain.

1. **Macam-macam Permainan Peran *(Role Playing)***

Ada beberapa macam permainan peran, menurut Romlah (1989)

1. Sosiodrama adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antara manusia.
2. Psikodrama merupakan permainan peranan yang dimaksudkan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhannya, dan menyatakan reksinya terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya.

Lebih lanjut Romlah (1989) membagi permainan peranan menjadi dua yaitu : permainan peranan yang terstruktur dan permainan yang tidak terstruktur.

1. permainan peranan terstruktur adalah permainan peranan dimana fasilitator menentukan struktur dan menjelaskannya pada peserta permainan.

2. permainan peranan tidak terstuktur atau permainan peranan yang bersifat pengembangan adalah permainan peranan dimana hubungan antara pemeran-pemeran utama dengan pemeran-pemeran lain dalam permainan tidak ditentukan dengan fasilitator tetapi oleh para anggota kelompok.

1. **Landasan teori metode *Role Playing***

Ada bermacam-macam pandangan mengenai cara menilai perilaku manusia. Para ahli sosiologi mempelajari perilaku individu dalam hubungannya dengan individu lain dan dalam peranan-peranan yang dilakukan dalam masyarakat. Dengan kata lain kepribadian seseorang adalah keseluruhan peranan yang diperankannya dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan pekerjaan. Seseorang dikatakan mempunyai penyesuaian diri yang baik apabila ia dapat berperilaku sesuai dengan peranan yang dimilikinya baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial.

Dalam satu hari seseorang dapat memerankan berbagai peranan misalnya seorang ibu, istri, teman, kepala sekolah dan sebagainya.Pada setiap peranan tersebut yang bersangkutan harus dapat berperilaku sesuai dengan peranan yang dilakukannya.Cara individu berperilaku pada setiap peranan tersebut tergantung pada status atau posisinya dengan pasangan peranannya.Jadi perilaku ibu kepada anaknya berbeda dengan perilakunya terhadap suaminya, dan berbeda pula dengan perilakunya terhadap bawahannya disekolah.

Dalam kaitannya dengan peranan permainan, tidak ada satu ahli pun yang dapat memberikan penjelasan yang lengkap dan memuaskan untuk menerangkan nilai permainan untuk mengubah perilaku individu agar menjadi spontan dan kreatif kembali.

Moreno, 1923 (Romlah, 1989:111) memberikan komentar yang dapat diringkaskan sebagai berikut:

Ketika seorang anak pertama kali menyadari kemampuannya untuk mengeluarkan suara, ia mengeluarkannya secara kreatif dan spontan dengan mengadakan percobaan dan latihan membuat bunyi-bunyi tertentu. Ia tidak peduli apakah suara baik atau buruk, sesuai atau tidak, tetapi ia lebih menikmati prosesitu sendiri. Sampai akhirnya ia menemukan bahwa suara menghasilkan akibat tertentu, dan ia mulai menembangkan jenis suara tertentu.

Jadi menurut pendapat Moreno, bahwa salah satu faktor yang penting yang menentukan dalam permainan peranan, yang akan menghasilkan perubahan perilaku adalah pengurangan hambatan-hambatan. Hambatan-hambatan yang biasa timbul adalah perasaan takut dikritik, takut dihukum, atau ditertawakan.

Perubahan perilaku atau perubahan sikap melalui permainan peranan terjadi secara bertahap.

Romlah (1989:109) menggolongkan perubahan itu dalam tiga tahap yaitu:

1. pola-pola perilaku tidak kaku yang dimiliki sekarang,
2. perubahan kearah pola-pola perilaku baru
3. melaksanakan pola-pola perilaku baru dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya peneliti menguraikan secara singkat :

1. Pola-pola perilaku tidak kaku yang dimiliki sekarang

Pola-pola perilaku yang tidak kaku.Secara umum perilaku manusia sehari-hari merupakan perilaku yang kaku yang sudah terbentuk dan secara otomatis dilakukan tanpa banyak memerlukan banyak berpikir.

1. Perubahan kearah pola-pola perilaku baru

Perubahan kearah perilaku baru. Setelah ada kesadaran akan kebutuhan untuk mengubah perilaku, individu harus mengembangkan kesadaran ini kearah pengertian dan pemahaman terhadap situasi masalah yang dihadapi.

1. Melaksanakan pola-pola perilaku baru dalam kehidupan sehari-hari

Melaksanakan atau mencobakan sesuatu perilaku baru dalam kehidupan sehari-hari.Dalam tahap terakhir perubahan perilaku ini, pengaruh permainan peranan tidak langsung dapat dilihat.

Secara singkat dapat dikemukakan bahwa proses belajar dalam mempelajari perilaku baru atau merubah perilaku lama kearah perilaku baru dengan media permainan peranan adalah sebagai berikut : pelakukan perilaku yang sudah jelas dan biasa dilakukan, menemukan bahwa perilaku itu tidak efektif untuk dilakukan dan sebab-sebabnya, mencoba perilaku baru yang juga tidak efektif dan menemukan cara-cara baru yang lebih efektif, dan akhirnya melaksanakan pola-pola perilaku baru yang ditemukan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Tujuan *Role Playing***

Dalam bimbingan konseling, Sukardi (1983:161) metode *role playing* digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang menghadapi suatu situasi sosial.
2. Menggambarkan bagaimana cara memecahkan suatu masalah sosial.
3. Menumbuhkan dan mengembangakan sikap kritis terhadap tingkah laku yang harus atau jangan diambil dalam situasi sosial tertentu.
4. Memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi tertentu.
5. Memberikan kesempatan untuk meninjau situasi sosial dari berbagai sudut pandangan tertentu.

Sedangkan menurut Mahmud & Sunarti (2008:4) mengemukakan bahwa “tujuan *role playing* adalah untuk membelajarkan atau membelajarkan ulang dari pada penyembuhan *(curtive)”*.

1. **Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing***

*Role Playing* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan metode *Role Playing*
2. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus di perankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
3. Siswa akan melatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain di tuntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
4. Bakat yang terdapat pada siswa dapat di pupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
5. Kerjasama antara pemain dapat di tumbuhkan dan dibina denagn sebaik-baiknya.
6. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
7. Bahasa lisan siswa dapat di bina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah di pahami orang lain (Djamarah, 2002).
8. Kelemahan metode *Role Playing*
9. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
10. Banyak memakan waktu.
11. Memerlukan tempat yang cukup luas.
12. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat (Djamarah, 2002).
13. **Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing***

Secara umum, pelaksanaan *role playing* bisa mengikuti beberapa langkah-langkah sebagaimana yang disebutkan oleh Romlah ( 1989: 115-117) adalah

persiapan, menentukan kelompok yang akan memainkan peran, menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya, pelaksanaan Role Playing, evaluasi dan diskusi, ulangan permainan.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Persiapaan

Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan di *Role Playingkan*, dan tujuan permainkan. Kemudian diadakan Tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.

1. Menentukan kelompok yang akan bermain peran

Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan pemegang peran dapat di lakukan secara sukarela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain, atau berdasarkan kedua-duanya.

1. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya

Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan.Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.

1. *Role Playing*

Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembuk beberapa menit unuk menyiapkan diri bagaimanau *role playing* itu akan dimainkan. Setelah siap, dimulailah permainan.Masing-masing pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya.Pemain diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan-perasaan, dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya.Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.

1. evaluasi dan diskusi

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.

1. Ulangan permainan

Dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun cara-cara tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bertukar peran*(role reversal)*

Bertukar peran terjadi bila seorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan oleh orang lain. Misalnya pemain A (orang tua) diminta untuk memainkan peran yang semula dipegang oleh pemain B (anak yang diprotes). Tujuan dari pertukaran peran ini adalah untuk:

1. Mengklarifikasi situasi, dengan melihat bagaimana orang lain memerankan peran yang sama pemain dapat melihat dan menghayati situasinya dengan lebih jelas.
2. Meningkatkan spontanitas, dengan bertukar peran pemain menjadi terus bertumbuh dan lebih bebas dan tidak terikat pada pola-pola perilaku tertentu, serta dipaksa untuk menilai kembali perilakunya melalui sudut pandang yang lain.
3. Untuk meningkatkan pengertian dan kesadaran bagaimana orang lain merasakan dan melakukan hal yang sama.
4. Peran ganda *(doubling)*

Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga yang ikut bermain dalam permainan peranan dengan mengisi suara salah seorang pemain. Dasar dari cara ini adalah apabila berinteraksi dengan orang lain, kita memikirkan berbagai macam hal, sehingga kita tidak mempunyai cukup waktu untuk merespon dengan tepat dan cepat. Pikiran dan perasaan bergerak lebih cepat daripada kata-kata.Orang ketiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama. Tujuan dari pengisian dialog ini adalah untuk membantu kelancaran permainan dan memberikan wawasan baru terhadap masalah yang sedang dirole playingkan.

1. Teknik cermin *(the mirror technique)*

Anggota kelompok yang lain diminta menirukan peran yang dibawakan oleh salah seorang pemain seperti pada waktu pemain itu memerankannya supaya teknik ini tidak menimbulkan pada pemain yang ditirukan pola pemainnya. Sebaiknya peran yang ditirukan lebih dari satu peran.

1. Teknik Kursi Kosong (*the empty chair technique)*

Teknik ini digunakan bila anggota kelompok mengalami kesulitan untuk berinteraksi secara langsung dengan anggota kelompok lain. Anggota yang bersangkutan diminta untuk berkomunikasi dengan dengan kursi kosong sebagai ganti lawan perannya. Setelah ia dapat lancar berbicara, seseorang yang diminta untuk mengisi kursi itu dan memerankan peran yang sebenarnya.

1. Bermain Peranan Sendiri (*monodrama)*

Sering terjadi sesorang dapat meningkatkan penghayatannya terhadap peran yang dimainkannya dengan bermain peran sendiri dengan berpindah-pindah tempat duduk ketempat duduk pemeran yang lain dan melakukan monolog. Misalnya seorang individu memerankan pengawas kemudian pindah tempat duduk memerankan kepala sekolah.

Setelah selesai permainan, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan pemain berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan cirri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian diputar kembali.

1. **Bimbingan Kelompok**
2. **Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan merupakan suatu layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan mereka sehari-hari.Dan atau untuk pengembangan diri baik secara individu maupun sebagai siswa, dan untuk pengambilan keputusan dan atau tindakan tertentu.

Layanan bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dari Sembilan layanan bimbingan konseling yang membantu siswa, secara kelompok untuk membahas suatu topik yang berguna untuk perkembangan mereka baik masalah yang bersifat kelompok yaitu masalah yang di rasakan bersama anggota kelompok atau bersifat individual yaitu masalah yang di rasakan individu dalam kelompok.

Sedangkan menurut (Amti dan Marjohan: 1993) bimbingan kelompok adalah:

Bimbingan yang diberikan kepada sekelompok individu dengan memakai pola yang sederhana memberikan arti bahwa bimbingan kelompok diberikan kepada sekelompok individu yang mengalami masalah yang sama serta merupakan usaha membantu individu dengan memanfaatkan suasana yang berkembang di kelompok itu.

Menurut Nurihsan (2005: 23) bimbingan kelompok adalah

“bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok, bimbingan kelompok berupa penyampaian informasi atau aktifitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.”

Jenis-jenis bimbingan kelompok terdiri atas dua yaitu: (1) bimbingan kelompok bebas, di mana dalam kegiatan para anggota kelompok bebas mengemukakan pikiran dan perasaannya dalam kelompok dan selanjutnya apa yang disampaikan mereka dalam kelompok itulah yang menjadi pokok bahasan kelompok. (2) bimbingan kelompok tugas, salah satu bentuk penyelenggaraan bimbingan kelompok dimana arah dan isi kegiatan kelompok itu tidak di tentukan oleh anggotanya melainkan di arahkan kepada penyelesaian suatu tugas (Amti Dan Marjohan: 1993)

Romlah (1989: 3) mengemukakan bahwa: “Bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang di berikan pada individu dalam situasi kelompok.” Bimbingan kelompok di tujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

1. Dinamika kelompok

Dinamika kelompok merupakan jiwa bagi pelaksanaan bimbingan kelompok, inilah yang akan menentukan gerak dan arah pencapaian tujuan dalam kelompok. Dinamika kelompok ini dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok melalui layanan bimbingan kelompok Prayitno (1995).

1. Dinamika kelompok

Prayitno (1995) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok bermaksud memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media dalam membimbing individu-individu yang memerlukan.Media dinamika kelompok ini adalah unik dan hanya dapat ditemukan dalam suatu kelompok yang benar-benar hidup. Dalam bimbingan kelompok dinamika kelompok dengan sengaja ditumbuhkembangkan yang semulanya masih sangat lemah, atau belum ada sama sekali, dtumbuhkan dan dikembangkan sehingga menjadi kuat dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok.

1. Tugas guru pembimbing dalam membentuk dinamika kelompok

guru pembimbing yang menyelenggarakan bimbingan kelompok sangat berkepentingan untuk mengembangkan dinamika kelompok dalam kelompok itu. Bahkan pengembangan dinamika kelompok itu merupakan tugas utama.

1. Perwujudan dinamika kelompok

Perwujudan dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok akan mencapai tujuan ganda, yaitu mendapat kesempatan untuk mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri untuk diperolehnya kemampuan-kemampuan sosial, kepribadian yang mantap, keterampilan berkomunikasi secara efektif, informasi, wawasan, pemahaman, nilai, dan sikap, serta berbagai alternative yang akan memperkaya dan mungkin bahkan dapat mereka praktikan. Prayitno (1995).

Menurut I.Djumhur, 1975:106 dalam Prayitno (1995) mengemukakan,

layanan bimbingan kelompok yaitu:”Teknik bimbingan yang dipergunakan dalam membantu murid atau sekelompok murid memecahkan masalah dengan melakukan kegiatan kelompok”

Menurut Winkel & Hastuti (2004:565) dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri.

Sesuai dengan pendapat-pendapat di atas, maka yang dimaksud layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahwa layanan bimbingan kelompok adalah salah satu teknik untuk membantu siswa.
2. Kegiatan layanan bimbingan kelompok diberikan kepada sekelompok siswa atau dapat diberikan kepada beberapa kelompok.
3. Setiap kelompok akan membahas masalah atau topik yang berguna membantu perkembangan konselor.
4. **Tujuan Layanan Bimbingan Kelompok**

Tujuan dalam bimbingan kelompok terdiri atas dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1). Tujuan umum

Secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu siswa yang mengalami masalah melalui prosedur kelompok.Suasana yang berkembang dalam bimbingan kelompok itu dapat merupakan wahan dimana masing-masing murid dapat memanfaatkan informasi, tanggapan dan berbagai reaksi teman-temannya untuk kepentingan pemecahan masalah-masalah yang duhadapinya.

Di samping untuk kepentingan masalah, bimbingan kelompok juga bertujuan mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok, pengembangan pribadi itu akan diperoleh anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan itu baik suasana yang menyenangkan ataupun suasan yang tidak menyenangkan (Nurihsan ,2005).

2).Tujuan khusus

Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

1. Melatih murid-murid untuk berani mengemukakan pendapat dihadapan teman-temannya, yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk ruang lingkup yang lebih besar seperti berbicara dihadapan orang banyak, di forum-forum resmi dan sebagainya.
2. Melatih murid-murid untuk dapat bersikap terbuka dalam berkelompok.
3. Melatih murid-murid untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok.
4. Melatih murid-murid untuk dapat bertenggang rasa dengan orang lain.
5. Melatih murid-murid untuk memperoleh keterampilan sosial.
6. Membantu murid-murid untuk memahami dan mengenali dirinya dalam berhubungan dengan orang lain.

Dengan memperhatikan tujuan khusus di atas, dapat dikemukakan bahwa setelah murd-murid selesai mengikuti kegiatan kelompok, diharapkan para murid-murid akan berkembang sikap dan keterampilannya sebagai berikut:

1. Sikap tidak mau menang sendiri, tidak bermaksud menyenangkan orang lain, tidak gegabah dalam berbicara, ingin membantu orang orang lain, lebih melihat aspek positif dalam menanggapi teman-temannya, sopan, bertenggang rasa, menahan dan mengendalikan diri, mau mendengar pendapat orang lain, tidak memaksakan pendapat sendiri, dan mendengar pendapat orang lain.
2. Keterampilan menyampaikan pendapat dan menerima pendapat orang lain secara tepat dan positif.

Menurut Prayitno (2004:3) tujuan layanan bimbingan kelompok yaitu: ”membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta”.

Jadi layanan bimbingan kelompok yang dibahas adalah masalah-masalah yang sedang atau baru ngetren saat itu, namun demikian tidak menutup kemungkinan masalah yang dibahas atas usul siswa atau kelompok.

Tujuan layanan bimbingan kelompok menurut Winkel & Sri Hastuti (2004:547) adalah:

Menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing anggota kelompok serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna bagi para partisipan. Selain itu bimbingan kelompok bertujuan untuk merespon dan minat para peserta didik.Topik yang didiskusikandalam bimbingan kelompok ini bersifat umum *(common problem)* dan tidak rahasia (Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

1. **Prinsip-prinsip Bimbingan**

Terdapat beberapa prinsip dasar yang dipandang sebagai pondasi atau landasan bagi layanan bimbingan.Prinsi-prinsip ini berasal dari konsep-konsep filosofis tentang kemanusiaan yang menjadi dasar bagi pemberian layanan bantuan atau bimbingan, baik disekolah maupun diluar sekolah. Prinsip-prinsip itu adalah sebagai berikut:

1. Bimbingan diperuntukkan bagi semua individu

Prinsip ini berarti bahwa bimbingan diberikan kepada semua individu atau peserta didik, baik yang tidak bermasalah maupun yang bermasalah, baik pria maupun wanita, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa.Dalam hal ini pendekatan yang digunakan dalam bimbingan lebih bersifat preventif dan pengembangan dari pada penyembuhan (kuratif); dan lebih diutamakan teknik kelompok daripada perseorang (individual).

1. Bimbingan bersifat individualisasi

Setiap individu bersifat unik (berbeda satu sama lainnya), dan melalui bimbingan individu dibantu untuk memaksimalkan perkembangan keunikannya tersebut.Prinsip ini juga berarti bahwa yang menjadi fokus sasaran bantuan adalah individu, meskipun layanan bimbingannya menggunakan teknik kelompok.

1. Bimbingan menekankan hal yang positif

dalam kenyataan masih ada individu yang memiliki persepsi yang negative terhadap bimbingan, karena bimbingan dipandang sebagai satu cara yang menekan aspirasi. Sangat berbeda dengan pandangan tersebut, bimbingan sebenarnya merupakan proses bantuan yang menekankan kekuatan dan kesuksesan, karena bimbingan merupakan cara untuk membangun pandangan yang positif terhadap diri sendiri, memberikan dorongan, atau peluang untuk berkembang.

1. bimbingan merupakan usaha bersama

Bimbingan bukan hanya tugas atau tanggung jawab konselor, tetapi juga tugas guru-guru dan kepala sekolah. Mereka sebagai *teamwork* terlibat dalam proses bimbingan.

1. pengambilan keputusan merupakan hal yang esensial dalam bimbingan

Bimbingan diarahkan untuk membantu individu agar dapat melakukan pilihan dan mengambil keputusan.Bimbingan mempunyai peranan untuk memberikan informasi dan nasehat kepada individu, yang itu semua sangat penting baginya dalam mengambil keputusan.Kehidupan individu diarahkan oleh tujuannya, dan bimbingan memfasilitasi individu untuk mempertimbangkan, menyesuaikan diri, dan menyempurnakan tujuan melalui pengambilan keputusan yang tepat.Jones et.al 1970 (Yusuf & Nurihsan, 2006:18) berpendapat bahwa kemampuan untuk membuat pilihan secara tepat bukan kemampuan bawaan, tetapi kemampuan yang harus dikembangkan.Tujuan utama bimbingan adalah mengembangkan kemampuan individu untuk memecahkan masalahnya dan mengambil keputusan.

1. bimbingan berlangsung dalm brbagai setting (adegan)

Pemberian layanan bimbingan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga di lingkungan keluarga, perusahaan/industri, lembaga-lembaga pemerintah/swasta, dan masyarakat pada umumnya.Bidang layanan bimbingan pun bersifat multi aspek, yaitu meliputi asapek pribadi, sosial, pendidikan, dan pekerjaan.

Peters dan Farwell (Yusuf & Nurihsan, 2006:19) mencatat 18 prinsip khusus bimbingan di lingkungan sekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Bimbingan ditujukan bagi semua siswa.
2. Bimbingan membantu perkembangan siswa kea rah kematangan.
3. Bimbingan merupakan proses layanan bantuan kepada siswa yang berkelanjutan dan terintegrasi.
4. Bimbingan menekankan berkembangnya potensi siswa secara maksimum.
5. Guru merupakan*co-fungsionaris* dalam proses bimbingan.
6. Konselor merupakan *co-fungsionaris* utama dalam proses bimbingan.
7. Administrator merupakan *co-fungsionaris* yang mendukung kelancaran proses bimbingan.
8. Bimbingan bertanggung jawab untuk mengembangkan kesadaran siswa akan lingkungan (dunia di luar dirinya) dan mempelajarinya secara efektif.
9. Untuk mengimplementasikan berbagai konsep bimbingan diperlukan program bimbingan yang terorganisasi dengan melibatkan pihak administrator, guru, dan konselor.
10. Bimbingan perkembangan membantu siswa untuk mengenal, memahami, menerima, dan mengembangkan dirinya sendiri.
11. Bimbingan perkembangan berorientasi pada tujuan.
12. Bimbingan perkembangan menekankan kepada pengambilan keputusan.
13. Bimbingan perkembangan berorientasi masa depan.
14. Bimbingan perkembangan melakukan penilaian secara periodik terhadap perkembangan siswa sebagai seorang pribadi yang utuh.
15. Bimbingan perkembangan cenderung membantu perkembangan siswa secara langsung.
16. Bimbingan perkembangan difokuskan kepada individu dalam kaitannya dengan perubahan kehidupan sosial budaya yang terjadi.
17. Bimbingan perkembangan difokuskan kepada pengembangan kekuatan pribadi.
18. Bimbingan perkembangan difokuskan kepada proses pemberian dorongan.

Senada dengan prinsip-prinsip di atas, Biasco, (Yusuf & Nurihsan,2006:20) mengidentifikasikan lima prinsip bimbingan, yaitu sebagai berikut:

1. Bimbingan, baik sebagai konsep maupun proses merupakan bagian integral program pendidikan di sekolah. Oleh karena itu bimbingan dirancang untuk melayani semua siswa, bukan hanya anak yang berbakat atau yang mempunyai masalah.
2. Program bimbingan akan berlangsung dengan efektif apabila ada upaya kerjasama antarpersonal sekolah, seperti orang tua siswa atau para spesialis.
3. Layanan bimbingan didasarkan kepada asumsi bahwa individu memiliki peluang yang lebih baik untuk berkembang melalui pemberian bantuan yang terencana.
4. Bimbingan berasumsi bahwa individu termasuk anak-anak memiliki hak untuk menentukan sendiri dalam melakukan pilihan. Pengalaman dalam melakukan pilihan sendiri tersebut berkontribusi kepada pengembangan rasa tanggung jawabnya.
5. Bimbingan ditujukan kepada perkembangan pribadi setiap siswa, baik menyangkut aspek akademik, social, pribadi, maupun vokasional.
6. **Pelaksanaan Bimbingan Pelompok**

Kegiatan bimbingan kelompok berlangsung dalam 4 tahap, yaitu: 1) tahap pembentukan, 2) tahap peralihan, 3) tahap kegiatan, dan 4) tahap pengakhiran, (Prayitno: 1995). Sedangkan menurut Nurihsan (2005) penyelenggaraan bimbingan memerlukan persiapan dan praktik pelaksanaan yang memadai, dari langkah awal sampai dengan evaluasi dan tindak lanjutnya.

1. Langkah awal

langkah awal atau tahap awal diselenggarakan dalam rangka pembentukan kelompok sampai dengan mengumpulkan para peserta yang siap untuk melaksanakan kegiatan kelompok. Langkah awal dimulai dengan penjelasan tentang adanya layanan bimbingan kelompok bagi para siswa, pengertian, tujuan dan kegunaan bimbingan kelompok.Setelah penjelasan ini langkah selanjutnya menghasilkan kelompok yang langsung merencanakan waktu dan tempat menyelenggarakan bagian kegiatan bimbingan kelompok.

1. Perencanaan kegiatan

Perencanaan kegiatan bimbingan meliputi penetapan:

1. Materi layanan
2. Tujuan yang ingin dicapai
3. Sasaran kegiatan
4. Bahan dan sumber bahan untuk bimbingan kelompok
5. Rencana penilaian, dan
6. Waktu dan tempat
7. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan yang telah direncanakan itu selanjutnya dilaksanakan melalui kegiatan sebagai berikut:

1. Persiapan menyeluruh yang meliputi persiapan fisik (tempat dan kelengkapannya), persiapan bahan, persiapan keterampilan dan persiapan dan adminisrtasi. Mengenai persiapan keterampilan untuk menyelenggarakan bimbingan kelompok, guru pembimbing diharapkan mampu melaksanakan teknik-teknik sebagai berikut:
2. Teknik umum,yaitu “Tiga M” mendengarkan dengan baik, memahami secara penuh, merespon secara tepat dan positif, dorongan minimal, penguatan dan keruntutan.
3. Keterampilan memberikan tanggapan mengenai perasaan peserta, mengungkapkan perasaan sendiri dan merefleksikan.
4. Ketermpilan memberikan pengarahan, memberikan informasi, memberikan nasehat, bertanya secara langsung dan terbuka, mempengaruhi dan mengajak, menggunakan contoh pribadi, memberikan penafsiran, mengkonfrontasikan, mengupas masalah dan menyimpulkan.
5. Keterampilan memantapkan azas kerahasiaan kepada seluruh peserta.
6. Pelaksanaan tahap-tahap kegiatan

Adapun tahap-tahap pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap pembentukan

Pada tahap ini merupakan tahap pengenalan diri dari anggota dalam kelompok.Tujuan tahap ini adalah agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok.Dengan pemahaman ituakan memungkinkan anggota kelompok mau berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan bimbingan kelompok. Pemahaman itu selanjutnya akan menumbuhkan minat pada diri mereka untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Di samping itu tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana mengenal, percaya, menerima, dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok (Amti dan Marjohan: 1993).

1. Tahap peralihan

Tahap peralihan merupakantahap transisi dari tahap pembentukan ke tahap-ke tahap kegiatan. Dalam tahap ini dilakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
2. Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selnjutnya.
3. Membahas suasana yang terjadi
4. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, dan
5. Kalau perlu kembali ke beberapa aspek tahap pertama atau tahap pembentukan.
6. Tahap kegiatan

Tahap ini merupakan kegiatan inti dalam bimbingan kelompok.Sasaran yang ingin dicapai dalam tahap kegiatan ini adalah terbahasnya secara tuntas permasalahan yang dihadapi oleh anggota kelompok. Sasaran lain yang terpenting adalah terciptanya suasana untuk mengembangkan diri anggota kelompok, baik yang menyangkut pengembangan kemampuan berkomunikasi (mengajukan pendapat, menanggapi pendapat, terbuka, sabar, tenggang rasa dan sebagainya) maupun menyangkut dengan pemecahan masalah yang dikemukakan dalam anggota kelompok. Rangkaian kegiatan dalam tahap ini tergantung kepada bimbingan kelompok yang diselenggarakan apakah bimbingan kelompok bebas atau bimbingan kelompok tugas.

1. Tahap pengakhiran

Tahap ini merupakan tahapan penutup dalam satu atau seluruh rangkaian pertemuan kegiatan bimbingan kelompok. Kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan pemimpin kelompok pada tahap ini adalah:

1. Penyampaian pengakhiran kegiatan
2. Mengemukakan kesan-kesan
3. Penyampaian tanggapan-tanggapan
4. Pembahasan kegiatan selanjutnya
5. penutup
6. Evaluasi kegiatan

Penilaian kegiatan bimbingan kelompok difokuskan pada perkembangan pribadi siswa dan hal-hal yang dirasakan berguna bagi mereka.Isi kesan-kesan yang diungkapkan oleh para peserta merupakan isi penilaian yang sebenarnya.Penilaian terhadap bimbingan kelompok dilakukan secara tertulis, baik melalui essai, daftar cek, maupun isian sederhana.Secara tertulis para peserta diminta diungkapkan perasaanya, pendapatnya, harapannya, minat, dan sikapnya terhadap berbagai hal, baik yang telah dilakukan selama kegiatan bimbingan kelompok, maupun kemungkinan keterlibatan mereka untuk kegiatan serupa selanjutnya. Kepada para peserta juga dapat diminta untuk mengemukakan tentang hal-hal yang paling berharga atau kurang mereka senangi selama kegiatan bimbingan kelompok (Nurihsan:2005).

1. Analisis dan tindak lanjut

Hasil pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok perlu dianalisis untuk mengetahui lebih lanjut kemajuan para peserta dan proses penyelenggaraan bimbingan kelompok. Tindak lanjut dapat dilaksanakan melalui bimbingan kelompok selanjutnya atau kegiatan yang dianggap sudah memadai dan selesai, oleh karena itu upaya tindak lanjut secara tersendiri dianggap tidak diperlukan (Nurihsan: 2005).

1. Langkah-langkah atau tahap penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok

Menurut Prayitno tahap-tahap penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok adalah tahap pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengaakhiran. (2004: 18). Tahap-tahap tersebut di atas dapat diuraikan secara singkat sebagai berikut:

1. Tahap pembentukan yaitu tahapan untuk membentuk kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
2. Tahap peralihan yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
3. Tahap kegiatan yaitu kegiatan inti untuk membahas topik-topik tertentu.
4. Tahap pengakhiran yaitu kegiatan akhir untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.

**3. Komunikasi**

**a. Pengertian Komunikasi**

Kata atau istilah komunikasi (dari bahasa Inggris “*communication”),*secara etimologis atau menurut asal katanya adalah dari bahasa Latin *communicatus*, dan perkataan ini bersumber pada kata *communis*. Dalam kata *communis* ini memiliki makna ‘berbagi’ atau ‘menjadi milik bersama’ yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk kebersamaan atau kesamaan makna.

Komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia. Karena itu merujuk pada pengertian Ruben dan Steward(2008:16) mengenai komunikasi manusia yaitu:

*Human communication is the process through which individuals –in relationships, group, organizations and societies—respond to and create messages to adapt to the environment and one another.* Bahwa komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain.

Komunikasi mengacu pada tindakan oleh salah satu orang atau lebih, yang mengirim dan menerima pesan yang terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu, dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik.

Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yaitu:

1. Komunikator (siapa yang mengatakan?)
2. Pesan (mengatakan apa?)
3. Media (melalui saluran/ *channe*l/media apa?)
4. Komunikan (kepada siapa?)
5. Efek (dengan dampak/efek apa?).

Jadi berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, secara sederhana proses komunikasi adalah pihak komunikator membentuk pesan dan menyampaikannya melalui suatu saluran tertentu kepada pihak penerima yang menimbulkan efek tertentu.

**b. Proses Komunikasi**

dalam proses komunikasi terbagi atas beberapa tahap diantaranya sebagai berikut :

1. Proses komunikasi secara primer

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan nonverbal (kial/*gesture*, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya) yang secara langsung dapat/mampu menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan.

2. Proses komunikasi sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama.

**c. Konseptual Komunikasi**

Deddy Mulyana (2005) mengkategorikan definisi-definisi tentang komunikasi dalam tiga konseptual yaitu:

1. Komunikasi sebagai tindakan satu arah.

Suatu pemahaman komunikasi sebagai penyampaian pesan searah dari seseorang (atau lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) ataupun melalui media, seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi. Pemahaman komunikasi sebagai proses searah sebenarnya kurang sesuai bila diterapkan pada komunikasi tatapmuka, namun tidak terlalu keliru bila diterapkan pada komunikasi publik (pidato) yang tidak melibatkan tanya jawab. Pemahaman komunikasi dalam konsep ini, sebagai definisi berorientasi-sumber. Definisi seperti ini mengisyaratkan komunikasi semua kegiatan yang secara sengaja dilakukan seseorang untuk menyampaikan rangsangan untuk membangkitkan respon orang lain. Dalam konteks ini, komunikasi dianggap suatu tindakan yang disengaja untuk menyampaikan pesan demi memenuhi kebutuhan komunikator, seperti menjelaskan sesuatukepada orang lain atau membujuk untuk melakukan sesuatu.

1. Komunikasi sebagai interaksi.

Pandangan ini menyetarakan komunikasi dengan suatu proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang arahnya bergantian. Seseorang menyampaikan pesan, baik verbal atau nonverbal, seorang penerima bereaksi dengan memberi jawaban verbal atau nonverbal, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima respon atau umpan balik dari orang kedua, dan begitu seterusnya.

1. Komunikasi sebagai transaksi.

Pandangan ini menyatakan bahwa komunikasi adalah proses yang dinamis yang secara sinambungan mengubah phak-pihak yang berkomunikasi. Berdasarkan pandangan ini, maka orang-orang yang berkomunikasi dianggap sebagai komunikator yang secara aktif mengirimkan dan menafsirkan pesan. Setiap saat mereka bertukar pesan verbal dan atau pesan nonverbal.

**d. Fungsi Komunikasi**

William I. Gorden (Deddy Mulyana, 2005) mengkategorikan fungsi komunikasi menjadi empat, yaitu:

1. Sebagai komunikasi sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur, dan memupuk hubungan hubungan orang lain. Melalui komunikasi kita bekerja sama dengan anggota masyarakat (keluarga, kelompok belajar, perguruan tinggi, RT, desa) untuk mencapai tujuan bersama.

1. Sebagai komunikasi ekspresif

Komunikasi berfungsi untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan-pesan nonverbal. Perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut, prihatin, marah dan benci dapat disampaikan lewat kata-kata, namun bisa disampaikan secara lebih ekpresif lewat perilaku nonverbal. Seorang ibu menunjukkan kasih sayangnya dengan membelai kepala anaknya. Orang dapat menyalurkan kemarahannya dengan mengumpat, mengepalkan tangan seraya melototkan matanya, mahasiswa memprotes kebijakan penguasa negara atau penguasa kampus dengan melakukan demontrasi.

1. Sebagai komunikasi ritual

Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai*rites of passage,* mulai dari upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, siraman, pernikahan, dan lain-lain. Dalam acara-acara itu orang mengucapkan kata-kata atau perilaku-perilaku tertentu yang bersifat simbolik. Ritus-ritus lain seperti berdoa (shalat, sembahyang), membaca kitab suci, naik haji, upacara bendera (termasuk menyanyikan lagu kebangsaan), upacara wisuda, perayaan lebaran (Idul Fitri) atau Natal, juga adalah komunikasi ritual. Mereka yang berpartisipasi dalam bentuk komunikasi ritual tersebut menegaskan kembali komitmen mereka kepada tradisi keluarga, suku, bangsa. Negara, ideologi, atau agama mereka.

1. Sebagai komunikasi instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap, menggerakkan tindakan, dan juga menghibur.

1. **Ragam Tingkatan Komunikasi atau Konteks-Konteks Komunikasi**

Secara umum ragam tingkatan komunikasi adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi intrapribadi *(intrapersonal communication)* yaitu komunikasi yang terjadi dalam diri seseorang yang berupa proses pengolahan informasi melalui panca indera dan sistem syaraf manusia.
2. Komunikasi antarpribadi *(interpersonal communication)* yaitu kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang dengan orang lain dengan corak komunikasinya lebih bersifat pribadi dan sampai pada tataran prediksi hasil komunikasinya pada tingkatan psikologis yang memandang pribadi sebagai unik. Dalam komunikasi ini jumlah perilaku yang terlibat pada dasarnya bisa lebih dari dua orang selama pesan atau informasi yang disampaikan bersifat pribadi.
3. Komunikasi kelompok *(group communication)* yaitu komunikasi yang berlangsung di antara anggota suatu kelompok. Menurut Michael Burgoon dan Michael Ruffner dalam situs Ruben & Laswell (2008) memberi batasan komunikasi kelompok sebagai interaksi tatap muka dari tiga atau lebih individu guna memperoleh maksud atau tujuan yang dikehendaki seperti berbagi informasi, pemeliharaan diri atau pemecahan masalah sehingga semua anggota dapat menumbuhkan karakteristik pribadi anggota lainnya dengan akurat.
4. Komunikasi organisasi *(organization communication)* yaitu pengiriman dan penerimaan berbagai pesan organisasi di dalam kelompok formal maupun informal dari suatu organisasi (Wiryanto, 2005)*.*
5. Komunikasi massa *(mass communication).* Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai suatu jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah audien yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media massa cetak atau elektrolik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat.

**f. Kegunaan Belajar Ilmu Komunikasi**

Ruben & Steward, (2008) menyatakan kegunaan dari komunikasi bahwa:

1. Komunikasi adalah fundamental dalam kehidupan kita.

Dalam kehidupan kita sehari-hari komunikasi memegang peranan yang sangat penting. Kita tidak bisa tidak berkomunikasi, tidak ada aktifitas yang dilakukan tanpa komunikasi, dikarenakan kita dapat membuat beberapa perbedaan yang esensial manakala kita berkomunikasi dengan orang lain.Demikian pula sebaliknya, orang lain akan berkomunikasi dengan kita ,baik dalam jangka pendek ataupun jangka panjang. Cara kita berhubungan satu dengan lainnya, bagimana suatu hubungan kita bentuk, bagaimana cara kita memberikan kontribusi sebagai anggota keluarga, kelompok, komunitas, organisasi dan masyarakat secara luas membutuhkan suatu komunikasi.Sehingga menjadikan komunikasi tersebut menjadi hal yang sangat fundamental dalam kehidupan kita.

2). Komunikasi adalah merupakan suatu aktifitas komplek.

Komunikasi adalah suatu aktifitas yang komplek dan menantang. Dalam hal ini ternyata aktifitas komunikasi bukanlah suatu aktifitas yang mudah. Untuk mencapai kompetensi komunikasi memerlukan *understanding d*an suatu keterampilan sehingga komunikasi yang kita lakukan menjadi efektif. Ellen langer dalam Ruben&Stewat (2008) menyebut konsep *mindfulness* akan terjadi ketika kita memberikan perhatian pada situasi dan konteks, kita terbuka dengan informasi baru dan kita menyadari bahwa ada banyak perspektif tidak hanya satu persepektif di kehidupan manusia.

3).Komunikasi adalah vital untuk suatu kedudukan/posisi yang efektif.

Karir dalam bisnis, pemerintah, atau pendidikan memerlukan kemampuan dalam memahami situasi komunikasi, mengembangkan strategi komunikasi efektif, memerlukan kerjasama antara satu dengan yang lain, dan dapat menerima atas kehadiran ide-ide yang efektif melalui saluran-saluran komunikasi. Untuk mencapai kesuksesan dari suatu kedudukan/ posisi tertentu dalam mencapai kompetensi komunikasi antara lain melalui kemampuan secara personal dan sikap, kemampuan interpersonal, kemampuan dalam melakukan komunikasi oral dan tulisan dan lain sebagainya.

4).Suatu pendidikan yang tinggi tidak menjamin kompetensi komunikasi yang baik.

Kadang-kadang kita menganggap bahwa komunikasi itu hanyalah suatu yang bersifat *common sense* dan setiap orang pasti mengetahui bagaimana berkomunikasi. Padahal sesungguhnya banyak yang tidak memilki keterampilan berkomunikasi yang baik karena ternyata banyak pesan-pesan dalam komunikasi manusia itu yang disampaikan tidak hanya dalam bentuk verbal tetapi juga nonverbal, ada keterampilan komunikasi dalam bentuk tulisan dan oral, ada keterampilan berkomunikasi secara interpersonal, ataupun secara kelompok sehingga kita dapat berkolaborasi sebagai anggota dengan baik, dan lain-lain. Kadang-kadang kita juga mengalami kegagalan dalam berkomunikasi. Banyak yang berpendidikan tinggi tetapi tidak memilki ketrampilan berkomunikasi secara baik dan memadai sehingga mengakibatkan kegagalan dalam berinteraksi dengan manusia lainnya. Sehingga komunikasi itu perlu kita pelajari.

5).Komunikasi adalah populer.

Komunikasi adalah suatu bidang yang dikatakan sebagai popular. Banyak bidang-bidang komunikasi modern sekarang ini yang memfokuskan pada studi tentang pesan, ada juga tentang hubungan antara komunikasi dengan bidang profesiponal lainnya termasuk hukum, bisnis, informasi, pendidikan, ilmu computer, dan lain-lain. Sehingga sekarang ini komunikasi sebagai ilmu sosial/perilaku dan suatu seni yang diaplikasikan. Disiplin ini bersifat multidisiplin, yang berkaitan dengan ilmu-ilmu lain seperti psikologi, sosiologi, antroplogi, politik, dan lain sebagainya

1. **KERANGKA PIKIR**

Semua orang pada dasarnya tidak tahu dan tidak mampu. Hanya orang-orang yang berani belajar yang akhirnya akan tahu dan mampu. Secara singkat dapat didefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses dari tidak tahu menjadi tahu. Ada begitu banyak cara untuk belajar, baik melalui pengalaman diri sendiri, pengalaman orang lain, buku-buku bacaan, perenungan , kursus ataupun pelatihan-pelatihan yang ada. Kita tinggal memilih cara belajar yang disukai. Namun harus dipastikan bahwa cara belajar yang dilakukan, biasa membuat kita lebih mengerti dan memahami banyak hal. Sehingga kita mampu melihat dan mengetahui bahwa ada banyak cara dan pilihan untuk meraih kehidupan yang lebih baik.

Pada dasarnya diketahui bahwa belajar merupakan kebutuhan yang vital bagi manusia.Belajar tidak berarti apa-apa, sampai terjadi perubahan perilaku.Dengan belajar pengetahuan dan keterampilan bertambah.Aktivitas belajar bagi setiap individu tidak selamanya berlangsung secara wajar. Kadang-kadang lancar, kadang-kadang tidak, kadang-kadang cepat dapat menangkap apa yang dipelajari, kadang juga terasa sulit. Siswa yang lancar berhasil dan tidak mengalami kesulitan tidak memerlukan perhatian yang terlalu banyak, kecuali dalam hal pemeliharaan dan perbaikan tingkat prestasi yang telah dicapai. Sebaiknya siswa yang gagal, tidak lancar atau mengalami kesulitan dalam berkomunikasi baik itu dengan guru, orang tua atau dengan temannya sendiri, maka perlu mendapat bantuan dan perhatian dari pendidik, khususnya petugas bimbingan dan konseling agar dapat mencapai perkembangannya yang optimal.

Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah. Aktivitas bergerak *(moving)* dan bersuara *(noice)* menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak. Bila dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan siswa. Dengan bermain, siswa bias merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syarf-syaraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru, memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya.

Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkansikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal.

Sebagaimana keterampilan dalam meningkatkan komunikasi siswa maka memerlukan bimbingan dan konseling dengan menggunakan teknik *role playing* . Melalui teknik ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya sehingga mencapai hasil yang optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat yang dimilikinya, dan berdampak positif pada prestasi belajarnya.

Bermain peran *(role playing)* merupakan bagian dari teknik bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang memperagkan suatu masalah secara singkat dengan tekanan utama pada karakter atau sifat orang-orang, kemudian diikuti dengan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut.

Dengan metode *role playing*, diharapkan siswa dapat melatih dirinya untuk memahami dan mengingat, siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama disekolah, kerjasama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Kerangka pikir dalam penelitian ini di gambarkan dalam bentuk skema berikut ini :

Bimbingan kelompok dengan *role playing* :

1. Tahap awal
2. Menata setting pertemuan
3. Menyediakan bahan informasi
4. Membangun *roport*
5. Kegiatan inti
6. *Role playing* I “latihan kerjasama”
7. *Role playing* II “latihan berempati”
8. *Role playing* III “latihan kepercayaan diri”
9. *Role playing* IV “latihan bertanggungjawab”
10. *Role playing* V “latihan latihan pengendalian diri”
11. *Role playing* VI “latihan keadilan”
12. Kegiatan terminasi
13. Diskusi tentang perasaan konseli setelah selesai kegiatan *role playing*.
14. Memberi kesempatan kepada konseli untuk merefleksikan dirinya.
15. Peneliti mengucapakan terima kasih atas partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan kemudian mengakhiri kegiatan.

Keterampilan berkomunikasi:

1. mampu mengeluarkan pendapat didepan umum.
2. yakin dengan diri sendiri
3. percaya diri
4. berani dalam berbicara
5. mampu menarik perhatian

Gambar 2.1.Skema kerangka pikir

1. **HIPOTESIS**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah digambarkan maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “ada pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Negeri 3 Polewali Kab Polman”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan Dan Desain Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Penelitian yang digunakan disini adalah *Pre-Eksperimental Design,* yang akan mengkaji penerapan bimbingan kelompok dengan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Neg 3 Polewali. Desain eksperimen yang digunakan adalah *one-group pretest-postest* design. Desain ini digunakan sebagai berikut:

O1 X O2

(Sugiyono, 2006:111)

Keterangan:

O1: Pengukuran pertama (awal) sebelum subjek diberikan perlakuan

X : Treatmen atau perlakuan (pemberian teknik *role playing*)

O2: pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan

Prosedur pelaksanaan penelitian mulai dari tahap penentuan subjek penelitian, pretest, pemberian *Role Playing*, dan posttest. Adapun alur pengembangannya sebagai berikut:

1. Penentuan subjek eksperimen dilakukan pada siswa di SMA Negeri 3 Polewali.

49

1. Pelaksanaan *pretest*terhadap subjek peneliti berupa pemberian angket, penelitian yang berisi daftar pertanyaan tentang keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebayanya.
2. Pemberian latihan *role playing* yang diberikan terhadap subjek penelitian yang dibagi atas 7 tahap, yaitu :
   1. Membangun rapport
   2. Menjelaskan tujuan kegitan dan langkah-langkah pelaksanaan latihan *role playing*
   3. Menentukan peran
   4. Pelaksanaan latihan *role playing*
      1. Latihan kerjasama
      2. Latihan berempati
      3. Latihan kepercayaan diri
      4. Latihan bertanggung jawab
      5. Latihan pengendalian diri *(self control)*
      6. latihan berbuat adil
   5. Mengadakan Tanya jawab/diskusi dengan siswa
   6. Pemberian balikan oleh konselor dan kesimpulan hasil diskusi
   7. Mengakhiri latihan *role playing*
3. Pelaksanaan *post-test* terhadap subjek peneliti berupa angket penelitian pada pelaksanaan *pre test* tentang keterampilan dalam meningkatkan komunikasi siswa.

**B. Peubah dan definisi Operasional Variabel**

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu : “ Bimbingan kelompok dengan metode *role playing”* sebagai variabel bebas (X) atau yang mempengaruhi, dan “keterampilan berkomunikasi sebagai variabel terikat (Y) atau yang dipengaruhi. Agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap peubah yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang peubah yang dikaji, maka dikemukakan defenisi operasional peubah penelitian sebagai berikut :

1. Metode *role playing*  atau permainan peranan adalah suatu alat untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.
2. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian in formasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal.

**C. Populasi dan Sampel Penelitian**

* 1. **Populasi**

Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Peneliti melihat siswa yang kurang mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya sendiri ciri-ciri: merasa minder dengan teman sendiri kecuali teman sebangkunya, malu mengungkapkan pendapatnya, menyimpan rasa takut/kekhawatiran terhadap penolakan atas apa yang diucapkan, takut gagal/salah. dalam penelitian ini digunakan populasi dalam arti jumlah/ kuantitas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS sebanyak 125 orang.Adapun tabel penyebaran Populasi disajikan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Keadaan Populasi Penelitian

|  |
| --- |
| Kelas XI IPS 1 = 31 Orang |
| Kelas XI IPS 2 = 32 Orang |
| Kelas XI IPS 3 = 32 Orang |
| Kelas XI IPS 4 = 30 Orang |
| **Jumlah = 125 Orang** |

Sumber: Tata Usaha/Guru BK SMAN 3 Polewali

* 1. **Sampel**

Pertimbangan bahwa populasi cukup besar yang mencapai 125 siswa maka ditetapkan untuk penarikan sampel secara*Simple Random Sampling*, dimana setiap kelas memiliki kesempatan yang sama dan diambil secara acak menjadi sampel penelitian (responden) yang akan diteliti dengan tidak memperhatikan strata yang ada dalam kelas sehingga diperoleh jumlah 30 respondenyang di bagi dalam kelompok eksperimen.Adapun tabel penyebaran sampel disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Keadaan Sampel Penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nomor** | **Kelas** | **Banyaknya Siswa** |
| 1 | XI IPS 1 | 7 orang |
| 2 | XI IPS 2 | 8 orang |
| 3 | XI IPS 3 | 7 orang |
| 4 | XI IPS 4 | 8 orang |
| **Jumlah** | | **30 orang** |

Sumber: Guru BK SMAN 3 Polewali.

**D. Instrumen penelitian**

Ada dua jenis instrument yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu bahan perlakuan dan instrument pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket diberikan kepada subjek eksperimen untuk memperoleh gambaran apakah ada peningkatan atau tidak cara komunikasi yang dimiliki oleh siswa baik sebelum *(pretest)* maupun sesudah *(postest)* diberikan perlakuan berupa latihan *role playing*.

Instrumen penelitian berupa angket penelitian terdiri atas 35 item pertanyaan dan menggunakan skala semantic defferensialdengan rentang 1 sampai 5 dimana 1 berarti tidak sesuai dan 5 sangat sesuai.

SS

S

CS

KS

TS

1 -------- 2 -------- 3 -------- 4 -------- 5

Tidak Sesuai Sangat Sesuai

Gambar 2.2 Skala *semantic defferensial* (Hadi, 2004)

Pilihan jawaban diberikan bobot atau skor yaitu dengan cara pembobotan sebagai berikut:

Tabel 3.3. Pembobotan Angket Penelitian

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Tidak Sesuai Sangat Sesuai**  1 ----------- 2 ------------ 3 --------- 4 ---------5 | | | | |
| **Pernyataan**  **Favourable** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Pernyataan**  **Unfavourable** | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Instrumen pengumpulan data ini terlebih dahulu diuji di lapangan terbatas untuk mengetahui validitas dan realibilitasnya sehingga diperoleh:

* + - * 1. Uji validitas

Dari hasil uji validitas skala dengan menggunakan pengolahan komputer program SPSS 16,0 ditemukan bahwa dari 35 item pernyataan, yang tidak valid sebanyak 5 item disebabkan nilai r yang diperoleh < (lebih kecil atau kurang) dari 0,3 yaitu item nomor 4 (-0,037), nomor 10 (-0,221), nomor 13 (0,065), nomor 20 (-0,023) dan nomor 34 (-0,214) sehingga jumlah item setelah uji validitas sebanyak 30 item pernyataan.

* + - * 1. Uji reliabilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki realibilitas yang baik apabila alat ukur tersebut dapat memberikan skor yang relatif sama pada seorang responden, jika responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek persamaan karakteristik. Dalam penentuan tingkat realibilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima apabila memiliki koefisien alpha lebih besar dari 0,60. Sehingga instrumen penelitian ini dikatakan reliabel karena memiliki koefisien alpha > 0,60 yaitu 0,924.

1. Observasi

Teknik observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian atau perubahan serta reaksi-reaksi dan partisipasi siswa selama mengikuti pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role playing.* Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah partisipasi, tanggung jawab. Cara penggunaannya dengan cara memberi tanda cek (√) pada setiap aspek yang muncul. Adapun kriterianya ditentukan sendiri oleh peneliti berdasarkan persentase kemunculan setiap aspek dilakukan pada waktu pengamatan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

nm

Analisis Individual = X 100%

N

Nm

Analisis Kelompok = X 100%

P

Dimana:

nm : Jumlah item yang tercek dari satu siswa

N : Jumlah item dari seluruh aspek yang diobservasi

Nm :Jumlah cek pada item aspek tertentu yang tercek dari seluruh siswa

P : Jumlah siswa

(Abimanyu S, 1983: 26)

Kriteria untuk penentuan hasil observasi dibuat berdasarkan hasil analisis persentase individual, kelompok, dan per aspek, yaitu nilai tertinggi 100 % dan angka terendah 0 % sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.4 : Kriteria penentuan hasil observasi

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kriteria** |
| 80 % - 100 % | Sangat Tinggi |
| 60 % - 79 % | Tinggi |
| 40 % - 59 % | Sedang |
| 20 % - 39 % | Rendah |
| 0 % - 19 % | Sangat Rendah |

(Abimanyu S, 1983: 26)

**E. Teknik Analisis Data**

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil angket penelitian berkaitan dengan peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriftif, dan analisis *t-test.*

1. Analisis Statistik Deskriftif

Analisis statistik deskriftif dimaksudkan untuk menggambarkan dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa di SMA Neg 3 Polewali sebelum dan sesudah perlakuan berupa *Role Playing* dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

*Me=*

(Sugiono, 2007 : 49)

Di mana :

Me : Mean (rata-rata)

∑ : Jumlah

Xi : Nilai X ke I sampai ke n

N :Banyaknya subjek

Guna memperoleh gambaran umum tentang keterampilan berkomunikasi siswa di SMA Negeri 3 Polewali, maka dibuatkan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase sebagai berikut:



(Tiro, 2004 : 242)

Di mana:

P : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

N : Jumlah subyek

Gambaran umum tentang tingkat keterampilan berkomunikasi siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dilakukan dengan menggunakan skor ideal tertinggi yaitu 150 (30 x 5 = 150) kemudian dikurangkan dengan skor ideal terendah yaitu 30 (30 x 1 = 30), selanjutnya dibagi ke dalam 5 kelas interval sehingga diperoleh interval kelas 24.

Adapun kategori tingkatketerampian berkomunikasisiswa yaitu:

**Tabel 3.5: Kategorisasi Tingkat Keterampilan berkomunikasi siswa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 136 – 150 | Sangat tinggi |
| 106 – 135 | Tinggi |
| 76 – 105 | Sedang |
| 46 – 75 | Rendah |
| 30 – 45 | Sangat rendah |

1. t-tes

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian mengenai pengaruh keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Negeri 3 Polewali antara sebelum dan sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan metode *role playing*, maka digunakan rumus t-test, yang dikemukakan oleh Arikunto (2002: 275) yaitu:*.*



t =



Dimana:

t : Perbedaan dua mean

Md : Perbedaan mean *pretest* dan *posttest*

 : Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek

db : Derajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1

Kriteria pengujian hipotesis adalah diterima hipotesis nihil (Ho) apabila nilai t­­­hitung lebih kecil dari pada nilai ttabel pada taraf signifikansi 5 persen dengan derajat kebebasan (N-1) tertentu dan sebaliknya, diterima hipotesis kerja (H1) apabila t­­­hitung lebih besar dari pada nilai ttabel pada taraf signifikansi 5 persen dengan derajat kebebasan (N-1) tertentu.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Pre-eksperimen design* yang dilakukan terhadap 30 siswa mengenai penerapan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di SMA Negeri 3 Polewali sebelum dan sesudah perlakuan berupa metode *role playing* maka dianalisis statistik deskriptif guna untuk menggambarkan tingkat keterampilan berkomunikasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

59

1. **Gambaran Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Metode *Role Playing***

Penerapan bimbingan kelompok dengan metode*role playing* terhadap 30 siswa kelas XI IPSdilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu:

* 1. Tahap awal

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam proses pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*, adapun diantaranya: menata setting pertemuan didalam ruangan yang sudah tersedia seperti meja dan kursi, peneliti menyediakan bahan informasi serta membangun rapport. Dengan adanya tahap persiapan ini, proses bimbingan kelompok dengan metode *role playing* akan terlaksana dengan baik.

* 1. Tahap inti
     1. *Role playing* I (Latihan kerjasama)

Pada latihan ini peneliti memberikan suatu permainan yang dinamakan lempar kertas. Dalam permainan ini terlebih dahulu peneliti membentuk 3 kelompok kecil dan tiap kelompok terdiri dari 10 orang siswa. Dalam proses permainan lempar kertas ini peneliti membagi 3 kertas kepada siswa, kemudian kelompok yang mendapat kertas yang berisi pertanyaan akan naik kedepan dengan membawa kertas lalu menjawab pertanyaan yang ada di dalam kertas tersebut, apabila siswa tidak bisa menjawab maka teman kelompok harus membantu sampai pertayaan tersebut bisa terjawab.

Dalam permainan lempar kertas dibutuhkan kekompakan dalam satu kelompok.Dengan adanya permainan lempar kertas, telah Nampak bahwa siswa mampu kerjasama dengan teman sekelompoknya setelah permaianan berlangsung dalam bimbingan kelompok.

* + 1. *Role playing* II (Latihan berempati)

Dalam latihan berempati, terlebih dahulu peneliti menjelaskan naskah kepada tiap kelompok yang sudah terbagi dalam tiga kelompok, kemudian peneliti menjelaskan carakemampuan dalam memahami perasaan dan masalah orang lain dan berpikir dengan sudut pandang orang lain. Setelah itu masing-masing kelompok diberi naskah dengan tema” kehilangan seorang ibu”.dalam setiap kelompok diberi kesempatan untuk menampilkan didepan kelas, setelah kegiatan selesai telah nampak bahwa siswa yang berada dalam kelompok satu dan kelompok tiga kelihatan keseriusan dan mengerti cara berempati dengan orang lain. Setelah kegiatan selesai peneliti memberikan permainan yaitu “saya adalah” agar siswa tidak tegang setelahlatihan berempati, dimana dalam permainan ini peneliti mengarahkan permainan dengan menyebutkan suatu kata benda kemudian peneliti menunjuk salah satu dari kelompok kemudian siswa menjawab, apabila tidak bisa menjawab maka dikembalikan kekelompok yang lain untuk menjawabnya.

* + 1. *Role playing* III (Latihan kepercayaan diri)

Pada latihan selanjutnya peneliti memberikan *role playing*(latihan kepercayaan diri).Dalam latihan ini peneliti memberikan suatutema yaitu “berdebat”, tiap kelompok diberikan tanggungjawab dalam kelompoknya. Pertama-tama peneliti memberikan materi tiap kelompok, setelah itu siswa yang dikelompok satu mempersentasekan materinya kemudian kelompok dua dan tiga menanggapinya begitupun sebaliknya dari kelompok dua dan tiga, dalam proses berdebat ini kelihatan bahwa yang aktif dalam debat hanya beberapa siswa yaitu responden 1, 3, 8, 10, 11, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 24, 25, 26, 27 dan 30. Meskipun yang lain kurang mampu dalam mengeluarkan pendapatnya ketika berdebat didalam ruangan.

Dengan berdebat dalam bimbingan kelompok dengan metode *role playing* ini dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan melalui latihan berbicara sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya .

* + 1. *Role playing*IV (Latihan bertanggungjawab)

Pada latihan selanjutnya peneliti memberikan *role playing*(latihan bertanggungjawab).Dalam latihan ini peneliti memberikan suatupermainan yaitu “pesan berantai”, tiap kelompok diberikan tanggungjawab dalam kelompoknya. Pertama-tama peneliti menjelaskan cara-cara dalam pelaksanaan permainan pesan berantai, setelah itu peneliti memberikan pesan kalimat kepada tiap kelompok kemudian anggota dari tiap kelompok menyampaikan pesan kalimat tersebut kepada anggota lainnya sampai kepada anggota kelompok yang terkhir kemudian menyampaikan dengan suara yang nyaring, yang menyampaikan kalimat dengan cepat dan benar maka itulah yang menang dalam permainan tersebut.

Selama permainan ini berlangsung dengan bimbingan kelompok telah nampak pada siswa bahwa yang paling cepat dan benar yaitu kelompok 2 dimana dalam kelompok 2 kekompakan dan tanggungjawab dalam menyampaikan pesan kalimat sangat jelas, meskipun pada kelompok 1 dan 3 masih ada kesalahan dalam menyampaikan pesan kalimat yang telah diberikan.

* + 1. *Role playing* V (Latihan pengendalian diri)

pada latihan selanjutnya peneliti memberikan *role playing* (latihan pengendalian diri), Dalam latihan ini peneliti memberikan suatu tema yaitu “jadi preman”, tiap kelompok dibagi dalam tiga kelompok. Pertama-tama peneliti memberikan materi tiap kelompok, setelah itu tiap kelompok diberi waktu 10 untuk berembuk dengan teman kelompoknya, kemudian setelah selesai maka tiap kelompok akan tampil didepan kelas kemudian kelompok yang pertama tampil yaitu kelompok satu, kelompok yang belum tampil akan memberikan komentar dan saran setelah itu kelompok yang tampil selanjutnya yaitu kelompok dua dan tiga dan yang lain akan memberikan komentar begitupun selanjutnya.

Setelah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*  selesai maka nampak pada siswa pada kelompok satu dengan responden 3, 5, 8 dan 9 mampu menumuhkan rasa pengendalian diri *(self control)* begitupun pada kelompok dua dengan responden 11, 14, dan 19 kemudian pada kelompok tiga dengan responden 20, 26, 28 dan 30 juga mampu dalam mengendalikan dirinya.

* + 1. *Role playing*VI (Latihan keadilan)

pada latihan selanjutnya peneliti memberikan *role playing* (latihan berbuat adil), Dalam latihan ini peneliti memberikan suatu permainan yaitu “bisik berantai” tiap kelompok dibagi dalam tiga kelompok. Pertama-tama peneliti menjelaskan cara-cara dalam pelaksanaan permainan bisik berantai, setelah itu peneliti memberikan kertas yang didalamnya berisi kalimat yang akan disampaikan kepada tiap anggota kelompok, pertama tiap anggota kelompok berdiri yang dipandu oleh peneliti kemudian dalam tiap anggota kelompok yang didepan menyampaikan kalimat yang ada dikertas yang telah diperlihatkan oleh peneliti sebelumnya sampai dengan anggota kelompok yang paling dibelakang sekaligus menyampaikan kalimat yang diungkapkan dari depan ketengah sampai dibelakang.

Selama permainan ini berlangsung dengan bimbingan kelompok telah nampak pada siswa bahwa yang paling cepat dan benar yaitu kelompok satu dimana dalam kelompok satu kekompakan dalam menyampaikan pesan kalimat sangat jelas dan benar, meskipun pada kelompok dua dan tiga masih ada kesalahan dalam menyampaikan pesan kalimat yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil observasi pada tahap ini para angota kelompok sudah dapat memahami bahwa kemampuan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi harus dimiliki setiap individu guna mencapai pengembangan yang optimal, baik dalam kehidupan pribadi, sosial, dan masyarakat.dari beberapa tanggapan dan saran para anggota kelompok yang lain.

* 1. Tahap terminasi

Setelah semua tahapan selesai, peneliti mengadakan tanya jawab tentang perasaan siswasetelah melalui proses bimbingan kelompok dengan metode *role playing.* Kemudian dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan dirinya. Setelah semua tahap terlaksana maka peneliti mengucapakan terima kasih kepada siswa yang ikut berpartisipasi selama kegiatan berlangsung sampai selesai.

**2. Gambaran Tingkat Keterampilan Komunikasi Siswa dengan Teman Sebaya**

Berdasarkan hasil analisis data melalui observasi , menunjukkan bahwa terdapatpeningkatan kemampuan komunikasi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3Polewali setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok. Dari hasilanalisis data penelitian, diketahui bahwa rata-rata tingkat kemampuan komunikasisiswa setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok lebihtinggi jika dibandingkan dengan sebelum memperoleh layanan bimbingankelompok. Hal ini berarti bahwa layanan bimbingan kelompok yangdidalamnya membahas tentang topik membangun komunikasi efektif,mengembangkan kepribadian dengan berpikir positif, cara berkomunikasi dengan baik, beberapa tips melatih pikiran terbuka dapat meningkatkan keterampilan komunikasisiswa dengan teman sebayanya. Adapun peningkatan keterampilan komunikasi siswa antara lain mampu mengeluarkan pendapat didepan umum, yakin dengan diri sendiri, percaya diri, berani dalam berbicara dan mampu menarik perhatian.

* + - 1. Mampu mengeluarkan pendapat di depan umum

Peningkatan dalam aspek mampu mengeluarkan pendapat di depan umum tampak pada respoden 3, 8, 11, 14,15, 17, 19, 21, 25, 27 dan 30 sudah mampu mengeluarkan pendapat di depan umum. Pada awalnya mereka tampak ragu dan malu-malu dalam mengeluarkan pendapatnya. Lain halnya dengan dengan responden 2, 4, 5, 7, 20, 16, 13, 18, 22, 24 dan 28, mereka sudah Nampak pada awal pertemuan bimbingan kelompok. Responden 1, 6, 10, 12, 23, 26 dan 29 dapat menyesuaikan situasi yang berlangsung. Situasi ini diamati dari proses kegiatan bimbingan kelompok dan tahap pembentukan sampai tahap pengakhiran dalam tiap-tiap pertemuan.

1. Yakin dengan diri sendiri

Peningkatan aspek yakin dengan diri sendiri tampak pada responden 4, 5, 20, 23 dan 26 sudah mampu yakin dengan dirinya sendri. Pada awalanya siswa ini kurang yakin dengan dirinya namun setelah diberikan bimbingan kelompok dengan metode*role playing* telah terjadi perubahan.

1. Percaya diri

Peningkatan aspek percaya diridialami siswa, mereka tampak semangat dan memiliki kemantapan dalam menanggapi gagasan-gagasan orang lain setelah permainan selesai dengan beberapa kelompok yang lain, ketika berbicara tampak bahwa mereka bernilai bagi orang laindan mampu mengeluarkan pendapatnya dengan temannya, sehingga penyampaiannyapun lebih baik disbanding pada pertemuan awal kegiatan bimbingan kelompok. Selain itu siswa juga sudah mulai saling memuji dan bercanda dengan teman yang lain. Perubahan percaya diri yang dailami tiap-tiap anggota berbeda-beda, pada responden 1, 10, 22, 24, dan 26 sudah terlihat pada awal pertemuan, namun bukan berarti yang lain tidak mengalami perubahan, anggota lain juga mengalami perubahan tetapi pada kecepatan yang berbeda-beda.

1. Berani dalam berbicara

Peningkatan aspek berani dalam berbicara tampak pada responden 14,15, 17, 19, 21, 25 dan 27 mereka selalu berusaha dan berani dalam berbicara dengan orang lain, sikap tersebut nampak setelah kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan beberapa kali. Meskipun pada awalnya mereka berbicara menurut norma mereka sendiri. Selain itu juga tampak bahwa responden 16, 13, 18, 22, 24 dan 28 mereka tampak berani dalam berbicara.

1. Mampu menarik perhatian

Peningkatan aspek mampu menarik perhatian, tampak pada respoden 1, 5, 7, 16, 20, 26, 27 yang pada awalnya tidak mampu menarik perhatian. Namun dengan adanya bimbingan kelompok dengan metode *role playing*  siswa tersebut sudah mampu menarik perhatian. Selain itu siswa yang lain sudah lebih mampu menarik perhatian.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 30 siswa di SMA Negeri 3 Polewali. Berikut ini disajikan data tingkat kemampuan komunikasi siswa di SMA Negeri 3 Polewali sebelum dan sesudah pemberian bimbingan kelompok dengan metode*role playing* yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan data penelitian pada lampiran.

Tabel 3.6.Data Tingkat Keterampilan Berkomunikasi Siswa Dengan Teman Sebaya Sebelum (*pretest)* dan Sesudah (*posttest)* diberikan Bimbingan Kelompok DenganMetode *Role Playing*di SMA Negeri 3 Polewali.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Interval | Kategori | Pretest | | Post test | |
| Frekuensi | Presentase | Frekuensi | Presentase |
| 136-150 | Sangat Tinggi | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 106-135 | Tinggi | 0 | 0 | 22 | 73,3% |
| 76-105 | Sedang | 6 | 20% | 8 | 26,7% |
| 46-75 | Rendah | 24 | 80% | 0 | 0 |
| 30-45 | Sangat rendah | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Jumlah** | | **30** | **100 %** | **30** | **100 %** |

Sumber : Hasil Angket Penelitian.

Tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berkomunikasi pada siswa di SMAN 3 Polewali saat *pretest* secara umum dalam kategori rendah sebanyak 24 responden (80%) dan kategori sedang sebanyak 6 responden (20%). Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 72,13 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval (46 –75) yang berarti rendah. Hal ini berarti bahwa tingkat keterampilan komunikasi pada siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Polewali berada dalam kategori rendah.

Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa metode *role playing* sebanyak 6 kali tahap, maka tingkat keterampilan berkomunikasi pada siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Polewali mengalami peningkatan, dimana kategori sedang sebanyak 8 responden (26,7%) dan kategori tinggi sebanyak 22 responden (73,3%). Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 109,70 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval (136 – 150) yang berarti tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berkomunikasi pada siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Polewali setelah diberikan metode *role playing*berada pada kategori tinggi.

* 1. **Pengaruh Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Metode*Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dengan Teman Sebaya di SMA Negeri 3 Polewali**

Hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Negeri 3 Polewali’’

Untuk pengujian hipotesis di atas, terlebih dahulu H1 diubah menjadi Ho yang berbunyi “Bimbingan kelompok dengan metode *role playing* tidak dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SMA Negeri 3 Makassar”

Untuk pengujian hipotesis di atas, terlebih dahulu disajikan data tingkat keterampilan komunikasi siswa.

Tabel 4.4 : Data Tingkat Keterampilan Komunikasi siswa

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mean** | | **N** | **SD** | **Df** | **t** | **sig** | **H1** |
| *Pretest* | 72,13 | 30 | 13,85 | 29 | 14,8 | 0,00 | Diterima |
| *posttest* | 109,700 |

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 16 *for windows*melalui *paired simple t-tes* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan nilai setelah diberikan perlakuan (*posttest*), dimana dari perhitungan tersebut diperoleh nilai t = 14,850 dengan df = 29, harga t-tabel pada t 0,05= 2,05 dengan nilai signifikan (P) = 0,000 <α = 0,05. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (Ho) yang berbunyi “ tidak ada pengaruh teknik *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Neg 3 Polewali Kab Polman” dinyatakan ditolak. Sehingga hipotesis kerja (H1) yaitu,“ada pengaruh metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Negeri 3 Polewali Kab Polman” dinyatakan diterima. Dari penyataan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Polewali.

1. **Pembahasan**

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian [informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Informasi) (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain.Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok [orang](http://id.wikipedia.org/wiki/Orang)dapat dipahami oleh pihak lain. Komunikasi merupakan hal terpenting bagi manusia dalam berinteraksi dengan sesamanya. Tanpa komunikasi seseorang akan sulit memahami keinginan orang lain. Kecenderungan manusia untuk saling berinteraksi dan bersosialisai dengan sesamanya menuntut manusia untuk berkomunikasi dan terampil dalam mengeluarkan suatu pendapat.Baik dalam berbagi cerita, diskusi, menanyakan sesuatu, maupun dalam memberikan informasi.

Sejalan dengan hal tersebut di atas pada kenyataannya secara umum siswa di SMA Negeri 3 Polewali khususnya kelas XI IPS yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki tingkat keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebayanya rendah pada saat diberikan *Pretest* atau sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan metode *role playing*. Dengan pentingnya keterampilan dalam berkomunikasi bagi siswa maka diberikanlah perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan metode *role playing.*Bagi siswa bimbingan kelompok dengan metode *role playing*sangatlah bermanfaat karena melalui kegiatan tersebut mereka akan saling berinteraksi antar anggota kelompok. Di samping itu mereka juga akan berusaha untuk memenuhi beberapa kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya dan diterima oleh mereka, kebutuhan untuk bertukar pikiran dan berbagi perasaan, kebutuhan menemukan nilai-nilai kehidupan sebagai pegangan hidup, dan kebutuhan untuk menjadi lebih mandiri.

Dalam suasana pelaksanaan bimbingan kelompok mereka akan merasa lebih mudah membicarakan topik/ persoalan-persoalan yang mereka hadapi kepada kelompoklainnyaketika dalam suasana permainan sedang berlangsung sesuai dengan tema yang di berikan kepada peneliti, di mana mereka akan dapat leluasa dalam bergaul dan saling terbuka dalam membahas persoalan melalui bentuk diskusi yang hangat dan akrab, sehingga mereka akan dapat saling memberikan dukungan, motivasi dan juga saling bertukar pikiran, pendapat dan pengalaman yang nantinya akan bermanfaat bagi mereka sendiri dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan komunikasinya dengan temannya. Kegiatan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dipandang tepat dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, karena dalam kegiatan tersebut terdapat bentuk interaksi dan dinamika kelompok yang akan memberikan kehidupan dan warna dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, dapat dianalisis bahwa terdapat peningkatan tingkat kemampuan komunikasi siswasetelah diberi perlakuan, yaitu dapat dilihat dari perilaku siswa yang menghargai pendapat temannya, menerima masukan/kritikan dengan senang hati dan mau mendengar pendapat temannya, mampu mengeluarkan pendapat, mudah bergaul dengan temannya dan mampu dalam bertanggungjawab. Perubahan ini terjadi dikarenakan siswa yang diberikan perlakuan cukup antusias mengikuti dan melaksanakan berbagai tahap kegiatan dalam bimbingan kelompok dengan metode*role playing.*

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* merupakan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Oleh karena itu bimbingan kelompok dengan metode*role playing* perlu diaplikasikan di sekolah-sekolah dalam rangka meningkatkan keterampilanberkomunikasi siswa baik dengan temannya maupun dengan orang lain sehingga terwujudlah peserta didik yang dapat mengembangkan potensi dan menjadi siswa yang berprestasi disekolah.

**BABV**

72

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* + 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan analisa data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

* + - 1. Penerapan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa di SMA Negeri 3 Polewali, dengan melalui tiga tahap yaitu tahap awal, tahap kegiatan inti *(role playing),* dan tahap kegiatan terminasi dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi siswa yaitu mampu mengeluarakan pendapat di depan umum, yakin dengan diri sendiri, percaya diri, berani dalam berbicara dan mampu menarik perhatian,.
      2. Tingkat keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Negeri 3 Polewali sebelum pemberian bimbingan kelompok dengan metode *role playing* pada umumnya berada pada kategori rendah. Setelah diberi bimbingan kelompok dengan metode *role playing* menunjukkan perubahan dari tingkat keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya yang rendah menjadi berada pada kategori tinggi.
      3. Penerapan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* berpengaruh terhadap tingkat keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SMA Negeri 3 Polewali.
    1. **Saran**

Sehubungan kesimpulan penelitian diatas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru pembimbing, hendaknya dapat menerapkan metode *role playing* sebagai metode bimbingan kelompok, karena telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebayanya.
2. Siswa untuk senantiasa secara mandiri melakukan latihan simulasi yang telah diberikan, sehingga mampu meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan teman sebaya.
3. Kepada mahasiswa dan peneliti selanjutnya,agar dapat mengembangkan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* pada permasalahan-permasalahan yang berbeda.

**DAFTARPUSTAKA**

74

Abimanyu, S. 1983. *Teknik Pemahaman Individu (Teknik Non Tes).* Makassar: FIP UNM

Amti, Erman & Marjohan. 1993. *Bimbingan dan Konseling.*Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktoral Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan

Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

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

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

77

Devito Joseph. 1997*. Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books.

Hadi, Sutrisno. 2004. *Statistik, Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset

Mahmud, Ali & Sunarty, Kustiah. 2008. *Model-model Bimbingan dan Konseling*. Makassar: Panitia Sertifikasi Rayon 24 UNM.

Nurihsan. 2005. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama

Prayitno. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling (dasar dan profil)*. Jakarta: gahaliha: Indonesia

Prayitno.1995. “*Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (dasar dan profil)*” Jakarta: Ghalia Indonesia

Romlah.Tatiek. 1989. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud. Ditjendikti

Rubens&Laswel.2008.*PengertiaKomunikasi.*(<http://adiprakosa.blogspot.com/2008/09/pengertian-komunikasi.html>). Tgl 24 Februari 2012, Jam 20.30 GMT

Sinring, Abdullah dkk.2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S1Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2007. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sukardi, Dewa Ketut. 1983. *Bimbingan Kelompok*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada

Sukardi, Dewa,Ketut. 2003. “*Manajemen Bimbingan Dan Konseling di Sekolah*”. Bandung: Alfabeta

Tiro, 2004. *Dasar-dasar Statistik*. Ujung Pandang: UNM.2010

Wiryanto. 2005.*Pengantar Ilmu Komunikasi.* Jakarta: Grasindo

Winkel &sri Hastuti. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Yogyakarta: Media Abadi

Winkel & Sri Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi

Yusuf dan Nurihsan.(2006).*Landasan Bimbingan dan Konseling.*Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Zaini, Hisyam dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. CTSD IAIN :Yogjakarta. Zed, Mestika.