

# PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP AKTIVITAS KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH KALIREJO 2014/2015

**Edy Rahman**

Bimbingan dan Konseling, STKIP Muhammadiyah Pringsewu

Email: [edi180275@gmail.com](mailto:edi180275@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian didasarkan pada rendahnya aktivitas komunikasi antar pribadi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap dan menganalisis hal-hal berikut: Tingkat komunikasi antar pribadi siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015. Mengetahui seberapa besar pengaruh bermain peran terhadap komunikasi antar pribadi siswa pada kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Pre-Eksperimental Design*. Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Jumlah item 30 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Peneliti menggunakan subjek yang diambil dari kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015 terdiri dari 255 siswa. Selanjutnya peneliti memilih mengambil 14% dari

populasi, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak  $\frac{279}{100} \times 14 = 35$  siswa dengan

menggunakan teknik sampling yaitu berupa *Random Sampling (area sampling)*. Dalam metode penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan rumus persentase dan kuantitatif dengan menggunakan analisis uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan Ada Pengaruh Bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing terhadap aktivitas komunikasi antar teman sebaya di SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015. Hal tersebut ditunjukkan dengan  $t_{(hit)} = 7,144 > t_{(tab)} 1\% = 3,347$ . Hal tersebut dilihat dari angket yang diberikan beserta observasi pada guru dan siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Komunikasi Antar Pribadi

## 1. PENDAHULUAN

2. Bimbingan dan konseling merupakan upaya bantuan yang diberikan oleh guru pembimbing

kepada siswa yang menggunakan prosedur, cara dan bahan agar individu mampu mandiri. Proses kemandirian individu tidak lepas

dari adanya komunikasi dalam proses sosialisasi di lingkungan terutama dengan teman sebaya dimana individu tersebut berada. Komunikasi ini sangat berperan dalam pembentukan kepribadian individu. Dengan komunikasi individu dapat melangsungkan hidupnya baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Di lingkungan sekolah siswa dituntut mampu berkomunikasi dengan baik dengan warga sekolah yakni guru, staf tata usaha dan teman sebaya.. Siswa yang memiliki perilaku komunikasi antar teman sebaya yang baik akan mudah bersosialisasi dan lancar dalam memperoleh pemahaman dari guru dan sumber belajar di sekolah. Belajar bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar merupakan proses tak henti-hentinya dalam kehidupan individu. Siswa di Sekolah Menengah Pertama memasuki tahap perkembangan remaja. Remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak yang penuh dengan ketergantungan menuju masa pembentukan tanggung jawab. Remaja biasanya dikatakan bukan anak-anak dan juga belum dewasa

tetapi masih dalam posisi ambang dewasa.

3. Perubahan yang terjadi masa remaja akan mempengaruhi perilaku individu tergantung pada kemampuan atau kemauan individu pada masa remaja untuk mengungkapkan keprihatinan dan kecemasannya kepada orang lain, sehingga ia dapat memperoleh pandangan yang baru dan yang lebih baik. Komunikasi yang baik dengan orang lain akan mempermudah individu memperoleh pandangan-pandangan sehingga dalam memasuki tahap perkembangan remaja individu akan dapat melaksanakan tugas perkembangannya dengan baik. Anak yang merasa sulit atau tidak mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya lebih banyak berperilaku negatif dari pada anak yang mampu dan mau berkomunikasi. Individu merasa senang jika beradanya di antara teman-temannya dan membicarakan hal-hal yang menarik, karena pertemuan seperti ini merupakan kesempatan untuk mengeluarkan isi hati dan memperoleh pandangan baru terhadap suatu masalah yang dihadapi. Sesuatu yang menjadi ganjalan atau masalah yang ada

dalam individu itu sifatnya unik, masing-masing individu juga bersifat unik, mereka mempunyaidarakteristik yang berbeda-beda.

4. Siswa merupakan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dalam proses perkembangannya memerlukan bantuan dalam mengadakan komunikasi antar teman sebaya yang positif di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Kurang dapat berkomunikasi akan dapat menghambat pembentukan kepribadian dan aktualisasi diri dalam kehidupan, terutama dalam meraih prestasi di sekolah dan dikhawatirkan dapat menimbulkan masalah-masalah lain yang lebih kompleks lagi.

5. Komunikasi merupakan aktivitas terpenting dalam gerak kehidupan kita baik individu, kelompok, dan organisasi. Di lingkungan sekolah, komunikasi dengan teman sangat diutamakan bagi para siswa dimana untuk menjaga hubungan baik dengan satu sama lain.

6. Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communication*, yang bersumber dari kata *communis* yang berarti *sama*, dalam arti kata sama makna.

Komunikasi merupakan bagian terpenting dari system dan tatanan kehidupan sosial manusia. Aktivitas komunikasi dapat terlihat pada setiap aspek kehidupan sehari-hari manusia, yaitu sejak dari bangun tidur di pagi hari sampai dengan manusia beranjak tidur pada malam hari. Menurut Shannon dalam Wiryanto (2004:7) dijelaskan sebagai berikut: Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.

7. Dari definisi diatas dijelaskan bahwa komunikasi adalah interaksi antara satu orang dengan orang lainnya dalam bentuk verbal maupun nonverbal yang disadari maupun tidak disadari. Menurut Theodorson dalam Suprpto (2009:6) menjelaskan bahwa komunikasi adalah penyebaran informasi, ide-ide sebagai sikap atau emosi dari seseorang kepada orang lain terutama melalui simbol-simbol. Dari definisi diatas diketahui bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi maupun isi

pikiran seseorang kepada orang lain dengan menggunakan simbol. Dijelaskan kembali oleh Nugroho (2009:12) bahwa komunikasi adalah pertukaran informasi antara dua orang atau lebih, atau pertukaran ide, perasaan, dan pikiran.

8. Komunikasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk saling member informasi, ide, perasaan, dan pikiran. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia satu orang dengan lainnya dalam bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi yang bertujuan untuk menyampaikan dan menerima suatu informasi, ide, perasaan, dan pikiran.

9. Pada banyak remaja, bagaimana mereka dipandang oleh teman sebaya merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Dengan adanya teman sebaya, mereka dapat berkomunikasi dengan cara berbagi perasaan dan pengalamannya yang dimiliki. Adanya teman sebaya merupakan interaksi awal bagi anak-anak dan remaja pada lingkungan sosial. Mereka mulai belajar bergaul dan berinteraksi dengan orang lain yang bukan anggota keluarganya. Menurut Santrock (2003:219) "Teman sebaya adalah anak-anak remaja dengan tingkat usia atau

tingkat kedewasaan yang sama". Pendapat diatas artinya bahwa seseorang dikatakan memiliki teman sebaya jika teman tersebut memiliki kesamaan pada tingkat usia dan cara berfikir. Menurut Soeroso (2006:87) mendefinisikan teman sebaya sebagai kelompok sosial yang anggotanya terdiri dari orang-orang yang memiliki usia sebaya, baik anak-anak, orang dewasa, orang tua, maupun mereka yang termasuk dalam lanjut usia dengan memiliki kesamaan dalam berfikir, bertindak, dan juga berangan-angan.

10. Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa teman sebaya adalah kumpulan beberapa orang yang memiliki usia yang sama dengan anggota lainnya dan kesamaan pada pola pikir, tujuan, dan cara bertindak. Dari berbagai penjelasan mengenai komunikasi dan teman sebaya, maka jika keduanya yang dimaksud dengan komunikasi antar teman sebaya adalah:

11. "Bentuk interaksi manusia satu orang dengan lainnya yang memiliki kesamaan usia dalam bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi yang bertujuan untuk menyampaikan dan menerima suatu informasi, ide, perasaan, dan pikiran". Menjaga komunikasi antar teman sebaya sangatlah penting. Tanpa adanya komunikasi yang baik maka akan terhambatnya aktivitas yang baik antar teman satu dengan yang lainnya. Adapun

komunikasi antar teman sebaya termasuk dalam bentuk komunikasi antarpribadi menurut Wiryanto (2004:32) “Komunikasi yang berlangsung antar dua orang atau lebih yang berlangsung apabila pengirim menyampaikan informasi berupa kata-kata kepada penerima, dengan menggunakan medium suara”.

12. Dari berbagai penjelasan mengenai komunikasi dan teman sebaya, maka jika keduanya yang dimaksud dengan komunikasi antar teman sebaya adalah: “Bentuk interaksi manusia satu orang dengan lainnya yang memiliki kesamaan usia dalam bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi yang bertujuan untuk menyampaikan dan menerima suatu informasi, ide, perasaan, dan pikiran”.

13. Efektifnya sebuah aktivitas komunikasi antar teman sebaya adalah jika pesan yang dikirim memberikan pengaruh terhadap komunikan, artinya bahwa informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik sehingga menimbulkan respon atau umpan balik dari penerimanya. Seperti contohnya; adanya tindakan, hubungan yang makin baik dan pengaruh pada sikap.

14. Menurut Suranto AW, ada beberapa indikator komunikasi efektif, ialah:

a. Memahami Pesan

15. Ialah kemampuan memahami pesan secara cermat

sebagaimana dimaksudkan oleh komunikator. Tujuan dari komunikasi adalah terjadinya pengertian bersama, dan untuk sampai pada tujuan itu, maka seorang komunikator maupun komunikan harus sama-sama saling mengerti fungsinya masing-masing. Komunikator mampu menyampaikan pesan sedangkan komunikan mampu menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator.

b. Kesenangan

16. Apabila proses komunikasi itu selain berhasil menyampaikan informasi, juga dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan ke dua belah pihak. Suasana yang lebih rileks dan menyenangkan akan lebih enak untuk berinteraksi bila dibandingkan dengan suasana yang tegang. Karena komunikasi bersifat fleksibel. Dengan adanya suasana semacam itu, maka akan timbul kesan yang menarik.

c. Pengaruh pada sikap

17. Tujuan berkomunikasi adalah untuk mempengaruhi sikap. Jika dengan berkomunikasi dengan orang lain, kemudian terjadi perubahan pada perilakunya, maka komunikasi yang terjadi adalah efektif, dan jika tidak ada perubahan pada sikap seseorang, maka komunikasi tersebut tidaklah efektif.

d. Hubungan yang makin baik

18. Bahwa dalam proses komunikasi yang efektif secara tidak sengaja meningkatkan kadar hubungan interpersonal. Seringkali jika orang telah memiliki persepsi yang sama, kemiripan karakter, cocok, dengan sendirinya hubungan akan terjadi dengan baik.

e. Tindakan

19. Komunikasi akan efektif jika kedua belah pihak setelah berkomunikasi terdapat adanya sebuah tindakan. Alexis Tan mengemukakan bahwa .Perlu ada daya tarik dengan similarity (kesamaan), familiarity (keakraban) dan proximity (kesukaan)..<sup>13</sup> Seseorang biasanya akan cenderung lebih tertarik dengan orang lain karena memiliki faktor kesamaan ( sama hobi, sama sifat), keakraban ( keluarga, teman karib), dan kesukaan. Dengan kondisi seperti itu orang tidak merasa sungkan untuk berbicara, yakni menceritakan masalah hidupnya secara jujur tanpa adanya kecanggungan berkomunikasi diantara keduanya. Jika sudah demikian, maka antara satu dengan yang lainnya akan saling mempengaruhi dan dengan sendirinya komunikasi akan berlangsung secara efektif. Komunikasi efektif menuntut kepekaan seseorang dalam situasi dan kondisi yang ada, bahkan telah banyak kegagalan organisasi dikaitkan dengan

komunikasi yang buruk. Masalah yang paling sulit dalam komunikasi adalah bagaimana cara mendapatkan perhatian dari para pendengar untuk memastikan bahwa mereka mendengarkan. Menurut Suranto dalam (www.kapanlagi.com), 9 Februari 2007.

20. Menurut Saul W. Gellerman, (1983:66) komunikasi bisa disebut efektif jika suara pesan:

- a) Diterima oleh pendengar yang dimaksud.
- b) Diinterpretasikan dengan cara yang pada dasarnya sama oleh penerima dan si penerima.
- c) Diingat dalam jangka waktu yang cukup lama, dan
- d) Digunakan jika timbul keadaan yang tepat.

21. Keempat dari unsur ini penting sekali, dan jika salah satu tidak ada, maka komunikasi tidaklah efektif. Dengan demikian, komunikasi hanya akan efektif jika memberikan pengaruh bagi perilaku. Menjaga komunikasi antar teman sebaya sangatlah penting. Tanpa adanya komunikasi yang baik maka akan terhambatnya aktivitas yang baik antar teman satu dengan yang lainnya. Adapun komunikasi antar teman sebaya termasuk dalam bentuk komunikasi antarpribadi menurut Wiryanto (2004:32) “Komunikasi yang berlangsung antar dua orang atau lebih yang berlangsung apabila pengirim menyampaikan informasi berupa kata-kata

kepada penerima, dengan menggunakan medium suara”. Begitu pentingnya teman sebaya bagi remaja, bahkan ada kalanya menjadi sangat penting melebihi keluarga. Hal ini disebabkan di sana mereka lebih bebas berekspresi, dapat bersama-sama mendapatkan pengalaman tentang dunia, dan dapat memperkuat identitas dirinya melalui aktivitas bersama.

22. Dalam pertemanan, melalui komunikasilah suatu pertemanan dapat saling berinteraksi satu sama lain. Komunikasi antar teman sebaya merupakan bentuk dari komunikasi interpersonal yaitu interaksi yang terjadi antara dua orang atau lebih yang berlangsung secara tatap muka dengan saling member makna-makna.

23. Komunikasi anta teman sebaya dianggap efektif, jika temannya memahami pesan dengan benar, dan memberikan respon sesuai dengan yang diinginkan. Adanya aktivitas komunikasi antar teman sebaya yang efektif berfungsi membantu untuk:

- Membentuk dan menjaga hubungan baik antar teman sebaya
- Menyampaikan pengetahuan
- Mengubah sikap dan perilaku
- Pemecahan masalah anta teman sebaya
- Citra diri menjadi lebih baik dimata teman sebaya yang lain.

24. ([www.rwulansari49.blogspot.com](http://www.rwulansari49.blogspot.com) diunduh pada hari Minggu tanggal 29 September 2013 pukul 12:50)

25.

26. Aktivitas komunikasi antar teman sebaya yang efektif akan membantu

para individu mengantarkan kepada tercapainya tujuan tertentu. Jika aktivitas komunikasi tidak berhasil, akibatnya yaitu terjadi kegagalan komunikasi anta teman sebaya sehingga mengakibatkan ketidakpedualian dengan teman sebayanya.

27. Teknik Role Playing adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian hubungan sosial antaa masnusia dengan jalan memerankan situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Permainan Role playing digunakan dalam dunia pendidikan sebagai teknik pengajaran, yaitu melalui proses modeling anggota kelompok dapat belajar efektif untuk memecahkan masalah.

28. Menurut Kreider dan Rachel (2006:215) menjelaskan pengertian role playing sebagai berikut: “Role Playing adalah suatu drama yang ditampilkan seadanya yang di dalamnya para pemain mengambil peran dalam suatu situasi sebagai persiapan dalam menjumpai suatu serupa atau mengevaluasi situasi tersebut pada masa lampau”.

29. Dari definisi diatas disimpulkan bahwa untuk mencoba dan menganalisis berbagai situasi, teori, dan aneka taktik, untuk memahami peran mereka, untuk membangun wawasan atas pikiran dan perasaan orang, untuk mengantisipasi situasi-situasi baru, untuk menangkap ketakutan dan perasaan

lain yang dimiliki orang-orang mengenai suatu tindakan. Adapun menurut Sirait (2008:123) bahwa Role playing merupakan teknik latihan, dimana seseorang memainkan peranan orang lain dalam situasi yang nyata dengan tujuan untuk menciptakan situasi yang realistis. Diartikan bahwa role playing adalah teknik bermain peran yang bertujuan untuk membuat keadaan seakan nyata.

30. Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa role playing adalah teknik yang digunakan untuk menciptakan suasana yang nyata untuk mengetahui perasaan orang lain sehingga dapat diselesaikan.

31. Dalam penggunaan teknik role playing memiliki beberapa tujuan di antaranya yaitu:

- 1) Agar siswa memahami peran orang lain
- 2) Agar siswa dapat menghargai orang lain
- 3) Terlatih mengambil keputusan
- 4) Agar siswa dapat menghayati perasaan orang lain
- 5) Merangsang siswa untuk memecahkan suatu permasalahan

32. ([www.eza-juanda.blogspot.com//metode-pembelajaran-bermain-peran](http://www.eza-juanda.blogspot.com//metode-pembelajaran-bermain-peran) diunduh pada hari Minggu tanggal 29 September 2013 pukul 19:30)

33. Dengan mengutip dari Shaftel dan Shaftel, E. Mulyasa (2003)

mengemukakan tahapan pembelajaran Role Playing meliputi:

1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.

34. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.

35. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

2) Memilih peran

36. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3) Menyusun tahap-tahap peran

37. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran

- menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.
- 38.
- 4) Menyiapkan pengamat
39. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
- 5) Pemeranan
40. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.
- 6) Diskusi dan evaluasi
41. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
- 7) Pemeranan ulang
42. Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua
43. Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
- 9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan
44. Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.
45. <http://sharingkuliah.wordpress.com/2011/11/2/model-pembelajaran-role-playing-atau-bermain-peran> dikutip pada hari Rabu tanggal 30 Oktober 2013 pada pukul 17:35 WIB
46. Berdasarkan pengamatan dan informasi dari guru pembimbing di SMA Muhammadiyah Kalirejo menunjukkan beberapa perilaku siswa; (1)

Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan komunikasi antar teman sebaya seperti siswa cenderung memilih menyendiri daripada harus berkelompok dalam suatu kegiatan di dalam kelas (2) Banyak siswa yang cenderung diam ketika diberi kesempatan untuk bertanya. (3) Masih ada perilaku komunikasi antar teman sebaya yang kurang baik dengan teman sekelas maupun kelas lain. Untuk meningkatkan perilaku komunikasi antar teman sebaya tersebut dapat diupayakan dengan melaksanakan kegiatan yang mengarah pada peningkatan perilaku komunikasi antar teman sebaya yang lebih baik.

47. Upaya meningkatkan aktivitas komunikasi antar pribadi dapat dilakukan dengan mengadakan kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran (role playing). Role playing merupakan pembelajaran permainan dalam memerankan suatu tokoh atau benda mati dengan tujuan untuk mendapatkan pandangan yang lebih luas terhadap suatu perilaku baru. (Nursalam, 2008:217). Dengan teknik ini guru memberikan kesempatan pada siswa untuk tampil dan berkomunikasi di dalam kelas, melalui role playing siswa menerima karakter, perasaan, ide-ide orang lain dalam situasi khusus dengan demikian dapat meningkatkan aktivitas

berkomunikasi dengan teman sebaya di dalam kelas.

#### **48. METODE PENELITIAN**

49. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Pre-Experimental Design*. Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pengukuran sebelum perlakuan disebut *pre-test* dan sesudah perlakuan disebut *post-test*. Pada penelitian ini instrument yang akan digunakan untuk mengungkap pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing terhadap aktivitas komunikasi antar teman sebaya adalah angket (daftar pertanyaan). Adapun indikator yang akan diukur dari komunikasi antar teman sebaya (variable terikat) adalah kemampuan memahami pesan yang didapat dari teman, adanya rasa pengertian satu sama lain, kemampuan membuka jati diri, kemampuan mengeluarkan pendapat, menjaga hubungan baik dengan teman, kemampuan mendapat perhatian dari teman. Jumlah item 30 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Dalam daftar pertanyaan responden hanya memberikan tanda *check-list*(√) untuk setiap pemunculan indikator yang dimaksudkan dengan skor masing-masing.

50. Peneliti menggunakan subjek yang diambil dari kelas XSMA Muhammadiyah

Kalirejo 2014/2015 terdiri dari 255 siswa. Selanjutnya peneliti memilih mengambil 14% dari populasi, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak

$$\frac{279}{100} \times 14 = 35 \text{ siswa} \quad \text{dengan}$$

menggunakan teknik sampling yaitu berupa *Random Sampling (area sampling)*.  
51.

menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan rumus persentase dan kuantitatif dengan menggunakan analisis uji t-test. Adapun rumus persentase (Arikunto, 2002:216) adalah sebagai berikut:

52.

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

53.

54.

test dan post-test

55.

subjek (d-md)

56.

57.

58.

59.

60. Hasil diperoleh masuk pada taraf signifikan 1% pada t-tabel. Adapun alasan penulis menggunakan rumus tersebut

adalah bentuk hipotesis dalam penulisan ini adalah hipotesis perbedaan, atau membandingkan mean yaitu sebelum dan sesudah pemberian teknik bimbingan kelompok yang berupa teknik role playing terhadap aktivitas komunikasi antar teman sebaya.

## 61. HASIL DAN PEMBAHASAN

62. Setelah pelaksanaan pengumpulan data, maka penulis melaksanakan analisis data sebagai berikut:

63. Tabel 1

64. Analisis Data Komunikasi antar Pribadi siswa SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015

65. N	66. Pre-	67. Po	68. d	69. Xd (d-	70. Xd <sup>2</sup>
71. 1	72. 35	73. 36	74. 1	75. -6,43	76. 41,34
77. 2	78. 36	79. 39	80. 3	81. -4,43	82. 19,62
83. 3	84. 42	85. 55	86. 13	87. 5,57	88. 31,02
89. 4	90. 43	91. 49	92. 6	93. -1,43	94. 2,044
95. 5	96. 50	97. 62	98. 12	99. 4,57	100. 20,88
101. 6	102. 44	103. 45	104. 1	105. -6,43	106. 41,34
107. 7	108. 37	109. 49	110. 12	111. 4,57	112. 20,88
113. 8	114. 49	115. 52	116. 3	117. -4,43	118. 19,62
119. 9	120. 55	121. 72	122. 17	123. 9,57	124. 91,58
125. 1	126. 62	127. 70	128. 8	129. 0,57	130. 0,324
131. 1	132. 34	133. 44	134. 10	135. 2,57	136. 6,604
137. 1	138. 35	139. 48	140. 13	141. 5,57	142. 31,02
143. 1	144. 46	145. 50	146. 4	147. -3,43	148. 11,764
149. 1	150. 40	151. 42	152. 2	153. -5,43	154. 29,48
155. 1	156. 55	157. 52	158. -3	159. -10,43	160. 108,7
161. 1	162. 60	163. 70	164. 10	165. 2,57	166. 6,604
167. 1	168. 50	169. 57	170. 7	171. -0,43	172. 0,184
173. 1	174. 40	175. 40	176. 0	177. -7,43	178. 55,20
179. 1	180. 61	181. 65	182. 4	183. -3,43	184. 11,764
185. 2	186. 44	187. 50	188. 6	189. -1,43	190. 2,044
191. 2	192. 58	193. 59	194. 1	195. -6,43	196. 41,34
197. 2	198. 60	199. 62	200. 2	201. -5,43	202. 29,48
203. 2	204. 46	205. 52	206. 6	207. -1,43	208. 2,044
209. 2	210. 37	211. 39	212. 2	213. -5,43	214. 29,48

215.	216.	217.	218.	219.	220.
2	44	58	14	6,57	43,16
221.	222.	223.	224.	225.	226.
2	56	77	21	13,57	184,1
227.	228.	229.	230.	231.	232.
2	47	53	6	-1,43	2,044
233.	234.	235.	236.	237.	238.
2	39	40	1	-6,43	41,34
239.	240.	241.	242.	243.	244.
2	37	37	0	-7,43	55,20
245.	246.	247.	248.	249.	250.
3	34	55	21	13,57	184,1
251.	252.	253.	254.	255.	256.
3	44	53	9	1,57	2,464
257.	258.	259.	260.	261.	262.
3	43	60	17	9,57	91,58
263.	264.	265.	266.	267.	268.
3	37	51	14	6,57	43,16
269.	270.	271.	272.	273.	274.
3	45	55	10	2,57	6,604
275.	276.	277.	278.	279.	280.
3	43	50	7	-0,43	0,184
281.				292.	293.
N	283.	286.	289.		294.
282.	$\Sigma$	$\Sigma$	$\Sigma$		$\Sigma$
=					
	284.	287.	290.	294.	
	i	i	i	=	
	285.	288.	291.	295.	
	1588	18	26	1308.	

296. Sumber: Data Olahan

297. Berdasarkan hasil perhitungan analisis (uji statistik) penelitian yang telah penulis lakukan diatas dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang positif dari teknik bermain peran (role-play) terhadap komunikasi antar pribadi siswa, yaitu dilihat dari perolehan t hitung (o)  $7,144$  Jika t hitung lebih besar dari t tabel maka hipotesis diterima. Dimana t tabel pada derajat kebebasan 35 dengan taraf signifikan  $1\% = 3,347$ . Jadi t hitung lebih besar dari t tabel yang diujikan  $t_{(o)} = 7,144 > t_{(tab)} 1\% = 3,347$ .

298. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dari hasil penelitian dan analisis data yang telah penulis lakukan di SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015 dengan jumlah sampel 35 siswa, maka terbukti bahwa bimbingan pribadi sosial

dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015. Dengan demikian yang berarti bahwa aktifitas bimbingan pribadi sosial yang diterapkan di dalam kelas dapat membantu meningkatkan kedisiplinan belajar siswa, sehingga siswa akan cenderung disiplin dalam melakukan kegiatan belajar.

**299. KESIMPULAN**

300. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, terutama pada analisis data dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

301. “Ada Pengaruh Bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing terhadap aktivitas komunikasi antar teman sebaya di SMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015”. Hal tersebut ditunjukkan dengan  $t_{(hit)} = 7,144 > t_{(tab)} 1\% = 3,347$ . Hal tersebut dilihat dari angket yang diberikan beserta observasi pada guru dan siswa kelas XSMA Muhammadiyah Kalirejo 2014/2015.

**302. DAFTAR PUSTAKA**

303. Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta

304. Sarwono, SarlitoWirawan. 1998. *Psikologi Sosial*. Jakarta: RinekaCipta

305. Sukardi. 2000. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

306.

307.