

BIMBINGAN KLASIKAL TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP SISWA KELAS X SMA

Yulia Niken Adhesty^{1,*}, Heri Saptadi Ismanto², Lyanna Oktavia T³

¹Bimbingan Konseling, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No 24-Dr. Cipto-Karangtempel-Semarang Timur, 50125

²Bimbingan Konseling, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No 24-Dr. Cipto-Karangtempel-Semarang Timur, 50125

³SMA Negeri 8 Semarang, Jalan Raya Tugu, Tambakaji, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50185

yulianiken72@gmail.com

ABSTRAK

Komunikasi interpersonal pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk komunikasi personal. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antar orang yang bertatap muka, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menangkap reaksi orang lain secara langsung. Dinamika kelas yang baik dalam bimbingan klasikal meliputi adanya interaksi yang aktif antara peserta didik dengan guru Bimbingan Konseling. Permasalahan komunikasi interpersonal dapat diatasi dengan bimbingan klasikal, peserta didik belajar berbicara dan berani mengemukakan pendapat dari teman sekelasnya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling sebagai pendekatan utamanya. Desain penelitian mengadopsi langkah-langkah yang diambil dari model penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan teknik bermain peran dalam proses layanan bimbingan. Secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal teknik bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SMA. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dalam penelitian diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa SMP ke atas mengalami peningkatan setelah diberikan bimbingan klasikal teknik bermain peran. Hasil uji yang dilakukan menunjukkan hipotesis menunjukkan adanya peningkatan pada kedua siklus yang dilaksanakan sehingga Bimbingan Belajar Klasikal dengan Teknik Bermain Peran dapat meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal siswa Sekolah Menengah Atas.

Kata kunci: Komunikasi Interpersonal, Role Playing, Klasikal

ABSTRACT

Interpersonal communication is essentially a form of personal communication. Interpersonal communication is communication between people face to face, allowing students to capture other people's reactions directly. Good class dynamics in classical guidance include active interaction between students and Guidance and Counseling teachers. Interpersonal communication problems can be overcome with classical guidance, students learn to speak and dare to express opinions from their classmates. This study uses the Guidance & Counseling Action Research method as its main approach. The research design adopts steps taken from the Classroom Action research model developed by Kemmis and McTaggart. Based on the results of the data analysis, it shows that there is a significant increase between before and after being given role-playing techniques in the guidance service process. Classically. It can be concluded that classical guidance with role-playing techniques can improve the interpersonal communication skills of high school students. Based on the results of the trials conducted in the study, it is known that interpersonal communication of junior high school students and above has increased after being given classical guidance with role-playing techniques. The results of the tests carried out show the hypothesis showing an increase in both cycles implemented so that Classical Guidance with Role-Playing Techniques can improve the Interpersonal Communication Skills of High School students.

Keywords: interpersonal communication, role playing, classical

1. PENDAHULUAN

Komunikasi interpersonal sangat potensial untuk menjalankan fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain. Komunikasi yang paling lengkap dan paling sempurna, komunikasi antarpribadi berperan penting hingga kapanpun, selama manusia masih mempunyai emosi. Kenyataan komunikasi tatap muka ini membuat manusia merasa lebih akrab dengan sesama, berbeda dengan komunikasi melalui media massa seperti surat kabar, televisi, ataupun melalui teknologi tercanggihpun (Mulyana, 2005:73).

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Menurut Everret (dalam Cangara, 2012:1) komunikasi merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti halnya bernapas. Setiap siswa akan melakukan aktivitas, maka disini komunikasi sangat diperlukan untuk menunjang kelancaran aktivitas. Hal ini juga dialami oleh siswa, di sekolah dianjurkan untuk mampu berkomunikasi dengan orang lain. Komunikasi merupakan sebuah kebutuhan, dengan berkomunikasi siswa akan mendapatkan informasi baru, siswa akan mendapatkan banyak hal yang belum diketahui. Siswa akan berkomunikasi dengan siswa lain untuk belajar, bermain dan masih banyak hal lain yang mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam bidang pribadi, sosial, belajar dan karir.

Siswa yang sulit berkomunikasi dengan orang lain tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Komunikasi sangat erat berkaitan dengan kehidupan individu, dalam dunia pendidikan siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi baik untuk menyesuaikan dirinya dimanapun berada. Komunikasi berperan penting dalam dunia pendidikan, setiap informasi yang disampaikan kepada siswa bisa ditangkap oleh siswa apabila siswa tersebut mampu memahami informasi yang disampaikan. Hal inilah yang menyebabkan betapa penting belajar berkomunikasi, di sekolah siswa belajar untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui banyak hal seperti diskusi dan bermain peran. Seperti halnya di sekolah, siswa akan berkomunikasi dengan orang lain setiap hari. Maka siswa harus memiliki keterampilan berkomunikasi, hal ini menunjang penyesuaian siswa dengan lingkungan agar lebih efektif.

Permasalahan siswa saat ini adalah kurangnya berinteraksi secara langsung sehingga menyebabkan kemampuan berkomunikasi yang kurang. Siswa saat ini banyak menghabiskan waktunya dengan dunianya sendiri, pertemuan mereka dengan orang lain pun menjadi terbatas. Penyebab hal ini terjadi salah satunya karena sistem pembelajaran yang sebelumnya daring (dalam jaringan), semua pembelajaran dilakukan secara tidak langsung atau via *online*. Umumnya pertemuan pertama siswa sekolah dilakukan secara langsung namun dikarenakan pandemic *covid-19* semua sekolah menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan), akhirnya komunikasi yang terjalin antar siswa pun menjadi kurang. Hal ini menyebabkan setiap kegiatan siswa sering bermain *handphone*, sehingga siswa tidak banyak terlibat komunikasi atau interaksi dengan orang lain.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sholicah pada tahun 2021 yang menjelaskan bahwa teknik *role playing* melalui bimbingan klasikal dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi interpersonal siswa. Selain itu dalam pelaksanaan teknik *role playing* dapat memberikan pengaruh yang baik dengan memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan perasaan, pikiran, pendapat, wawasan, serta sikap yang dapat merubah kearah yang lebih efektif. Pengintegrasian teknik *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal dimungkinkan bisa mengakomodasi kepercayaan diri anak yang meliputi keberanian, keaktifan, bertanggung jawab, berkomunikasi dengan baik dan memiliki kemampuan mengembangkan bakatnya. Pendapat ini diperkuat oleh Fogg (dalam Andriati, 2015:3) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan strategi

bermain peran meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada dan potensi penggunaan teknik *role playing* yang telah diinternalisasikan dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya layanan bimbingan klasikal maka dibutuhkan sebuah pengembangan model layanan bimbingan klasikal yang menggunakan teknik tertentu, sehingga mampu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang diberikan kepada sejumlah siswa yang tergabung dalam suatu satuan kegiatan pengajaran menurut Winkel (dalam canida 2023:2). Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang berorientasi pada kelompok siswa dalam jumlah yang cukup besar antara 30-40 orang siswa (sekelas). Bimbingan klasikal lebih bersifat preventif dan berorientasi pada pengembangan pribadi siswa yang meliputi bidang pembelajaran, bidang social dan bidang karir menurut siwabesy (dalam canida 2023:2). Bimbingan klasikal merupakan suatu bimbingan yang digunakan untuk mencegah masalah-masalah perkembangan, meliputi: informasi Pendidikan, pekerjaan, personal, dan social dilaksanakan dalam bentuk pengajaran yang sistematis dalam suatu ruang kelas yang berisi antara 20-25 siswa dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman diri dan orang lain serta perubahan sikap dengan menggunakan berbagai media dan dinamika kelompok menurut Gazda (dalam canida, 2023:2).

Berdasarkan hasil data Angket Kebutuhan Siswa (AKPD) Kelas X6 SMA NEGERI 8 SEMARANG dengan beberapa pernyataan “Saya malu berkomunikasi dengan lawan jenis, saya merasa kurang percaya diri”. Sejalan dengan hasil AKPD, peneliti mendapatkan data lain dengan melakukan observasi ketika memberikan layanan dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa belum mampu untuk berkomunikasi dengan baik ketika berada didepan kelas hal ini terjadi karena siswa gugup jadi ada 2 item dari AKPD yang memiliki prosentase tinggi yaitu mengenai komunikasi dan percaya diri. Percaya diri adalah salah satu indicator dari komunikasi jadi keduanya saling berkaitan. Sebagian besar siswa belum bisa mengembangkan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang diberikan.

Dari data dan permasalahan diatas perlu adanya layanan BK untuk pengembangan dan pemahaman komunikasi interpersonal. Untuk meningkatkan interaksi ataupun komunikasi pada siswa yaitu dengan memberikan layanan bimbingan klasikal. Dinamika kelas yang baik dalam bimbingan klasikal yaitu adanya interaksi yang aktif antara siswa dengan guru BK. Permasalahan komunikasi interpersonal yang terjadi bisa diselesaikan dengan bimbingan klasikal, karena disini siswa diajak untuk belajar berbicara dan berani berpendapat dengan teman sekelasnya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Terhadap Siswa Kelas X 6 SMA NEGERI 8 SEMARANG”.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa sebelum layanan bimbingan klasikal teknik *role playing*. 2) Mengetahui tingkat keterampilan komunikasi interpersonal setelah dilakukan layanan bimbingan klasikal teknik *role playing*. 3) Mengetahui peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa setelah dilakukan layanan bimbingan klasikal teknik *role playing*.

2. METODE PELAKSANAAN

Desain penelitian mengadopsi langkah-langkah yang diambil dari model penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dalam

(Hidayat dkk.,2019). Model ini melibatkan siklus yang meliputi beberapa tahap seperti perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/monitoring, dan refleksi. Model Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan dari model yang dikenalkan oleh Kurt Lewin. Perbedaannya hanya terletak pada komponen action dan observing dijadikan satu tindakan. Alasan penggabungan itu adalah adanya satu kesatuan waktu, artinya ketika tindakan berlangsung, maka observasi juga harus mulai dilakukan. Jadi model Kemmis dan Mc Taggart mempunyai tiga komponen utama yaitu: planning, action (observing) dan reflecting. Perbedaan lain dengan model yang pertama adalah tidak adanya pembatasan siklus tergantung seberapa keberhasilan /peningkatan yang ingin diperoleh.

Prosedur dalam penelitian tindakan kelas (PTK) alurnya terarah dan terencana. Untuk melaksanakan rencana penelitian yang terarah dan teratur dalam prosesnya yang panjang dan kompleks, maka peneliti membagi pelaksanaan penelitian ini dalam dua/tiga siklus (tidak dibatasi) dan dilanjutkan dengan pengamatan, refleksi dan pelaporan. Siklus tersebut adalah pratindakan, siklus I, 4 siklus II, dan siklus ke III. Peneliti kemudian mempertajam judul atau objek penelitian, mengidentifikasi masalah penelitian, mereviu kepustakaan, menetapkan konsep dan tujuan penelitian.

Gambar 1. Bagan Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas



Sugiyono (2018:102) menjelaskan bahwa instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam suatu penelitian. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian ini menggunakan skal psikologis keterampilan komunikasi interpersonal.

Instrument skala psikologis yang diambil dari aspek kemampuan komunikasi interpersonal yang kemudia dibuat pernyataan-pernyataan sehingga selanjutnya butir-butir pernyataan tersebut dapat di buat menjadi skala pengukuran kemampuan berkomunikasi siswa. Aspek komunikasi interpersonal antara lain: keterbukaan, dukungan, sikap positif, empati , kesetaraan.

Tabel 1. Jumlah item skala psikologis

NO	Indikator	Favourable	Unfavourabel	Tot
1.	Keterbukaan	5	5	10
2.	Dukungan	5	5	10
3.	Sikap Positif	5	5	10
4.	Empati	5	5	10
5.	Kesetaraan	5	5	10
Jumlah		25	25	50

Menurut Sugiyono (2017:193), alat ukur yang valid (sahih) adalah alat ukur yang mengukur apa yang hendak dan seharusnya diukur. Langkah ini bisa diesbut dengan kegiatan uji coba (*tryout*) instrumen. Apabila data yang didapat dari uji cob aini sudah sesuai dengan yang seharusnya, maka artinya instrument sudah baik, sudah valid analisis instrument menggunakan teknik analisis korelasi butir dan total yang dikerjakan dengan korelasi *product moment*. Untuk mengetahui validitas tidaknya sebuah butir pertanyaan

maka hasil koefisien korelasi tiap butir kemudian dikorelasikan pada table r *product moment* pada taraf signifikan 5% dengan jumlah subjek (N). Jika r_{hitung} lebih besar hasilnya dengan r_{tabel} maka item skala tersebut dikatakan valid, dan jika terjadi sebaliknya item skala tersebut tidak valid.

Adapun butir item yang dinyatakan valid dalam tryout tersebut sebanyak 36 item, yaitu item no 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48 dan 49. Sedangkan untuk butir item yang tidak valid sebanyak 14 butir instrumen antara lain; nomor 1, 31, 6, 36, 22, 32, 3, 33, 18, 49, 14, 34, 35, 50. Selanjutnya untuk pernyataan skala komunikasi yang telah dinyatakan valid akan di uji reliabilitasnya, dan yang tidak valid akan dihilangkan karena indikatornya sudah terwakili pada butir pernyataan yang valid.

Setelah diketahui butir item berapa saja yang gugur, maka selanjutnya membuat *blue print* skala baru. Adapun *blue print* skala baru yang dapat digunakan sebagai instrument penelitian adalah sebagai berikut

Tabel 2. Blue Print Skala Psikologi

Indikator	Jumlah Pertanyaan		Total
	Favourable	Unfavourable	
Keterbukaan	1, 11, 21, 31, 41	6, 16, 26, 36, 46	10
	1(11),11(21),21(41)	6(16),16(26),26(46)	6
Dukungan	7, 17, 27,37, 47	2, 12, 22, 32, 42	10
	7,17,27,31(37),35(47)	2,12,22(42)	8
Sikap Positif	3, 13, 23, 33, 43	8, 18, 28,38, 48	10
	3(13),13(23),23(43)	8,18(28),28(38),32(48)	7
Empati	9, 19, 29,39, 49	4, 14, 24, 34, 44	10
	9,19,29,33 (39)	4,14 (24),24 (44)	7
Kesetaraan	5, 15, 25, 35, 45	10, 20, 30,40, 50	10
	5,15,25,36 (45)	10,20,30,34 (40)	8
Jumlah			50
			36

Hasil try out menunjukkan dari 50 item, terdapat 14 butir item yang dinyatakan gugur atau tidak valid dan diberikan warna hijau. Sedangkan item yang valid berjumlah 36 butir. Sehingga instrument komunikasi interpersonal dapat digunakan untuk penelitian.

Sugiyono (2017:193) instrument yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengukuran reliabilitas penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* $> r_{tabel}$.

Berdasarkan dari hasil output diatas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,814. Nilai tersebut jika dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada signifikansi 5% dengan uji dua sisi dan jumlah data 50 maka didapat r_{tabel} sebesar 0,279. Oleh karena nilai *Cronbach Alpha* 0,915 $>$ 0,279, maka disimpulkan bahwa 36 item tersebut dikatakan reliable.

Tabel 3. Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,814	36

Berdasarkan dari hasil output diatas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,814. Nilai tersebut jika dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada signifikansi 5% dengan uji dua sisi dan jumlah data 50 maka didapat r_{tabel} sebesar 0,279. Oleh karena nilai *Cronbach Alpha* 0,915 > 0,279, maka disimpulkan bahwa 36 item tersebut dikatakan reliable.

Adapun alur tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan Siklus I

Perencanaan dilakukan sejak awal mulai diterjunkan di sekolah yaitu melakukan asesmen. Kegiatan ini dilaksanakan pada 5 Maret 2024, siswa mulai mengisi butir item pernyataan AKPD untuk kemudian dilakukan analisis. Pada minggu tersebut data sudah diterima dan mulai menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).

2) Tindakan Siklus I

Pada siklus I ini tindakan atau layanan dilakukan sebanyak 2x pertemuan yaitu pada rabu, 24 April 2024 dari pukul 10.30 sampai 11.45. Selanjutnya masih dalam serangkaian siklus I pertemuan 2 dilakukan pada hari jumat, 26 April 2024 jam 08.30-10.15.

3) Tahap Analisis Data

Peneliti melakukan penilaian dan analisis terhadap hasil dari Pra- pada awal pertemuan di pertemuan kedua. Tahap analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan pemberian tindakan pada siklus pertama. Melihat pada siklus pertama belum memasuki pemberian teknik *role playing*.

4) Refleksi

Berdasarkan dengan analisis pada tahap sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan dari 8% jumlah presentase kategori sangat tinggi menjadi 11% kategori sangat tinggi.

Tabel 4. Presentase keberhasilan siklus 1

Presentase Keberhasilan Siklus I

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	117-144	4	11%
Tinggi	90-116	27	75%
Rendah	63-89	5	14%
Sangat Rendah	36-62	0	0%
Jumlah		36	100%

Sesuai dengan tabel diatas menunjukkan seteah siswa kelas X 6 mendapatkan tindakan layanan pada siklus I ada peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal dengan metode talking the talk untuk pembentukan kelompok dan pemahaman materi. Pada siklus 1 rata-rata sebesar 70%, disini ada peningkatan dibandingkan dengan hasil analisis data sebelum tindakan atau pre-test.

b. Siklus II

1) Perencanaan Siklus II

Perencanaan dilakukan setelah pelaksanaan siklus I yaitu mulai akhir April 2024. Persiapan yang dilakukan yaitu berupa mematangkan konsep penerapan teknik *role playing* dan perbaikan evaluasi pertemuan pada siklus I yaitu ice breaking dan management waktu agar tidak terburu-buru seperti pada saat siklus I.

2) Tindakan Siklus I

Siklus 2 dilaksanakan 2 pertemuan yaitu pada hari Selasa 7 Mei 2024 pukul 12.30- 14.00 sedangkan pada Senin 13 Mei 2024 dari pukul 10.15 – 11.30.

3) Tahap Analisis Data

Tahap analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan pemberian tindakan pada siklus kedua. Melihat pada siklus kedua sudah menerapkan teknik *role playing*.

4) Refleksi

Berdasarkan dengan analisis pada tahap sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan dari 11% jumlah presentase kategori sangat tinggi menjadi 22% kategori sangat tinggi.

Tabel 5. Presentase keberhasilan siklus II

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	117-144	8	22%
Tinggi	90-116	26	72%
Rendah	63-89	2	6%
Sangat Rendah	36-62	0	0%
Jumlah		36	100%

Sesuai dengan tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I yaitu dengan adanya jumlah siswa dengan kategori tinggi bertambah menjadi 8 siswa dengan presentase 22% dan jumlah siswa dengan kategori rendah menjadi 2 siswa dengan presentase 6%.

Pada siklus II ini penerapan dari teknik *role playing* menunjukkan hasil yang significant yaitu adanya peningkatan dari siklus I. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbandingan hasil dari setiap tahap pelaksanaan penelitian tindakan.

Tabel 6. Hasil Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

Kategori	Pra	Rata-rata	Siklus I	Rata-rata	Siklus 2	Rata-rata
Sangat Tinggi	3	67%	4	70%	8	76%
Tinggi	17		27		26	
Rendah	16		5		2	
Sangat Rendah	0		0			

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling (PTBK) sebagai pendekatan utama. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling adalah suatu proses evaluasi yang berfokus pada permasalahan yang terkait dengan pemberian layanan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui rangkaian tindakan yang sesuai dengan konteks (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penelitian Tindakan Bimbingan dan

Konseling ini dilakukan di SMA NEGERI 8 SEMARANG Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang Jawa Tengah tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Instrument skala psikologis yang diambil dari aspek kemampuan komunikasi interpersonal yang kemudian dibuat pernyataan-pernyataan sehingga selanjutnya butir-butir pernyataan tersebut dapat di buat menjadi skala pengukuran kemampuan berkomunikasi siswa. Aspek komunikasi interpersonal antara lain: keterbukaan, dukungan, sikap positif, empati , kesetaraan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal siswa kelas X 6 SMA NEGERI 8 SEMARANG memperlihatkan bahwa mayoritas dari mereka memerlukan peningkatan dalam keterampilan komunikasi interpersonal, hal ini terlihat dan dibuktikan dari hasil Angket Kebutuhan Siswa (AKPD) dan pengamatan yang dilakukan sebelum layanan dimulai. Hasil dari AKPD tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas X 6 memiliki rasa kurang percaya diri dan malu berkomunikasi dengan lawan jenis yang cukup tinggi. Sebelum memberikan tindakan kepada siswa, mereka diberikan Pra-Tindakan berupa instrumen sebanyak 36 item mengenai keterampilan komunikasi interpersonal. Pra-Tindakan ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan komunikasi interpersonal siswa sebelum dilaksanakannya layanan Bimbingan Klasikal dengan Teknik *Role Playing*.

Berdasarkan hasil dari grafik diatas menunjukkan bahwa pada tahap Pra Tindakan ada 16 siswa yang masuk dalam kategori rendah. Hal ini menjadi titik awal peneliti untuk melanjutkan pada tindakan selanjutnya. Lalu pada siklus I ada penurunan kategori rendah dan peningkatan kategori tinggi dan sangat tinggi. Kategori rendah pada siklus I berkurang menjadi 5 anak setelah mendapatkan tindakan dalam siklus I. ada beberapa evaluasi dan refleksi pada siklus I akhirnya dilanjutkan kembali pada siklus II yaitu ada peningkatan dengan kategori sangat tinggi dan penurunan kategori rendah. Jumlah siswa yang masuk dalam kategori rendah pada siklus II yaitu sebanyak 2 siswa. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas X 6 SMA NEGERI 8 SEMARANG. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* pada proses layanan bimbingan klasikal. Dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas X 6 SMA NEGERI 8 SEMARANG.

Pada pelaksanaan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*, dilaksanakan pada 5 Maret-13 Mei 2024 . Tindakan diberikan kepada seluruh siswa kelas X 6 dengan 14 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Bimbingan klasikal teknik *role playing* ini dilaksanakan dalam 2 siklus, ada 2 pertemuan setiap I siklus. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan bimbingan & konseling. Sebelum diberikan tindakan, siswa terlebih dahulu diberikan *instrument* pra-tindakan. Pada analisis data hasil pra-tindakan hasilnya presentase antara kategori rendah dan tinggi hanya selisih 3% saja yaitu rendah 44% sedangkan tinggi 47%. Setelah pra-tindakan dan memasuki siklus I, siswa kembali diberikan instrument untuk menghitung kembali tingkat keberhasilan. Dalam siklus I menghasilkan bahwa tingkat komunikasi interpersonal dengan kategori rendah berkurang menjadi 5 siswa atau dengan presentase 14% dan kategori sangat tinggi bertambah menjadi 11% dari 8 %. Untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa adalah dengan memberi bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* pada siswa kelas X6 SMA NEGERI 8 SEMARANG. Bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* adalah layanan yang diberikan kepada kelompok siswa dengan menggunakan dinamika kelas sehingga didalamnya terjadi interaksi yang aktif antar siswa dengan dibentuk sebuah kelompok sehingga siswa bisa saling berdiskusi dan bekerja sama mulai dari menanggapi dan

mengemukakan pendapat. Teknik *role playing* membantu siswa dalam membahas topik permasalahan yang diambil. Siswa memainkan peran dimana peran yang dimainkan berdasarkan permasalahan yang sedang dibahas sehingga siswa dapat mengambil pesan moral dari peran tersebut untuk disesuaikan dengan permasalahan yang sedang dibahas.

Grafik 1. Perbandingan Pra Tindakan Siklus I, Siklus II



4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian diketahui bahwa komunikasi interpersonal siswa kelas X SMA NEGERI 8 SEMARANG mengalami peningkatan setelah diberikan bimbingan klasikal teknik *role playing*. Penelitian dilakukan menggunakan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* untuk siswa kelas X 6 SMA NEGERI 8 SEMARANG.

Hasil pengujian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hipotesis menunjukkan peningkatan dari dua siklus yang telah dilakukan sehingga Bimbingan Klasikal dengan Teknik *Role Playing* dapat Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X 6 SMA NEGERI 8 SEMARANG.

DAFTAR PUSTAKA

- Munawwarah Ridwan, M., Muhammad Aminullah, A., Jamaluddin, N., Elihami, E., & Perpustakaan, P. (2020). Analisis Penerapan Komunikasi Interpersonal Dalam Melayani Pemustaka Di Perpustakaan UIN Alauddin Makassar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 95–106.
- Ni'mah, M., Hardjajani, T., & Karyanta, N. A. (2010). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Teman Sebaya Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja Di SMP Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Wacana Psikologi*, 000, 85–105.
- Novita, K. (2019). Strategi membangun keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri dalam pembelajaran public speaking melalui metode presentasi dan role playing miss universe asean (studi kasus materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara asean kelas viii smp. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 9(2), 21–28. <http://jurnal.makmalpendidikan.net/index.php/JPD/article/view/172/131>
- Nursalim, Mochamad. (2013). *Strategi dan Intervensi Konseling*. Jakarta Barat: Akademia Permata.

- Yulita, Amelia. (2021). UPAYA MENINGKATKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB BELAJAR MELALUI KONSELING KELOMPOK PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 SUBAH . Jakarta Barat: Akademia Permata.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Supardi. (2019). *Dasar Metodologi Penelitian*. Semarang: UPGRIS PRESS.
- Sidik, Z., & Sobandi, A. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 50. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>