

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Keterampilan Komunikasi Antarpribadi Siswa Anak

Tunggal SMA Diponegoro 1 Jakarta

Berdasarkan pengukuran keterampilan komunikasi antarpribadi terhadap 38 siswa anak tunggal SMA Diponegoro 1 Jakarta tahun ajaran 2018/2019. Profil umum komunikasi antarpribadi siswa anak tunggal SMA Diponegoro 1 yang diwakili 38 siswa yaitu 13 siswa (46.4 %) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori tinggi artinya siswa mencapai tingkat komunikasi antarpribadi tinggi pada setiap aspeknya, menunjukkan keterbukaan dalam hubungan antarpribadi dengan siapa saja, menunjukkan sikap empati bukan hanya orang yang dikenalnya, siswa tidak ragu untuk menunjukkan sikap mendukung terhadap temannya, siswa menunjukkan sikap positif dalam berhubungan dengan orang lain, dan siswa menerapkan kesetaraan dalam berhubungan dengan orang lain. Dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Profil Umum Kemampuan Komunikasi Antarpribadi Siswa anak tunggal
SMA Diponegoro 1 Jakarta

Kategori	Frekuensi	%
Tinggi	13	46.4%
Sedang	1	3.6%
Rendah	24	85.7%
Jumlah	38	100 %

Sebanyak 1 siswa (3.6%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori sedang artinya siswa mencapai tingkat keterampilan komunikasi antarpribadi yang sedang pada setiap aspeknya, siswa mampu melakukan keterampilan komunikasi antarpribadi dengan menunjukkan keterbukaan terbatas hanya kepada orang terdekat, menunjukkan sikap empati kepada teman tetapi terbatas kepada teman yang dikenalnya. Siswa menunjukkan dukungan kepada orang lain tetapi masih belum mendalam terbatas dukungan yang sama dilakukan orang lain pada umumnya, siswa menunjukkan sikap yang positif tetap terbatas pada orang-orang terdekat, dan siswa menunjukkan kesetaraan tetapi masih perlu mengembangkan cara mengkomunikasikan kesetaraan agar dapat diterima oleh orang lain. Selain itu siswa sudah mengikuti kegiatan kelompok tetapi belum terlihat aktif dalam memberikan pendapatnya ataupun menunjukkan ekspresi perasaan.

Sebanyak 24 siswa(85.7%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori rendah artinya siswa mencapai tingkat komunikasi antarpribadi yang rendah pada sebagian aspek, siswa kesulitan menunjukkan keterbukaan kepada orang lain, enggan bersikap empati kepada orang lain, kurang mampu menunjukkan dukungan kepada orang lain, menunjukkan sikap negatif kepada orang lain, dan siswa kurang mampu menunjukkan sikap kesetaraan sehingga masih perlu mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan kesetaraan agar dapat diterima oleh orang lain, siswa jarang mengikuti kegiatan kelompok, belum terlibat aktif memberikan pendapatnya ataupun menunjukkan ekspresi perasaan pada situasi kelompok. Berdasarkan persentase, profil umum komunikasi antarpribadi siswa anak tunggal SMA Diponegoro 1 Jakarta tahun ajaran 2018/2019 berada pada kategori sedang.

Tabel 4.2
Skor Pretes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Eksperimen				Kontrol			
No	Nama	Skor	Kategori	No	Nama	Skor	Kategori
1	As	117	Rendah	1	Ad	117	Rendah
2	Ar	119	Rendah	2	Af	118	Rendah
3	DA	118	Rendah	3	Al	117	Rendah
4	Ga	114	Rendah	4	Aul	119	Rendah
5	MF	118	Rendah	5	Aur	114	Rendah
6	MH	117	Rendah	6	Er	118	Rendah
7	Mu	119	Rendah	7	Fa	105	Rendah
8	Ta	114	Rendah	8	Sa	120	Rendah
9	Va	108	Rendah	9	Su	118	Rendah
10	Wi	120	Rendah	10	Sy	112	Rendah
$\sum \text{Eksperimen} = 1164$ $\bar{X} = 116,4$				$\sum \text{Kontrol} = 1158$ $\bar{X} = 115,8$			

Berdasarkan data diketahui bahwa terdapat perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu sebesar 6 poin dimana kelompok eksperimen memiliki skor yang lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol dan selisih rata-rata sebesar 0.6, dimana kelompok eksperimen lebih rendah perolehan rata-ratanya dibandingkan kelompok kontrol. Atas adanya perbedaan skor tersebut, maka untuk memastikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah kelompok yang setara meskipun dengan adanya selisih pada hasil pretest maka dilakukan pengujian dengan menggunakan pengukuran *Mann Whitney U Test* dengan menggunakan spss 20.0 for windows, diketahui bahwa nilai probabilitas = $0.796 > 0.05$ (tidak signifikan), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Disimpulkan bahwa kedua kelompok adalah setara didalam skor.

Setelah dilangsungkan pretest, maka langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan terhadap kelompok eksperimen, yaitu dalam bentuk bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (*roleplay*) yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa anak tunggal SMA Diponegoro 1 Jakarta yang dilangsungkan selama 6 sesi pertemuan dengan durasi sekitar 45 menit setiap sesinya, yang dilangsungkan sebanyak 3 kali dalam seminggu pada hari Senin, Rabu, dan Kamis sejak tanggal 16 Juli 2018 – 30 Juli 2018.

B. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Roleplay)

Pretest

Waktu : 09.00 – 09.45

Hari/Tanggal : Senin, 5 Juni 2018

Tempat : Ruang Kelas

Indikator :

1. Anggota kelompok dan konselor saling mengenal
2. Menciptakan suasana akrab antar anggota kelompok dan konselor
3. Mengetahui proses bimbingan kelompok

Tujuan: Membangun kohesivitas kelompok dan memperkenalkan tentang bermain peran (*role play*)

Indikator Keberhasilan:

Pada peretemuan bimbingan kelompok ini adalah mereka masih terlihat bingung namun memiliki antusiasme untuk mengikuti kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya dan mereka sudah mulai mengenal anggota kelompok yang lain.

Pre test digunakan sekaligus sebagai proses seleksi partisipan penelitian. Skor keterampilan komunikasi antarpribadi dibagi ke dalam 3 kelompok, yaitu; tinggi, sedang, rendah. Siswa yang memiliki skor dalam kategori rendah akan dimasukkan ke dalam bimbingan kelompok. Mengingat desain penelitian ini membutuhkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka siswa yang masuk kedalam kategori keterampilan komunikasi

antarpribadi rendah akan dibagi kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uraian kegiatan:

Pemimpin kelompok menjelaskan tujuan dari pertemuan ini adalah untuk mendapatkan gambaran pemahaman siswa mengenai komunikasi antarpribadi yang dilakukan melalui pengisian kuesioner. Data yang didapatkan akan digunakan untuk penelitian dan tidak akan mempengaruhi terhadap nilai siswa. Tidak ada jawaban yang benar atau salah dalam kuesioner ini dan kerahasiaan akan dijamin. Siswa yang telah mendapatkan kuesioner mengerjakan dengan cara memberi tanda centang pada pilihan jawaban paling mendekati dilembar jawaban yang telah disediakan. Selanjutnya menjelaskan langkah-langkah yang akan membantu kelancaran proses pertemuan berikutnya. Setelah itu, anggota kelompok memperoleh penjelasan mengenai tujuan diadakannya pertemuan lalu menjelaskan asas-asas yang harus dipedomani dalam kegiatan bimbingan kelompok, yaitu: asas kerahasiaan, keterbukaan dan kesukarelaan. Kemudian membuat peraturan yang berlaku dalam setiap kegiatan, diantaranya; (1) harus mendengarkan ketika pemimpin kelompok atau anggota kelompok lain sedang bicara, (2) dilarang memotong penjelasan pemimpin kelompok atau anggota lain, (3) selama kegiatan tidak boleh mengeluarkan kata-kata kotor atau ejekan, (4) mengangkat tangan saat ingin bertanya atau berpendapat, serta membuat kesepakatan mengenai tempat dan jadwal pertemuan

selanjutnya. Pemimpin kelompok membuka kesempatan bertanya pada siswa yang belum memahami kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pertemuan I

Waktu : 09.00 – 09.45

Hari/Tanggal : Senin, 16 Juli 2018

Tempat : Ruang Kelas

Keterbukaan

Indikator :

1. Siswa bersedia untuk membuka diri
2. Siswa mampu bereaksi secara jujur dalam merespon pesan orang lain
3. Siswa mampu bertanggung jawab atas perasaan dan pikirannya

Tujuan: Membantu konseli agar memiliki keterampilan siswa berkomunikasi untuk melakukan keterbukaan diri.

Uraian Kegiatan:

Pemimpin kelompok memberikan salam kepada anggota kelompoknya dan anggota kelompok menjawab dengan baik. Pemimpin kelompok membacakan tema-tema yang akan diperankan oleh siswa pada pertemuan pertama. Selanjutnya anggota kelompok saling memperkenalkan diri. Masing-masing anggota sebelumnya sudah mengenal satu dengan yang lainnya tetapi tidak begitu dekat sehingga dilakukan *ice breaking* untuk mencairkan suasana agar didalam pelaksanaan kegiatan kelompok menjadi lebih santai dan menyenangkan. Permainan yang dilakukan sesuai dengan tema

“keterbukaan” agar anggota kelompok mengerti terlebih dahulu materi pembahasan yang akan dibahas pada tahap ini. Jumlah anggota yang hadir pada tahap ini sebanyak 10 orang siswa. Pemimpin kelompok membaginya menjadi 3 kelompok kecil yang akan bermain peran sesuai dengan deskripsi kasus yang mereka dapatkan secara undian. Pada saat kegiatan bimbingan kelompok berlangsung, siswa masih terlihat malu untuk memerankan suatu tokoh tertentu. Pemimpin kelompok menjelaskan kembali kalau hal ini bersifat rahasia, anggota kelompok melanjutkan kembali diskusi bersama kelompoknya. Selama proses pelaksanaan peran, anggota kelompok yang menjadi pengamat, terlihat sangat menikmati dan melihat dengan penuh perhatian. Setelah proses bermain peran berakhir, siswa duduk kembali. Berdiskusi mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilakukan oleh masing-masing kelompok.

Kegiatan Penutup

Pemimpin kelompok membahas ulang, kegiatan yang telah berlangsung, menanyakan tanggapan siswa mengenai respon-respon yang diberikan oleh teman yang memerankan peran tersebut serta membuat hasil kesimpulan kegiatan bermain peran (*role play*) tentang cerita yang mereka mainkan. Adapun yang dicapai dalam pertemuan ini, yaitu siswa diharapkan mampu membangun sikap keterbukaan dalam menyampaikan informasi yang sebenarnya baik perasaan, pemikiran, serta harapan yang dirasakan dan

harus bertanggung jawab. Pemimpin kelompok menyebutkan topik yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya dan mengakhiri kegiatan hari ini dengan mengucapkan salam.

Indikator Keberhasilan: Siswa memiliki kemampuan keterampilan komunikasi antarpribadi untuk membuka diri dengan orang lain.

Pertemuan II

Waktu : 09.00 – 09.45

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Juli 2018

Tempat: Ruang kelas

Empati

Indikator:

1. Siswa mampu menunjukkan perasaan yang dirasakan orang lain secara verbal
2. Siswa mampu menunjukkan perasaan yang dirasakan orang lain secara non verbal

Tujuan: siswa dapat mengembangkan kemampuan meakukan empati kepada orang lain.

Uraian Kegiatan

Pemimpin kelompok mengucapkan salam dan mengecek kondisi dari masing-masing anggota kelompok. Pemimpin kelompok menyampaikan tema pertemuan kali ini “berempati kepada orang lain” Pertemuan ini dihadiri oleh

10 orang siswa. Pemimpin kelompok mengarahkan anggota kelompok untuk memainkan peran sesuai dengan gambaran kasus yang dibuat oleh peneliti. Pemimpin kelompok memberikan sedikit arahan peran atau karakter yang harus dibawakan. Siswa diminta untuk melakukan improvisasi seperti percakapan atau gaya tersendiri. Siswa diperbolehkan memerankan sosok temannya yang menurutnya berempati pada orang lain.

Kegiatan Penutup

Peneliti menanyakan perasaan siswa ketika menjadi pemeran dan penonton, mereka mengatakan senang memerankan peran tersebut. Pemimpin kelompok menjelaskan makna dari bermain peran (*role play*) yang telah dilakukan. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada pertemuan ini yaitu siswa dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal seperti; menyadari perasaan, sikap dan memperlihatkan keterlibatan aktif ketika sedang berdiskusi dengan orang lain. Setelah itu pemimpin kelompok memberikan lembar evaluasi anggota kelompok apakah mampu memiliki sikap empati kepada orang lain serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti menutup kegiatan dengan mengucapkan salam.

Indikator Keberhasilan:

Pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan lancar terlihat dari anggota kelompok memberikan respon yang baik dan siswa dapat menyadari untuk menunjukkan perhatian/perdulinya.

Pertemuan III**Waktu :** 09.00 – 09.45**Hari/Tanggal :** Kamis, 19 Juli 2018**Tempat :** Ruang Kelas**Dukungan****Indikator:**

1. Siswa dapat menjelaskan informasi secara deskriptif
2. Siswa dapat mengemukakan pikiran dan perasaan secara terus terang
3. Siswa mampu memberikan respon secara sementara

Tujuan: Siswa dapat menciptakan suasana yang mendukung dengan memelihara dan mengembangkan kemampuan mendengarkan

Uraian Kegiatan

Pemimpin kelompok mengucapkan salam dan mengecek kondisi dari masing anggota kelompok. Pada pertemuan ini anggota kelompok yang hadir 8 orang siswa dan pertemuan kali ini bertemakan “memberi dukungan positif kepada orang lain”. Pemimpin kelompok membentuk dua kelompok untuk memerankan peran sesuai gambaran kasus yang telah dibuat. Kesulitan dalam bermain peran (*role play*) ini yaitu; siswa diminta untuk dapat memberikan dukungan positif kepada orang lain, namun dalam keseharian mereka acuh tak acuh kepada orang lain, sehingga ketika pementasan peran terlihat bahwa mereka malu dan sungkan dalam memberikan dukungan kepada orang lain. Pemimpin kelompok mendiskusikan kegiatan yang telah dilakukan dalam memerankan cara mendukung yang tepat ketika sedang berkomunikasi.

Kegiatan Penutup

Peneliti menanyakan perasaan siswa ketika menjadi pemeran dan penonton. Setelah itu masing-masing anggota kelompok mengisi lembar evaluasi hasil dari kegiatan bermain peran (role play) yang bertemakan “memberi dukungan positif kepada orang lain”. Peneliti menutup kegiatan dengan mengucapkan salam.

Indikator Keberhasilan

Anggota kelompok diharapkan mampu memberikan dukungan positif kepada orang lain pada saat kondisi tertentu, seperti ketika orang lain sedang menceritakan permasalahan yang terjadi, tidak terlalu terburu-buru dalam menilai orang lain dan bersedia mengubah pandangan atau pendapatnya jika keadaan mengharuskan.

Pertemuan IV

Waktu: 09.00 – 09.45

Hari/Tanggal: Senin, 22 Juli 2018

Tempat : Ruang Kelas

Sikap Positif

Indikator:

1. Siswa dapat menunjukkan sikap positif terhadap orang yang diajak bicara

Tujuan: Siswa dapat mengembangkan sikap positif kepada orang lain

Uraian Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan salam kepada anggota kelompok dan mengecek kondisi masing-masing anggota kelompok. Kehadiran anggota

kelompok pada pertemuan hari ini adalah 9 orang siswa pertemuan ini bertemakan “Bersikap positif kepada orang lain”. Pemimpin kelompok menjelaskan gambaran situasi dari konflik dengan orang lain yang berhubungan dengan membangun kemampuan bersikap positif kepada orang lain. Pemimpin kelompok meminta 3 orang pemeran utama untuk memerankan 1 tokoh yang sama dan dihadapan pada 2 situasi konflik yang sama. Masing-masing anggota kelompok akan memerankan perannya masing-masing dan anggota kelompok yang lainnya berperan menjadi pemeran pembantu. Pemain ditugaskan untuk memerankan tokoh sesuai dengan konflik sehari-hari dengan orang lain.

Kegiatan Penutup

Peneliti menanyakan perasaan siswa ketika menjadi pemeran dan penonton, mereka mengatakan mereka senang memerankan peran tersebut. Selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan kepada siswa bagaimana jika siswa berada dalam posisi tersebut. Pemimpin kelompok juga menjelaskan bahwa masih akan ada beberapa pertemuan berikutnya. Setelah itu, anggota kelompok mengisi lembar evaluasi hasil dari kegiatan bermain peran (*role play*) yang bertemakan “Membangun positivitas kepada orang lain”. Pemimpin kelompok menutup kegiatan dengan mengucapkan salam.

Indikator Keberhasilan :

Keberhasilan dari sesi keempat anggota kelompok memberikan respon yang baik, ditunjukkan dengan mampu memiliki pandangan positif terhadap orang lain sehingga komunikasi dapat berjalan baik.

Pertemuan V

Waktu : 09.00- 09.45 WIB

Hari/ Tanggal : Rabu, 24 Juli 2018

Tempat : Ruang Kelas

Kesetaraan**Indikator :**

1. Siswa mampu menempatkan diri setara dengan orang lain
2. Siswa dapat menyadari akan adanya kepentingan yang berbeda
3. Siswa dapat mengakui pentingnya kehadiran orang orang lain

Tujuan: Siswa mengkomunikasikan kesetaraan dengan baik dan benar dalam bentuk verbal.

Uraian Kegiatan

Pemimpin kelompok memberikan salam dan menanyakan kondisi masing-masing anggota kelompok. Pada pertemuan ini jumlah anggota yang hadir 10 orang siswa, pertemuan kali ini bertemakan “Membangun Sikap Kesetaraan”. Pada kegiatan kali ini, pemimpin kelompok yang menjadi peran utama, yang akan memperagakan sikap dari siswa dalam mengatasi

kesalahpahaman antar teman. Selanjutnya masing-masing anggota kelompok akan bertindak sesuai kejadian nyata yang dialami oleh masing-masing anggota kelompok, dengan begitu akan terlihat adanya reaksi emosi dan perubahan perilaku dari peran yang ditampilkan.

Kegiatan Penutup

Pemimpin kelompok menanyakan perasaan siswa ketika menjadi pemeran dan penonton. Pemimpin kelompok menutup kegiatan dengan mengucapkan salam.

Indikator Keberhasilan

Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan pelaksanaan sesi keenam berjalan dengan lancar. Adapun yang dicapai dalam pertemuan ini, yaitu siswa diharapkan mampu menganggap diri sendiri tidak superior dan memahami perbedaan yang pasti ada di setiap masing-masing orang terkait dengan kebutuhan, harapan, dan tujuan.

Pertemuan VI

Waktu: 09.00 – 09.45

Hari/Tanggal: Kamis, 25 Juli 2018

Tempat: Ruang Kelas

Evaluasi

Tujuan : Mengevaluasi hal-hal penting yang diperoleh siswa (konseli) melalui

proses bimbingan kelompok yang telah dijalankan, rencana konkrit yang disiapkan oleh siswa untuk melakukan perbaikan dalam hidupnya dan mempersiapkan siswa untuk melepaskan diri dari situasi kelompok yang kondusif bagi dirinya untuk melakukan perubahan ke situasi kehidupan yang lebih nyata.

Uraian Kegiatan:

Mengevaluasi keterwujudan harapan siswa (konseli) terhadap bimbingan kelompok sebagaimana yang dilakukan pada sesi-1 dan mengevaluasi keterampilan komunikasi antarpribadi siswa. Memastikan rencana yang telah dibuat oleh siswa dan memunculkan komitmen bersama untuk bertahan dalam upaya melakukan perubahan.

Indikator Keberhasilan :

Siswa (Konseli) dapat mengenali hal-hal penting yang diperolehnya dari bimbingan kelompok, mengenali harapan-harapannya yang terwujud dan mengenali hal-hal yang bisa dilakukan untuk mempertahankan komitmen akan perubahan sikapnya.

Postest

Waktu : 09.00 – 09.45

Hari/Tanggal : Senin, 30 Juli 2018

Tempat : Ruang Kelas

Indikator :

1. Merumuskan yang ingin diraih
2. Memahami pentingnya membuat penetapan dalam sebuah tindakan

Tujuan: Mengetahui perbedaan tingkat keterampilan komunikasi antarpribadi dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik bermain peran (*role play*) yang diberikan treatment kepada kelompok eksperimen dan yang tidak diberikan treatment kelompok kontrol.

Uraian Kegiatan:

Peneliti membagikan instrumen keterampilan komunikasi interpersonal kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Indikator Keberhasilan:

Ada perbedaan skor keterampilan komunikasi antarpribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang mana rata-rata skor pada kelompok eksperimen meningkat setelah diberikan perlakuan dibandingkan kelompok kontrol.

C. Pengujian Hipotesis

1. Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran (*Role Play*) Keterampilan Komunikasi Antarpribadi

Pada uji peneliti menggunakan uji Mann Whitney untuk melihat pengaruh perlakuan atau menguji hipotesis penelitiannya, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan Hipotesis nol (H_0). Peneliti menentukan H_a nya yaitu bermain peran (*role play*) efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa. Sedangkan H_0 nya bermainperan (*role play*) tidak berpengaruh dalam meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa. Adapun hipotesisnya sebagai berikut:

H_a ($Sig \leq 0.05$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak

H_0 ($Sig \geq 0.05$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Uraian besaran selisih skor atau yang disebut dengan gain score yaitu selisih yang diperoleh dari hasil *posttest* dan *pretest* (Widhiarso, 2011) digambarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Gain Score Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Eksperimen					Kontrol				
No	Nama	Pre	Post	Gain	No	Nama	Pre	Post	Gain
1	As	117	153	36	1	Ad	117	119	2
2	Ar	119	134	15	2	Af	118	118	0
3	Da	118	149	31	3	Al	117	120	3
4	Ga	114	152	38	4	Aul	119	121	2
5	Mf	118	151	33	5	Aur	114	115	1
6	Mh	117	143	26	6	Er	118	121	3
7	Mu	119	151	32	7	Fa	105	118	13
8	Ta	114	134	20	8	Sa	120	122	2
9	Va	108	147	39	9	Si	118	118	0
10	Wi	120	152	32	10	Sy	112	118	6
	Σ	1164	1466	302		Σ	1158	1190	32
	\bar{X}	116.4	146.6	30.2		\bar{X}	115.8	119	3.2

Untuk melihat kualitas dari peningkatan skor yang terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pengujian dengan menggunakan gain ternormalisasi. Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, besar gain yang diperoleh dari perhitungan adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok eksperimen} = \frac{1466 - 1164}{1600 - 1164} = 0,693$$

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok kontrol} = \frac{1196 - 1158}{1600 - 1158} = 0,072$$

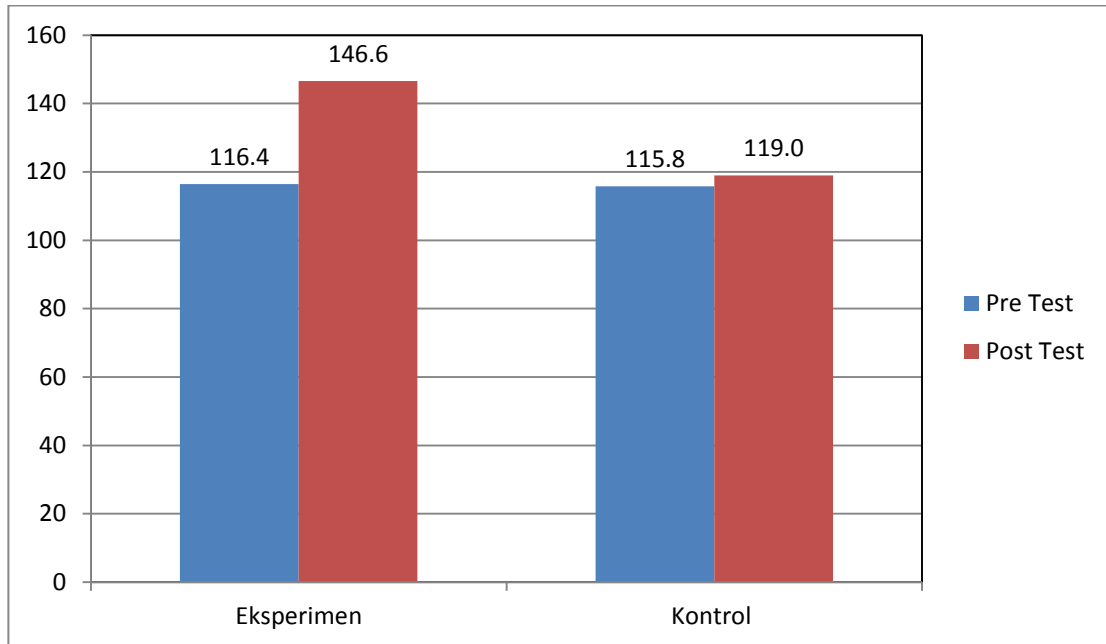
Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen berada dalam klasifikasi sedang sementara kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol berada dalam klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas peningkatan skor pada

kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kualitas peningkatan skor kelompok kontrol.

Untuk memastikan ada tidaknya signifikan pada perbedaan hasil *posttest*, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan pengukuran *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, sig sebesar $0,000 < 0,5$ (Signifikan), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Perbedaan rata-rata skor keterampilan komunikasi antarpribadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat *pretest* dan *posttest* terlihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 4.1
Grafik Perbedaan Rata-rata
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



2. Pengujian Hipotesis Aspek-aspek Keterampilan Komunikasi Antarpribadi

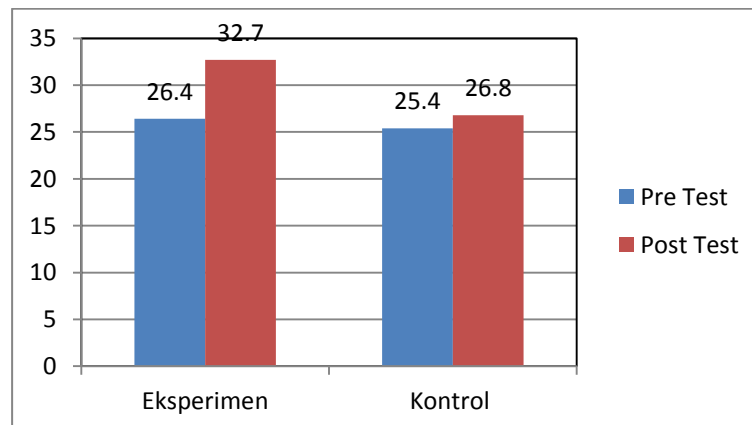
Keterampilan komunikasi antarpribadi terdapat lima aspek menurut Devito (2013) yaitu aspek keterbukaan, empati, dukungan, kesetaraan, dan sikap positif. Berikut sajian data yang memperlihatkan perubahan pada kelima aspek keterampilan antarpribadi terhadap siswa anak tunggal SMA Diponegoro 1 Jakarta melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (*role play*)

a. Aspek Keterbukaan

Tabel 4.4
Capaian Skor Pada Aspek Keterbukaan

Eksperimen					Kontrol				
No	Nama	Pre	Post	Gain	No	Nama	Pre	Post	Gain
1	As	27	35	8	1	Ad	27	26	-1
2	Ar	29	30	1	2	Af	26	28	2
3	DA	27	32	5	3	Al	28	27	-1
4	Ga	26	35	9	4	Aul	24	25	1
5	MF	28	33	5	5	Aur	24	27	3
6	MH	25	31	6	6	Er	25	28	3
7	Mu	27	35	8	7	Fa	22	25	3
8	Ta	26	29	3	8	Sa	29	27	-2
9	Va	22	32	10	9	Su	27	27	0
10	Wi	27	35	8	10	Sy	22	28	6
Σ		264	327	63			254	268	14
x		26.4	32.7	6.3			25.4	26.8	1.4

Grafik 4.2
Perbedaan Capaian Skor Rata-rata Aspek Keterbukaan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Berdasarkan data yang disajikan, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (*role play*) terhadap aspek keterbukaan. Selanjutnya akan di lakukan uji gain ternormalisasi untuk mengetahui kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok eksperimen} = \frac{327 - 264}{360 - 264} = 0,656$$

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok kontrol} = \frac{268 - 254}{360 - 254} = 0,132$$

Berdasarkan pengukuran menggunakan uji gain ternormalisasi diketahui peningkatan skor pada kelompok eksperimen berada dalam klasifikasi sedang sementara kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol berada dalam klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol

Berdasarkan hasil diatas dapat dikatakan bahwa pada kelompok eksperimen pada aspek keterbukaan yang berada pada kategori sedang yang berarti siswa sudah menunjukkan keterbukaan tetapi hanya sebatas bahwa kualitas kepada orang dekat seperti siswa terlihat mampu memulai hubungan dengan orang lain tetapi hanya dilakukan dengan orang-orang terdekat, siswa dapat berinteraksi dengan orang lain tetapi masih sebatas teman terdekat

saja, dan siswa sudah menunjukkan kepercayaan kepada orang lain tetapi masih membatasi diri untuk menunjukkan perasaan secara jujur. Sedangkan pada kelompok kontrol pada aspek keterbukaan yang berada pada kategori rendah yang berarti siswa belum mampu secara optimal memulai hubungan baru dengan orang lain, siswa belum mampu menunjukkan keterbukaan dalam hubungan dengan orang lain seperti bahagia mendapatkan teman baru, dan siswa belum mampu menunjukkan kepercayaan kepada orang lain untuk berbagi perasaan seperti bercerita kepada teman ketika menghadapi masalah.

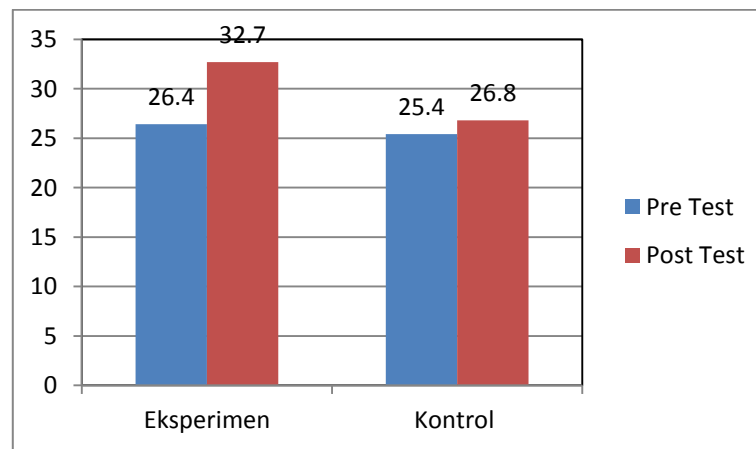
Untuk memastikan ada tidaknya signifikansi pada perbedaan hasil *protest*, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan pengukuran *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek keterbukaan. Hasil perhitungan uji *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, sig sebesar $0.000 < 0,05$ (Signifikan), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek keterbukaan, sehingga terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan komunikasi antar pribadi siswa pada aspek keterbukaan kelompok eksperimen yang diberikan tretmen dengan kelompok kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (role play) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi antar pribadi pada aspek keterbukaan.

b. Aspek Empati

Tabel 4.5 Capaian Skor Pada Aspek Empati

Eksperimen					Kontrol				
No	Nama	Pre	Post	Gain	No	Nama	Pre	Post	Gain
1	As	18	22	4	1	Ad	17	18	1
2	Ar	18	19	1	2	Af	19	18	-1
3	DA	18	24	6	3	Al	18	18	0
4	Ga	17	21	4	4	Aul	18	18	0
5	MF	17	22	5	5	Aur	18	18	0
6	MH	20	21	1	6	Er	18	18	0
7	Mu	18	22	4	7	Fa	15	18	3
8	Ta	16	22	6	8	Sa	18	19	1
9	Va	18	22	4	9	Su	18	18	0
10	Wi	18	21	3	10	Sy	18	17	-1
Σ		178	216	38			177	180	3
X		17.8	21.6	3.8			17.7	18	0.3

Grafik 4.3
Perbedaan Capaian Skor Rata-rata Aspek Empati
Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol



Berdasarkan data yang disajikan, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (*role play*) terhadap aspek empati. Selanjutnya akan dilakukan uji gain ternormalisasi untuk mengetahui kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok eksperimen} = \frac{216-178}{240-178} = 0,613$$

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok kontrol} = \frac{180-177}{240-177} = 0,048$$

Berdasarkan pengukuran menggunakan uji gain ternormalisasi diketahui bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen berada dalam klasifikasi sedang sementara kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol berada dalam klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas skor pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil data diatas dapat dikatakan bahwa pada kelompok eksperimen pada aspek empati yang berada pada kategori sedang yang berarti siswa sudah menunjukkan sikap empati kepada teman tetapi masih sebatas berempati kepada teman yang dikenalnya seperti siswa menunjukkan perhatian/peduli kepada orang terdekat saja, siswa sudah mampu menjaga perasaan orang lain tetap belum dapat menyesuaikan komunikasi untuk

menunjukkan sikap empatinya, dan siswa mengerti keinginan orang lain tetapi masih belum ditunjukkan dengan cara verbal ataupun nonverbal. Sedangkan pada kelompok kontrol pada aspek empati yang berada pada kategori rendah yang berarti siswa belum mampu secara optimal menunjukkan perhatian/peduli kepada siapa saja, siswa belum mampu menjaga perasaan orang lain serta belum memahami keinginan orang lain.

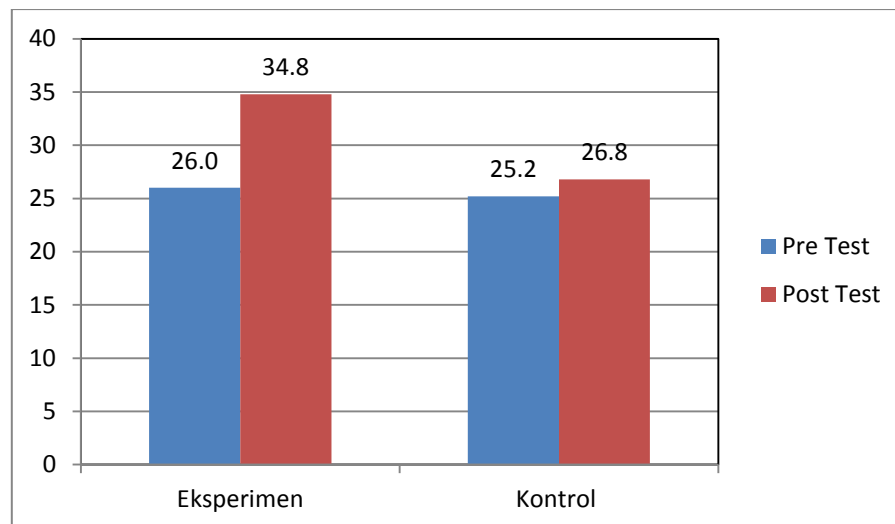
Untuk memastikan ada tidaknya signifikansi pada perbedaan hasil posttest, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan pengukuran *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek empati. Hasil perhitungan uji *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, sig sebesar $0.000 < 0.05$ (Signifikan), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek empati, sehingga terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa pada aspek empati kelompok eksperimen yang diberikan treatment dengan kelompok kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (role play) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi pada aspek empati.

c. Aspek Dukungan

Tabel 4.6 Capaian Skor Pada Aspek Dukungan

Eksperimen					Kontrol				
No	Nama	Pre	Post	Gain	No	Nama	Pre	Post	Gain
1	As	27	36	9	1	Ad	27	27	0
2	Ar	28	31	3	2	Af	26	26	0
3	DA	26	36	10	3	Al	25	28	3
4	Ga	27	36	9	4	Aul	26	27	1
5	MF	27	36	9	5	Aur	24	26	2
6	MH	23	36	13	6	Er	26	26	0
7	Mu	26	36	10	7	Fa	23	26	3
8	Ta	25	32	7	8	Sa	27	27	0
9	Va	24	35	11	9	Su	27	27	0
10	Wi	27	34	7	10	Sy	21	28	7
Σ		260	348	88			252	268	16
\bar{x}		26	34.8	8.8			25.2	26.8	1.6

Grafik 4.4
Perbedaan Capaian Skor Rata-rata Aspek Dukungan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Berdasarkan data yang disajikan, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (role play) terhadap aspek dukungan. Selanjutnya akan dilakukan uji gain ternormalisasi untuk mengetahui kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok eksperimen} = \frac{348 - 260}{360 - 260} = 0,880$$

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok kontrol} = \frac{268 - 252}{360 - 252} = 0,148$$

Berdasarkan pengukuran menggunakan uji gain ternormalisasi diketahui bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen berada dalam klasifikasi sedang sementara kualitas peningkatan skor kelompok kontrol berada dalam klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kualitas peningkatan skor kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil data di atas dapat dikatakan bahwa pada kelompok eksperimen pada aspek dukungan yang berada pada kategori sedang yang berarti siswa sudah menunjukkan dukungan kepada orang lain tetapi masih belum mendalam hanya sebatas memberikan dukungan yang sama dilakukan orang lain pada umumnya seperti siswa memberikan dukungannya kepada orang yang dekat saja, siswa sudah memberikan penghargaan kepada orang

lain tetapi masih sebatas orang-orang yang dikenalnya saja. Sedangkan pada kelompok kontrol pada aspek dukungan yang berada pada kategori rendah yang berarti siswa juga masih ragu-ragu menunjukkan sikap mendukung terhadap orang lain seperti menyemangati teman yang sedang mendapat nilai buruk ketika ulangan, siswa belum mampu memberikan penghargaan kepada orang lain seperti memberikan ucapan selamat kepada teman yang mendapat nilai bagus, dan siswa belum mengkomunikasikan sikap mendukung kepada temannya secara spontan.

Untuk memastikan ada tidaknya signifikansi pada perbedaan hasil posttest, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan pengukuran *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek empati. Hasil perhitungan uji *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, sig sebesar 0.000 , 0,05 (Signikan)< sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek sikap mendukung, sehingga terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan komunikasi antar pribadi siswa pada aspek sikap mendukung kelompok eksperimen yang diberikan treatment dengan kelompok kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi pada aspek sikap mendukung.

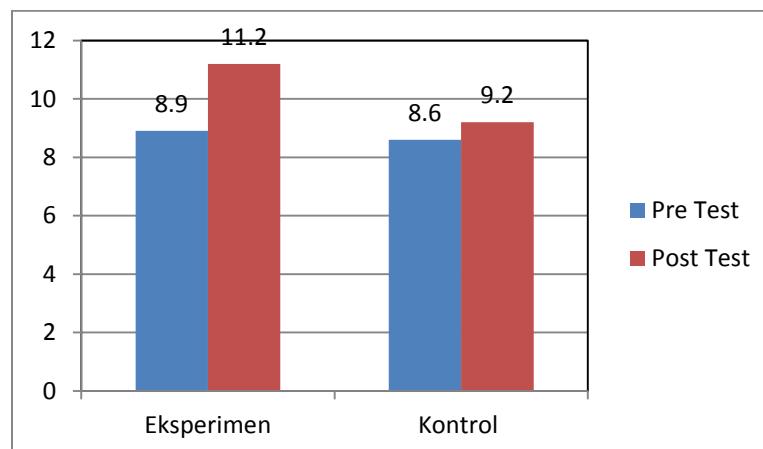
d. Aspek Sikap Positif

Tabel 4.7 Capaian Skor Paada Aspek Sikap Positif

Eksperimen					Kontrol				
No	Nama	Pre	Post	Gain	No	Nama	Pre	Post	Gain
1	As	8	12	4	1	Ad	7	9	2
2	Ar	10	11	1	2	Af	8	10	2
3	DA	9	10	1	3	Al	8	9	1
4	Ga	8	12	4	4	Aul	11	11	0
5	MF	9	11	2	5	Aur	9	9	0
6	MH	10	11	1	6	Er	9	9	0
7	Mu	9	11	2	7	Fa	8	9	1
8	Ta	9	10	1	8	Sa	10	9	-1
9	Va	8	12	4	9	Su	9	8	-1
10	Wi	9	12	3	10	Sy	7	9	2
Σ		89	112	23			86	92	6
x		8.9	11.2	2.3	15,6		8.6	9.2	0.6

Grafik 4.5
Perbedaan Capaian Skor Rata-rata Aspek Sikap Positif Kelompok

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Berdasarkan data yang disajikan, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (*role play*) terhadap aspek sikap positif. Selanjutnya akan dilakukan uji gain ternormalisasi untuk mengetahui kualitas peningkatan peningkatan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok eksperimen} = \frac{112 - 89}{120 - 89} = 0,742$$

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok kontrol} = \frac{92 - 89}{120 - 89} = 0,176$$

Berdasarkan pengukuran menggunakan uji gain ternormalisasi diketahui bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen berada dalam klasifikasi sedang sementara kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol berada dalam klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kualitas peningkatan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil data diatas dapat dikatakan bahwa pada kelompok eksperimen pada aspek sikap positif yang berada pada kategori sedang yang berarti siswa sudah menunjukkan sikap yang positif tetapi masih dalam sebatas orang-orang terdekat seperti siswa menghargai perbedaan pada orang lain, siswa berpikir positif terhadap orang lain tetapi belum mampu merefleksikannya secara verbal maupun nonverbal, dan siswa sudah tidak menaruh curiga

secara berlebihan kepada orang lain tetapi masih belum mampu mereflesikan sikap positifnya. Sedangkan pada kelompok kontrol pada aspek positif yang berada pada kategori rendah artinya siswa belum mampu secara optimal menunjukkan sikap menghargai perbedaan pada orang lain, siswa masih menaruh curiga secara berlebihan serta ragu ketika berfikir positif terhadap orang lain.

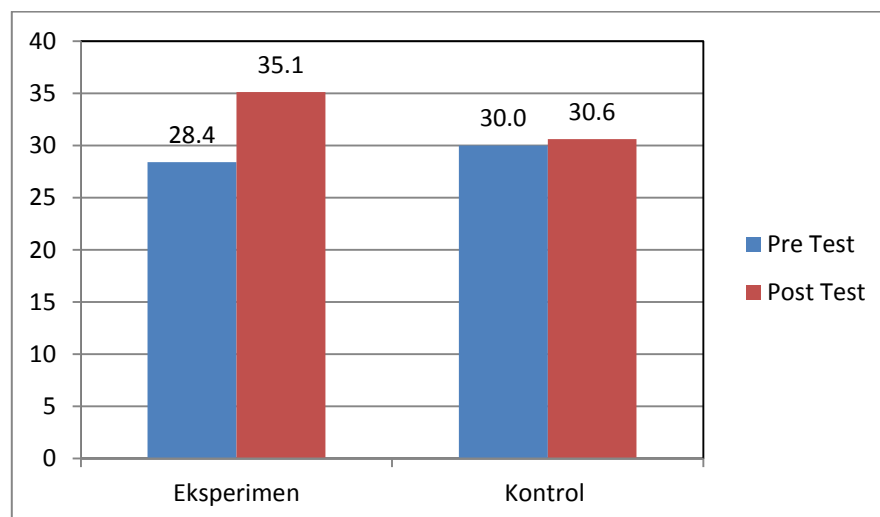
Untuk memastikan adatidaknya signifikansi pada perbedaan hasil posttest, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan pengukuran *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada sikap positif. Hasil perhitungan uji *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, sig sebesar 0.000, 0,05 (Signikan), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek sikap positif, sehingga terdapat perbedaan peningkatan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa pada aspek sikap positif kelompok eksperimen yang diberikan treatment dengan kelompok kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi pada aspek sikap positif.

e. Aspek Kesetaraan

Tabel 4.8 Capaian Skor Pada Aspek Kesetaraan

Eksperimen					Kontrol				
No	Nama	Pre	Post	Gain	No	Nama	Pre	Post	Gain
1	As	28	36	8	1	Ad	30	30	0
2	Ar	25	33	8	2	Af	30	31	1
3	DA	29	36	7	3	Al	30	29	-
4	Ga	27	36	9	4	Aul	31	33	2
5	MF	29	38	9	5	Aur	30	26	-
6	MH	29	33	4	6	Er	31	31	0
7	Mu	30	36	6	7	Fa	28	31	3
8	Ta	29	29	0	8	Sa	28	31	3
9	Va	28	35	7	9	Su	28	29	1
10	Wi	30	39	9	10	Sy	34	35	1
	Σ	284	351	67			300	306	6
	\bar{x}	28.4	35.1	6.7			30	30.6	0.6

Grafik 4.6
Perbedaan Capaian Skor Rata-rata Aspek Kesetaraan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Berdasarkan data yang disajikan, terlihat adanya peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam pengaruh bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran (*role play*) terhadap aspek kesetaraan. Selanjutnya akan dilakukan uji gain ternormalisasi untuk mengetahui kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok eksperimen} = \frac{351 - 284}{360 - 284} = 0,882$$

$$\text{Gain ternormalisasi (g) kelompok kontrol} = \frac{306 - 300}{360 - 300} = 0,100$$

Berdasarkan pengukuran menggunakan uji gain ternormalisasi diketahui bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen berada dalam klasifikasi sedang sementara kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol berada dalam klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas peningkatan skor pada kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kualitas peningkatan skor pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil data diatas dapat dikaakan bahwa pada kelompok eksperimen pada aspek kesetaraan yang berada pada kategori sednag yang berarti siswa sudah menunjukkan sikap kesetaraan tapi masih perlu mengembangkan cara mengkomunikasikam kesetaraan agar dapat diterima orang lain seperti siswa mampu menempatkan diri setara dengan orang lain, siswa sudah mengetahui pentingnya kehadiran orang lain tetapi masih belum

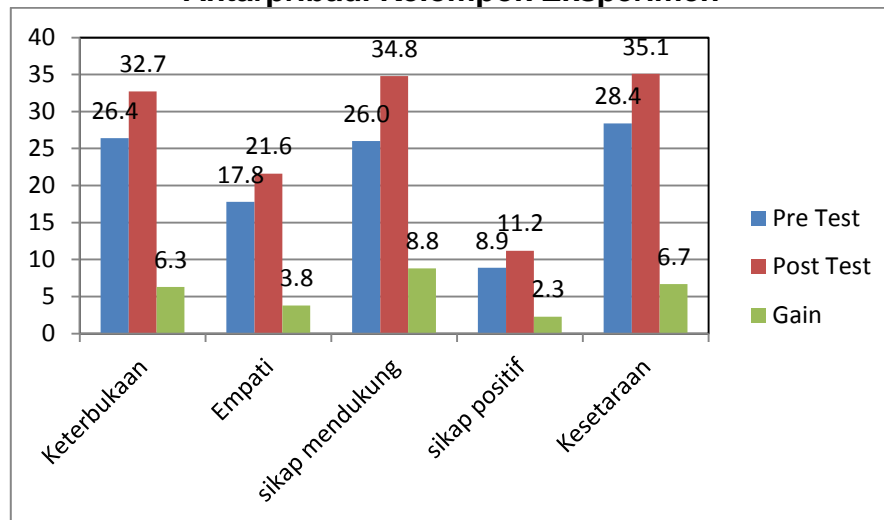
bisa ditunjukkan secara verbal maupun nonverbal, siswa dapat melakukan komunikasi dengan orang lain tetapi dalam mengkomunikasikannya masih perlu diperhatikan intonasi dan nada bicaranya, dan siswa sudah mampu menciptakan suasana komunikasi yang akrab tetapi masih terlihat canggung dalam berbicara. Sedangkan pada kelompok kontrol pada aspek sikap kesetaraan yang berbeda pada kategori rendah artinya siswa ragu-ragu menempatkan diri setara dengan orang lain, belum mampu mengakui pentingnya kehadiran orang lain serta belum mampu menciptakan suasana komunikasi yang akrab dan nyaman.

Untuk memastikan ada tidaknya signifikansi pada perbedaan hasil *posttest*, maka dilakukan pengujian dengan menggunakan pengukuran *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek kesetaraan. Hasil perhitungan uji *Mann Whitney signed rank test* menggunakan spss 20.0 for windows, sig sebesar $0.002 < 0,05$ (Signifikan), sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara gain score kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada aspek kesetaraan, sehingga terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa pada aspek kesetaraan kelompok eksperimen yang diberikan *tretmen* dengan kelompok kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran (*role play*) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi pada aspek kesetaraan

Tabel 4.9
Capaian Skor Pada Kelima Aspek Keterampilan Komunikasi
Antarpribadi Kelompok Eksperimen

	Keterbukaan	Empati	Sikap Mendukung	Sikap Positif	Kesetaraan
Pretest	26,4	17,8	26,0	8,9	28,4
Posttest	32,7	21,6	34,8	11,2	35,1
Gain	6,3	3,8	8,8	2,3	6,7

Grafik 4.7
Grafik Perolehan Capaian Skor Kelima Aspek Keterampilan Komunikasi
Antarpribadi Kelompok Eksperimen

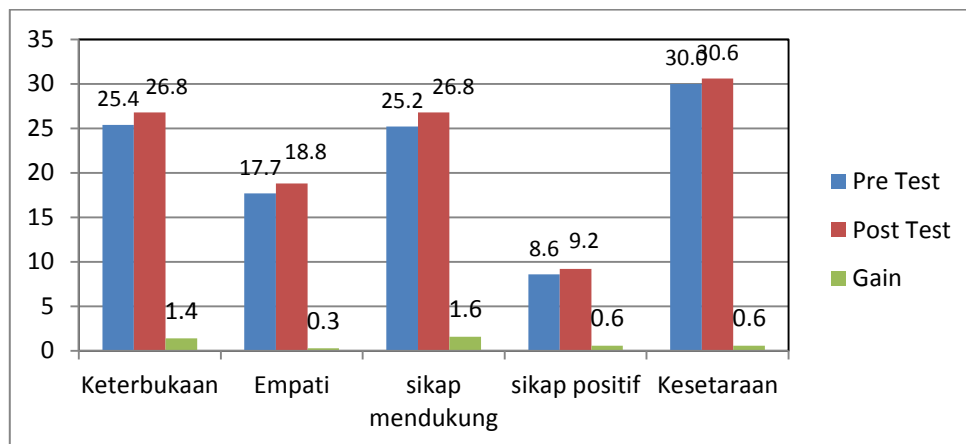


Berdasarkan pengukuran menggunakan uji gain ternormalisasi diketahui bahwa kualitas peningkatan pada seluruh aspek keterampilan komunikasi antarpribadi yang mana skor pada kelompok eksperimen berada dalam klasifikasi sedang

Tabel 4.10
Capaian Skor Pada Kelima Aspek Keterampilan Komunikasi
Interpersonal Kelompok Kontrol

	Keterbukaan	Empati	Sikap Mendukung	Sikap Positif	Kesetaraan
Pretest	25,4	17,7	25,2	8,6	30,0
Posttest	26,8	18,8	26,8	9,2	30,6
Gain	1,4	0,3	1,6	0,6	0,6

Grafik 4.8
Grafik Pelorehan Capaian Skor Kelima Aspek Keterampilan Komunikasi
Antarpribadi Kelompok Kontrol



Berdasarkan pengukuran menggunakan uji gain ternormalisasi diketahui bahwa kualitas peningkatan pada seluruh aspek keterampilan komunikasi antarpribadi yang mana skor pada kelompok kontrol berada dalam klasifikasi rendah dan tidak ada perubahan skor antara *pretest* dan *posttest*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Profil Keterampilan Komunikasi Antarpribadi Pada Siswa Anak Tunggal

Profil umum komunikasi antarpribadi siswa anak tunggal SMA Diponegoro 1 yang diwakili 38 siswa yaitu 6 siswa (13 %) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori tinggi artinya siswa mencapai tingkat komunikasi antarpribadi tinggi pada setiap aspeknya, menunjukkan keterbukaan dalam hubungan antarpribadi dengan siapa saja, menunjukkan sikap empati bukan hanya orang yang dikenalnya, siswa tidak ragu untuk menunjukkan sikap mendukung terhadap temannya, siswa menunjukkan sikap positif dalam berhubungan dengan orang lain, dan siswa menerapkan kesetaraan dalam berhubungan dengan orang lain.

Sebanyak 12 siswa (69%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori sedang artinya siswa mencapai tingkat keterampilan komunikasi antarpribadi yang sedang pada setiap aspeknya, siswa mampu melakukan keterampilan komunikasi antarpribadi dengan menunjukkan keterbukaan tetapi terbatas kepada orang terdekat, menunjukkan sikap empati kepada teman tetapi terbatas kepada teman yang dikenalnya. Siswa menunjukkan dukungan kepada orang lain tetapi masih belum mendalam terbatas dukungan yang sama dilakukan orang lain pada umumnya, siswa menunjukkan sikap yang positif tetap terbatas pada orang-orang terdekat, dan siswa menunjukkan kesetaraan tetapi masih perlu

mengembangkan cara mengkomunikasikan kesetaraan agar dapat diterima oleh orang lain. Selain itu siswa sudah mengikuti kegiatan kelompok tetapi belum terlihat aktif dalam memberikan pendapatnya ataupun menunjukkan ekspresi perasaan. Hasil diatas sesuai dengan penelitian Sugiyodkk, dengan jumlah 45 siswa 36 yang menunjukkan cara berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di lingkungan sekolah menggunakan komunikasi verbal memiliki nilai memiliki score “Baik.

Sebanyak 20 siswa(18%) dari jumlah subjek penelitian berada pada kategori rendah artinya siswa mencapai tingkat komunikasi antarpribadi yang rendah pada sebagian aspek, siswa kesulitan menunjukkan keterbukaan kepada orang lain, enggan bersikap empati kepada orang lain, kurang mampu menunjukkan dukungan kepada orang lain, menunjukkan sikap negatif kepada orang lain, dan siswa kurang mampu menunjukkan sikap kesetaraan sehingga masih perlu mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan kesetaraan agar dapat diterima oleh orang lain, siswa jarang mengikuti kegiatan kelompok, belum terlibat aktif memberikan pendapatnya ataupun menunjukkan ekspresi perasaan pada situasi kelompok. Berdasarkan persentase, profil umum komunikasi antarpribadi siswa anak tunggal SMA Diponegoro 1 tahun ajaran 2018/2019 pada kategori sedang.

2. Pembahasan Efektivitas Teknik Bermainperan Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Antarpribadi Siswa Anak Tunggal SMA Diponegoro 1

Konflik pada remaja semakin meningkat, khususnya dengan teman sebaya akan membuat siswa menjadi terhambat dalam proses perkembangan sosialnya. Banyak faktor yang menyebabkan konflik pada remaja, seperti yang di kemukakan oleh Rice and Dolgin, terdapat lima area penyebab konflik yaitu *social life, responsibility, school, family, relationship*, dan *social convention*. Konflik yang terjadi pada remaja, semua didasarkan oleh pola komunikasi antarpribadi yang kurang efektif, seperti penelitian yang di lakukan Montemayor menunjukkan bahwa rata-rata remaja berargumentasi dengan orang tua 0,35 kali perhari atau sekitar 1 kali dalam tiga hari. Adu argumentasi ini rata-rata berlangsung selama lima belas menit. Diperkirakan sekitar 20% remaja, remaja dan teman sebaya terlibat konflik yang lama, intens, berulang, dan tidak sehat. Temuan yang didapat dalam penelitian tersebut menguatkan temuan yang didapat penelitian ini, bahwa konflik yang terjadi antara remaja dan teman sebaya didasarkan karena komunikasi antarpribadi yang rendah. Jika dilihat fenomena tersebut, di perlukan suatu layanan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi untuk menghadapi konflik remaja. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak tersebut adalah dengan

menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play*.

Hasil penelitian berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role play* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa. Hasil *pretest* menyebutkan terdapat 24 siswa dengan keterampilan komunikasi antarpribadi rendah. Namun dalam penelitian ini hanya di ambil 20 orang yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga masing-masing kelompok terdiri dari 10 siswa. Jumlah anggota ini di ambil berdasarkan pertimbangan untuk ke efektifan jalannya proses kegiatan bimbingan kelompok menggunakan metode *role pley*, serta berdasarkan kesediaan siswa mengikuti kegiatan.

Sepuluh diantaranya diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play*. Hasil menunjukkan terdapat tujuh siswa yang beranjak pada kategori tinggi dan tiga siswa beranjak pada kategori sedang serta tidak ada lagi siswa yang berada pada kategorisasi rendah. Sedangkan pada kelompok kontrol, tujuh siswa yang berada pada kategori sedang, dan tiga lainnya tetap dalam kategori rendah. Hal ini berarti bahwa siswa yang menerima perlakuan sudah lebih memiliki keterampilan komunikasi antarpribadi untuk dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan deskripsi sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode *role play* didapatkan bahwa keseluruhan keterampilan komunikasi antarpribadi siswa meningkat dibanding ketika

peserta didik sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play*. Hal ini tampak dari sebaran data keterampilan komunikasi antar pribadi setelah pelaksanaan *treatment* pada peserta didik yang berpusat pada kategori tinggi dan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai mengembangkan pengetahuan keterampilan komunikasi antar pribadi dalam komunikasi antarpribadi yang ditunjukkan melalui perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pengujian hipotesis komparatif lalu dilakukan dengan perhitungan menggunakan *Mann Whitney U Test* pada data *gain* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh hasil yaitu nilai signifikansi pada keterampilan komunikasi antar pribadi adalah 0,000. Melalui hasil perhitungan tersebut maka diperoleh kesimpulan bahwa pada keterampilan komunikasi antar pribadi Sig < 0,05, artinya peningkatan keterampilan komunikasi antar pribadi siswa kelompok *treatment* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Oleh sebab itu, secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa kelompok *treatment* mengalami pengaruh yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan *treatment* memberikan efek yang signifikan untuk mempengaruhi keterampilan komunikasi antar pribadi kelompok *treatment* yang lebih tinggi dibandingkan mempengaruhi kelompok kontrol yang tidak mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play*.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan metode *role play* berpengaruh pada peningkatan keterampilan komunikasi antar pribadi. Faktor pertama, dalam *role play* anggota kelompok memiliki kesempatan untuk melihat masalahnya dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu anggota kelompok diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sikap dan karakter dirinya dalam komunikasi antarpribadi. Dalam proses kegiatan yang dilakukan, anggota menganalisis hal-hal penting yang terjadi di dalam pementasan peran seperti cara berfikir remaja dalam menghadapi masalahnya dan emosi yang ditunjukkan saat remaja mengalami situasi atau kondisi tertentu ketika dihadapkan suatu masalah. Setelah menganalisis hal tersebut kepada anggota kelompok juga ditanya hasil evaluasi hasil dan menyatakan bahwa sikap dan sifat yang ditunjukkan selama ini dalam mengatasi konflik dengan teman sebaya tidak tepat jika menggunakan emosi dan selalu berpikiran negatif terhadap teman sebaya.

Faktor kedua adalah dalam proses kegiatan, anggota kelompok dapat berbagi pengalaman dalam menghadapi konflik dengan teman sebaya, sehingga anggota kelompok termotivasi untuk dapat menghadapi masalah dengan teman sebaya selama ini. Hal tersebut mereka ungkapkan ketika selesai pementasan peran dan menganalisis peran yang sudah mereka lakukan. Serta hasil kesimpulan dari angket evaluasi hasil yang sudah mereka kerjakan.

Faktor ketiga adalah karena *role play* membantu mereka dalam

memahami dan menghayati posisinya atau posisi orang lain yang ia perankan, sehingga ia dapat merasakan hal positif atau negatif dari pola komunikasi antar pribadi yang diperankan. Sehingga remaja, dalam hal ini siswa bukan hanya sekedar tahu, tetapi paham dan mampu mengaplikasikannya di kehidupan mereka, karena memiliki gambaran yang mendalam melalui peran-peran yang mereka mainkan.

Oleh karena itu Hasil penelitian yang dilakukan di SMA Diponegoro 1 bahwa teknik bermain peran (*role play*) menunjukkan perubahan yang signifikan, teknik bermain peran (*role play*) mempengaruhi dalam meningkatkan kemampuan keterampilan komunikasi antarpribadi.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian meliputi secara teknik terbatas waktu, penelitian tidak memonitor perkembangan keterampilan komunikasi antarpribadi setelah mendapatkan intervensi, apakah yang siswa pelajari sudah menjadi kebiasaan perilaku sehari-hari.