

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPESONAL MAHASISWA

Ayong Lianawati

Program studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

[ayonglianawati17@gmail.com](mailto:ayonglianawati17@gmail.com)

### Abstrak

Komunikasi yang baik dapat meminimalisir kesalah pahaman, dan maksud serta harapan yang ingin dicapai bisa terwujud. Ketidaktepatan dalam berkomunikasi seperti penggunaan bahasa yang sarkas merupakan faktor utama yang menyebabkan maraknya bullying dan kekerasan verbal seperti saat ini. *Role playing* dapat melatih mahasiswa untuk berkomunikasi secara interpersonal dengan tepat. Penelitian bertujuan untuk menguji efektivitas *role playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperiment one group pretes postes, yang dilakukan dalam setting bimbingan kelompok terhadap 7 orang sampel yang dipilih secara purposif. Hasil penelitian dan analisis data menggunakan uji t menunjukkan hasil yang signifikan,  $t_{hitung} 3.969 > t_{tabel} 2.364$ , sehingga disimpulkan bahwa *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa.

**Kata Kunci :** Efektivitas, *Role playing*, Komunikasi Interpersonal

### PENDAHULUAN

Berkomunikasi merupakan tuntutan penting di era saat ini, dan perlu dikuasai oleh mahasiswa. Keseharian mahasiswa selama proses belajar melibatkan kegiatan komunikasi baik diantara teman, dosen maupun stakeholder lainnya. Komunikasi yang baik dapat meminimalisir kesalah pahaman, dan maksud serta harapan yang ingin dicapai bisa terwujud.

Komunikasi interpersonal adalah jenis kemampuan berkomunikasi yang berkaitan dengan peningkatan pergaulan di lingkungan perkuliahan

maupun lingkungan rumah. Berkomunikasi menjadi media dan sarana untuk bergaul dengan teman sebaya. Mahasiswa yang kurang mampu mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal berakibat pada sulit memulai interaksi dan penyesuaian diri dengan lingkungan.

Secara sosial, komunikasi terutama komunikasi interpersonal berperan dalam mencegah terjadinya perilaku maladaptif seperti bullying. Hasil penelitian Usman (2013) menunjukkan selain iklim sekolah dan

pertemanan, kemampuan komunikasi interpersonal berperan besar pada situasi *bullying* yang marak terjadi. Ketidaktepatan dalam berkomunikasi seperti penggunaan bahasa yang sarkas merupakan faktor utama yang menyebabkan maraknya *bullying* dan kekerasan verbal seperti saat ini.

Beberapa penelitian menekankan pengembangan komunikasi interpersonal melalui kegiatan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan strategi bimbingan yang mampu memfasilitasi dalam mengemukakan pendapat, memahami dinamika sosial, dan beradaptasi dengan perbedaan individu di dalam kelompok. Oleh karena itu dinamika dalam bimbingan kelompok diperkirakan mampu mengembangkan cara berkomunikasi yang baik.

Dalam kajian ini teknik yang dipilih oleh penulis ialah *roleplaying*. *Role Play* merupakan metode alami yang merekomendasikan peserta melakukan proses penemuan melalui percobaan dan kesalahan. Dampak dari lemahnya kemampuan berkomunikasi antar pribadi akan dirasakan langsung oleh peserta, begitupun sebaliknya. Tujuan dari penggunaan *role play* adalah agar peserta dapat perlahan-lahan memperbaiki gaya berkomunikasi mereka berdasarkan analisa pada

percobaan yang dilakukan dalam *role play*.

Keunggulan penggunaan teknik *role play* menurut Jackson (2011) adalah mempermudah dalam menciptakan keterlibatan, dan membuat komunikasi di kelas menjadi menyenangkan. Selain itu, ketika melakukan *role play* pendidik akan mudah menentukan waktu yang tepat dalam memberikan *feed back* yang menyenangkan (Dharmayanti, 2013).

Teknik *role playing* dapat dilakukan dalam berbagai dalam berbagai bentuk seperti sosiodrama, home room, berpantomim, bertukar peran, dan lain sebagainya. Beragamnya bentuk kegiatan yang menggunakan *role playing* memberikan banyak pilihan untuk penerapan bimbingan kelompok yang menyenangkan, dan sesuai dengan setiap aspek komunikasi interpersonal yang akan dikembangkan. Oleh karena dalam kajian ini dilakukan pengujian akan efektivitas *role playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal.

## METODE

Studi dilakukan dengan desain pre-eksperimen *one group pretest-post test*. Berdasarkan teknik purposif, diperoleh 3 orang skor tertinggi, 2 orang mahasiswa dalam kategori rerata, dan 3 orang dalam kategori rendah sebagai sampel penelitian.

Komunikasi interpersonal diukur menggunakan angket. Angket yang digunakan terdiri dari 25 item pernyataan, dan telah dikembangkan dari 5 aspek komunikasi interpersonal dari Devito yaitu: *emphaty*, *openess*, *supportiveness*, *positiveness*, dan *equality*. Pengukuran menggunakan skala likert.

Penelitian dilakukan di program studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kegiatan intervensi dilakukan pada seting bimbingan kelompok terjadi dalam 3 sesi kegiatan.

Uji t-test dipilih sebagai teknik analisis data penelitian. Penggunaan t-

test bertujuan untuk mengecek signifikansi perubahan skor dari kemampuan komunikasi interpersonal setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan *role playing*. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang telah dikumpulkan diperoleh gambaran kemampuan komunikasi interpersonal seperti pada tabel 1 (Deskripsi skor kemampuan komunikasi interpersonal)

Tabel 1 .  
Deskripsi skor kemampuan komunikasi interpersonal

	<i>Pre-test</i>	<i>Post Test</i>
Mean	77.5	83
Variance	178.8571	109.7142857
Nilai Minimum	60	70
Nilai Maksimum	97	99

Hasil perolehan data pada tabel 1 menunjukkan adanya perubahan skor kemampuan komunikasi interpersonal setelah diberikan tiga kali *treatment* dengan teknik *role play*. Secara kuantitatif, perubahan skor rata

rata dari kondisi *pretes* dengan *posttest* ialah 5.5 poin.

Untuk membuktikan perubahan signifikan tersebut maka dilakukan uji t (t-test) dengan menggunakan program SPSS. Hasil pengujian t-test disajikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2

Pengujian t-test menggunakan SPSS.

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Post Tes – Pre Tes	5,50000	4,20883	1,48805	1,98133	9,01867	3,696	7	,008

Dari hasil perhitungan uji ( $\alpha = 0,05$ ,  $dk = 7$ ) diperoleh  $t_{hitung} = 3,969$ . Jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,969 > 2,364$ ). Didukung dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  yaitu  $0,008$  yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*. Dengan demikian, *role playing* yang dilakukan terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal.

### Pembahasan

Secara signifikan komunikasi interpersonal mahasiswa meningkat setelah mengikuti *role playing*. Temuan penelitian sejalan dengan hasil penelitian Wicaksono (2013) yang sama-sama membuktikan kemampuan komunikasi interpersonal responden berubah setelah dilakukan bimbingan dengan teknik bermain peran. Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut menggunakan 6 sesi kegiatan.

Empati merupakan aspek utama yang dikembangkan dalam penelitian ini, dan menjadi aspek yang sangat penting dalam *role playing*, serta

menentukan keberhasilan eksperimen. Faktor keberhasilan penerapan *Role playing* ditentukan oleh besarnya minat untuk memperhatikan masalah yang diajukan (Dharmayanti, 2013).

Penelitian Ruhani (2012) menemukan bahwa bermain peran berdampak pada peningkatan keyakinan dan rasa percaya diri ketika berkomunikasi, serta menumbuhkan empati terhadap orang lain. Metode bermain peran melibatkan peserta untuk merasakan apa yang dirasakan dalam tokoh yang diperankan.

Sebagai komponen dalam keterampilan komunikasi interpersonal, empati terbukti mampu mengurangi kecenderungan dalam melakukan tindakan agresif. Gini, et al (2016) melakukan studi kepada 318 remaja di North of Italia yang terdiri dari 142 perempuan dan 176 laki-laki, mengenai agresi yang disebabkan oleh rendahnya empati. Studi menunjukkan pada kelompok laki-laki, perilaku bullying disebabkan oleh

rendahnya tingkatan dari respon empati.

Role playing pada dasarnya melatih kemampuan dalam merespon perilaku dan sikap teman teman di sekitarnya. Bukan hanya berlatih untuk melakukan gaya komunikasi tertentu, namun juga berlatih menyelesaikan masalah yang dihadapi antar teman dengan cara berkomunikasi yang tepat serta tidak menyinggung perasaan.

Oleh karena itu, latihan *role playing* sangat tepat digunakan sebagai teknik dalam menyelesaikan persoalan komunikasi di lingkungan sekolah. Guru BK dapat memodifikasi cerita ataupun situasi yang menjadi tema dalam *role playing* menjadi lebih kontekstual sesuai dengan trend persoalan yang ada di sekolah, seperti menerima keragaman, saling terbuka akan keinginan, dan berkomunikasi yang etis ketika berhadapan dengan usia yang berbeda. Sehingga hasil dari penerapan *role playing* dapat mempermudah untuk menciptakan iklim sekolah yang lebih kondusif.

## SIMPULAN

Efektifitas *roleplaying* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa telah terbukti baik secara empiris maupun statistik. Dilihat secara statistik terbukti berdasarkan hasil uji t, dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.969 > 2.364$ . Perubahan

kemampuan komunikasi interpersonal meningkat secara signifikan pada signifikansi 0,05. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik ini dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan komunikasi, terutama dalam melatih respon empati mahasiswa.

## REFERENSI

- DeVito, J.A. 2009. *The interpersonal communication book*. 12th edition. Hunter College of The City.
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46(3)
- Gini, G., Albiero, P., Bonelli, B., & Altoe, G. (2006). *Does empathy predict adolescents' bullying and defending behavior ?*. This is Preprint of an Article Accepted For Publication in *Aggressive Behavior*
- Jackson, V.A. 2011. Teaching Communication Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators. *Journal of Palliative Medicine*. 14 (6): 775-780.
- Ruhani, A. W. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bersikap Toleransi Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B Tk Batik Magersari Mojo Tahun Ajaran 2012/2013 (Ptk Kelompok B Tk Batik*

Magersari) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Usman, I. (2013). Kepribadian, komunikasi, kelompok teman sebaya, iklim sekolah dan perilaku bullying. *Humanitas: Jurnal Psikologi Indonesia*, 10(1), 49-60.

Wicaksono, G. (2013). Penerapan teknik bermain peran dalam

bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X multimedia SMK IKIP Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 1(1).