



Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Kudus

Salwaa Azzahra Rustiyawan^{1*}, Indah Lestari¹, Richma Hidayati¹

¹Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

*Corresponding Author's e-mail: salwaazzahra475@gmail.com

Article History:

Received: August 7, 2026

Revised: August 15, 2026

Accepted: August 30, 2026

Keywords:

interpersonal
communication, group
guidance, role playing,
guidance and counseling,
action research

Abstract: *Interpersonal communication is an essential skill that supports students' social interaction and participation in the learning process. Preliminary observations at SMAN 2 Kudus indicated that several eleventh-grade students demonstrated low interpersonal communication, characterized by limited self-confidence, reluctance to express opinions, low participation in group discussions, and weak empathy toward peers. This study aimed to improve students' interpersonal communication through group guidance services using the role-playing technique. The study employed Guidance and Counseling Action Research (PTBK) conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The participants were eight eleventh-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using questionnaires, observations, interviews, and documentation, and analyzed through descriptive quantitative and qualitative approaches. The findings showed a consistent improvement in students' interpersonal communication. The average questionnaire score increased from 40.5% in the pre-cycle to 60% in Cycle I and 78.75% in Cycle II. Improvements were observed in openness, empathy, supportiveness, and positiveness. Students became more confident in expressing opinions, participated more actively in discussions, demonstrated greater empathy, and showed better cooperation with peers. The findings indicate that group guidance services using the role-playing technique are effective in improving the interpersonal communication skills of eleventh-grade students at SMAN 2 Kudus.*

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Rustiyawan, S. A., Lestari, I., & Hidayati, R. (2026). Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Kudus. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(8), 4053–4065. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i8.7075>

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain melalui proses pertukaran informasi untuk membangun hubungan yang baik. Komunikasi terdiri atas komunikasi intrapersonal dan komunikasi interpersonal yang berperan penting dalam kehidupan sosial sehari-hari [1]. Pada masa remaja, komunikasi interpersonal menjadi aspek penting karena memengaruhi kemampuan beradaptasi, menjalin hubungan dengan teman sebaya, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Rendahnya komunikasi interpersonal menyebabkan siswa kurang terbuka, sulit menyampaikan pendapat, dan mengalami hambatan dalam berinteraksi sosial [2]. Komunikasi interpersonal berkembang melalui interaksi langsung sehingga mampu membangun kedekatan emosional dan pemahaman antarpersonal [3, 4].

Komunikasi interpersonal merupakan proses saling bertukar pesan yang berlangsung secara terus-menerus hingga tercapai pemahaman bersama [5]. Komunikasi interpersonal yang kurang efektif dapat menimbulkan kesalahpahaman, konflik, rendahnya kerja sama, serta menghambat hubungan sosial siswa [6]. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling di SMAN 2 Kudus, masih terdapat siswa kelas XI yang mengalami kesulitan menyampaikan pendapat, mengungkapkan perasaan, mendengarkan secara aktif, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan rendahnya aspek keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), dan sikap positif (*positiveness*), sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi belajar dan penyesuaian sosial siswa.

Layanan yang diberikan guru BK masih didominasi metode ceramah sehingga belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat berlatih berkomunikasi, meningkatkan empati, kepercayaan diri, serta kemampuan menjalin hubungan sosial.

Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Maghfira et al. menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa meningkat dari 14,29% menjadi 60% setelah dua siklus tindakan [7]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa teknik *role playing* mampu meningkatkan empati, kemampuan bekerja sama, dan interaksi sosial siswa [8, 9]. Selain itu, tahapan bimbingan kelompok yang meliputi pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran terbukti mampu meningkatkan kemampuan sosial siswa secara bertahap [7, 10]. Teknik *role playing* juga memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa lebih mudah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal [9, 11].

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) karena memungkinkan perbaikan tindakan secara bertahap melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi [12, 13]. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan pendekatan eksperimen, penelitian ini menekankan proses perbaikan tindakan pada setiap siklus untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMAN 2 Kudus.

Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat *research gap* berupa terbatasnya penelitian yang menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan pendekatan PTBK pada siswa kelas XI SMAN 2 Kudus. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa melalui tindakan yang dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan. Penelitian ini berjudul "Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Kudus."

LANDASAN TEORI

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran pesan antara dua orang atau lebih yang saling berhubungan dan memengaruhi persepsi satu sama lain. Menurut Mardiansyah et al., "komunikasi interpersonal dapat dipahami sebagai proses penggunaan simbol atau bahasa yang terjadi dalam hubungan antar individu" [4]. Sementara itu, DeVito menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang

berlangsung antara dua individu yang telah memiliki hubungan yang jelas sehingga memungkinkan terjadinya interaksi yang efektif [14]. Dalam penelitian ini, komunikasi interpersonal diukur melalui indikator keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan [14].

Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada individu dalam suasana kelompok untuk membantu mencegah munculnya masalah sekaligus mengembangkan potensi peserta didik [15].

Menurut Tatiek Romlah, "bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan kepada individu dalam situasi kelompok" [16]. Melalui dinamika kelompok, siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan kemampuan memecahkan masalah sehingga perkembangan pribadi maupun sosial dapat berlangsung secara optimal [10].

Teknik *Role Playing*

Role Playing merupakan teknik dalam bimbingan kelompok yang digunakan untuk membantu individu memahami situasi sosial melalui kegiatan bermain peran. Menurut Maghfira et al., "*role playing* merupakan praktik konseling yang digunakan untuk menggambarkan situasi yang pernah terjadi di masa lalu, sedang terjadi saat ini, atau kemungkinan yang akan terjadi di masa depan" [7]. Teknik ini memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, dan keterampilan memecahkan masalah [11].

Hubungan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* dengan Komunikasi Interpersonal

Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan komunikasi secara langsung melalui kegiatan bermain peran. Menurut Sari dan Samsaifil, teknik ini membantu siswa menjadi lebih berani berbicara, menyampaikan pendapat, serta meningkatkan kemampuan berinteraksi. Selain itu, "melalui bermain peran, siswa dapat melatih keberanian berbicara, meningkatkan empati, belajar mendengarkan dan merespons dengan tepat" [5]. Dengan demikian, penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok mampu meningkatkan komunikasi interpersonal siswa secara lebih efektif [5].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Kudus berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan masih terdapat siswa kelas XI dengan kemampuan komunikasi interpersonal rendah. PTBK dipilih karena berorientasi pada perbaikan layanan secara berkelanjutan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus [12].

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMAN 2 Kudus yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil observasi, rekomendasi guru BK, dan angket pra-siklus. Guru BK berperan sebagai kolaborator, sedangkan wali kelas dan teman sebaya menjadi sumber data pendukung.

Data dikumpulkan melalui angket skala Likert, observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi, serta didukung data sekunder berupa dokumen sekolah, buku, dan jurnal yang relevan [17]. Keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik [18].

Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan skor, rata-rata, dan persentase hasil angket, sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan model reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [12].

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan komunikasi interpersonal pada indikator keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), dan sikap positif (*positiveness*). Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% subjek mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi serta menunjukkan perubahan perilaku komunikasi interpersonal berdasarkan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi Awal (Prasiklus)

Penelitian dilaksanakan pada 8 siswa kelas XI SMAN 2 Kudus yang memiliki komunikasi interpersonal rendah berdasarkan observasi, angket, dan rekomendasi guru BK. Hasil prasiklus menunjukkan rata-rata komunikasi interpersonal sebesar 40,5% dengan kategori rendah. Siswa masih kurang percaya diri, pasif dalam diskusi, kurang terbuka, dan belum mampu bekerja sama secara optimal.

Tabel 1. Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Prasiklus

No	Nama	Skor	Persentase	Kategori
1	LJ	58	58%	Sedang
2	HA	49	49%	Sedang
3	ZL	44	44%	Sedang
4	AI	40	40%	Rendah
5	MD	37	37%	Rendah
6	FZ	35	35%	Rendah
7	AL	32	32%	Rendah
8	CM	29	29%	Rendah
Jumlah		324		
Rata-rata		40,5	40,5%	Rendah

Hasil tersebut menjadi dasar pemberian tindakan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Hasil Siklus I

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Selama pelaksanaan, siswa mulai berani menyampaikan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, dan berinteraksi dengan anggota kelompok, meskipun sebagian masih malu dan memerlukan bimbingan.

Tabel 2. Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Siklus I

No	Nama	Skor	Persentase	Kategori
1	LJ	75	75%	Tinggi
2	HA	68	68%	Tinggi
3	ZL	62	62%	Tinggi
4	AI	60	60%	Sedang
5	MD	57	57%	Sedang
6	FZ	54	54%	Sedang
7	AL	52	52%	Sedang
8	CM	52	52%	Sedang
Jumlah		480		
Rata-rata		60	60%	Sedang

Rata-rata komunikasi interpersonal meningkat dari 40,5% menjadi 60%, namun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai sehingga dilakukan perbaikan pada Siklus II.

Hasil Siklus II

Perbaikan tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, meliputi pemberian kesempatan yang lebih merata kepada setiap siswa untuk memainkan peran, penggunaan skenario yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta penguatan dan umpan balik secara langsung. Pelaksanaan tindakan menunjukkan siswa lebih aktif, percaya diri, mampu menyampaikan pendapat, menghargai teman, menunjukkan empati, dan bekerja sama lebih baik.

Tabel 3. Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Siklus II

No	Nama	Skor	Persentase	Kategori
1	LJ	88	88%	Sangat Tinggi
2	HA	82	82%	Sangat Tinggi
3	ZL	80	80%	Tinggi
4	AI	78	78%	Tinggi
5	MD	76	76%	Tinggi
6	FZ	74	74%	Tinggi
7	AL	72	72%	Tinggi
8	CM	80	80%	Tinggi
Jumlah		630		
Rata-rata		78,75	78,75%	Tinggi

Hasil Siklus II menunjukkan seluruh siswa mencapai kategori tinggi atau sangat tinggi. Nilai rata-rata meningkat menjadi 78,75%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Rekapitulasi Peningkatan Komunikasi Interpersonal

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Komunikasi Interpersonal Siswa

Tahap	Rata-rata	Persentase	Kategori
Prasiklus	40,5	40,5%	Rendah
Siklus I	60	60%	Sedang
Siklus II	78,75	78,75%	Tinggi

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan komunikasi interpersonal secara bertahap dari 40,5% pada prasiklus menjadi 60% pada Siklus I dan 78,75% pada Siklus II. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* berhasil meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMAN 2 Kudus.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

Perencanaan

Perencanaan diawali dengan analisis hasil observasi awal, angket komunikasi interpersonal, serta wawancara dengan guru BK dan wali kelas. Hasil identifikasi menunjukkan siswa masih kurang percaya diri, kurang aktif berdiskusi, serta memiliki kemampuan empati dan kerja sama yang rendah. Berdasarkan kondisi tersebut disusun layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* selama tiga pertemuan. Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL), materi, media, instrumen observasi, serta berkoordinasi dengan guru BK sebagai kolaborator.

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 17 Juli 2026 dengan topik membangun keterbukaan dan keberanian menyampaikan pendapat.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
I	35	25,9%	Rendah

Pada pertemuan pertama sebagian besar siswa masih pasif, kurang percaya diri, dan belum berani menyampaikan pendapat.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 21 Juli 2026 dengan topik komunikasi efektif dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekolah.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
II	48	35,6%	Rendah

Aktivitas siswa mulai meningkat. Siswa terlihat lebih antusias dan mulai aktif berpartisipasi dalam diskusi maupun kegiatan *role playing*.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 23 Juli 2026 dengan skenario *role playing* yang lebih kompleks.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 3

Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
III	56	41,5%	Sedang

Sebagian besar siswa mulai berani menyampaikan pendapat, bekerja sama, dan berkomunikasi lebih aktif dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I

Pertemuan	Pembentukan	Peralihan	Kegiatan	Pengakhiran	Jumlah	Kategori
I	8	5	15	7	35	Rendah
II	10	7	22	9	48	Rendah
III	10	8	25	13	56	Sedang

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan, meskipun hasil Siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Perencanaan

Siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi Siklus I dengan perbaikan pada skenario *role playing*, pemberian motivasi, penguatan, kesempatan yang lebih merata kepada seluruh anggota kelompok, serta penggunaan situasi yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada 27 Juli 2026.

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Anggota Kelompok Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
I	65	48,1%	Sedang

Siswa mulai menunjukkan keberanian menyampaikan pendapat dan berpartisipasi lebih aktif dibandingkan Siklus I.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 28 Juli 2026 dengan tema penyelesaian konflik antarteman.

Tabel 10. Hasil Observasi Aktivitas Anggota Kelompok Siklus II Pertemuan 2

Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
II	72	53,3%	Sedang

Aktivitas kelompok semakin kondusif. Siswa lebih aktif berdiskusi, memberikan tanggapan, dan bekerja sama dalam kegiatan.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 29 Juli 2026 dengan skenario yang mengintegrasikan seluruh indikator komunikasi interpersonal.

Tabel 11. Hasil Observasi Aktivitas Anggota Kelompok Siklus II Pertemuan 3

Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
III	79	58,5%	Tinggi

Hampir seluruh siswa mampu berkomunikasi secara aktif, terbuka, percaya diri, serta menunjukkan empati dan kerja sama yang baik.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II

Pertemuan	Pembentukan	Peralihan	Kegiatan	Pengakhiran	Jumlah	Kategori
I	12	9	30	14	65	Sedang
II	13	10	33	16	72	Sedang
III	15	12	35	17	79	Tinggi

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas komunikasi interpersonal pada setiap pertemuan. Skor meningkat dari 35 pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 79 pada pertemuan ketiga Siklus II, sehingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus

Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Setelah Tindakan

Evaluasi akhir melalui angket pada Siklus II menunjukkan peningkatan komunikasi interpersonal siswa pada seluruh indikator, yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), dan sikap positif (*positiveness*). Siswa menjadi lebih percaya diri, berani menyampaikan pendapat, menghargai pendapat orang lain, menunjukkan empati, serta mampu bekerja sama lebih baik selama layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Setelah Tindakan

Indikator Komunikasi Interpersonal	Hasil Evaluasi
Keterbukaan (<i>Openness</i>)	Meningkat, siswa lebih berani menyampaikan pendapat dan ide.
Empati (<i>Empathy</i>)	Meningkat, siswa lebih mampu memahami dan menghargai perasaan orang lain.
Sikap Mendukung (<i>Supportiveness</i>)	Meningkat, siswa saling mendukung dan bekerja sama.
Sikap Positif (<i>Positiveness</i>)	Meningkat, siswa lebih percaya diri dan antusias.

Perubahan Komunikasi Interpersonal Siswa

Hasil observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan peningkatan komunikasi interpersonal dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada pra-siklus siswa masih pasif dan kurang percaya diri. Siklus I menunjukkan perkembangan awal, sedangkan pada Siklus II siswa lebih aktif, terbuka, mampu bekerja sama, menghargai pendapat, dan menunjukkan empati yang lebih baik.

Tabel 14. Perubahan Komunikasi Interpersonal Siswa

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Keterbukaan (<i>Openness</i>)	Rendah	Mulai berkembang	Berkembang dengan baik
Empati (<i>Empathy</i>)	Rendah	Meningkat	Berkembang dengan baik

Sikap Mendukung (<i>Supportiveness</i>)	Kurang terlihat	Mulai muncul	Berkembang dengan baik
Sikap Positif (<i>Positiveness</i>)	Rendah	Meningkat	Berkembang dengan baik

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Perbaikan tindakan pada Siklus II berupa pemberian motivasi, skenario *role playing* yang lebih kontekstual, kesempatan berperan yang merata, dan umpan balik langsung meningkatkan keterlibatan siswa. Seluruh indikator komunikasi interpersonal menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan Siklus I.

Tabel 15. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Keterbukaan (<i>Openness</i>)	Mulai berkembang	Berkembang dengan baik	Meningkat
2	Empati (<i>Empathy</i>)	Mulai berkembang	Berkembang dengan baik	Meningkat
3	Sikap Mendukung (<i>Supportiveness</i>)	Cukup berkembang	Berkembang dengan baik	Meningkat
4	Sikap Positif (<i>Positiveness</i>)	Cukup berkembang	Berkembang dengan baik	Meningkat

Perbandingan Hasil Angket Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hasil angket menunjukkan peningkatan komunikasi interpersonal pada seluruh siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 40,5% (rendah) pada pra-siklus menjadi 60% (sedang) pada Siklus I dan 78,75% (tinggi) pada Siklus II, atau meningkat 38,25%. Hasil ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Tabel 16. Perbandingan Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama (Inisial)	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	LJ	58	75	88	+30
2	HA	49	68	82	+33
3	ZL	44	62	80	+36
4	AI	40	60	78	+38
5	MD	37	57	76	+39
6	FZ	35	54	74	+39
7	AL	32	52	72	+40
8	CM	29	52	80	+51
Rata-rata		40,5%	60%	78,75%	+38,25%

Pembahasan

Peningkatan Komunikasi Interpersonal melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing mampu meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI SMAN 2 Kudus. Peningkatan terlihat dari rata-rata skor angket yang mengalami perubahan secara bertahap, yaitu 40,5% pada tahap prasiklus menjadi 60% pada Siklus I dan meningkat menjadi 78,75% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pemberian tindakan melalui proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi mampu memperbaiki kemampuan komunikasi interpersonal siswa secara berkelanjutan.

Peningkatan komunikasi interpersonal terjadi karena teknik role playing memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung berbagai situasi sosial melalui kegiatan bermain peran. Melalui proses tersebut, siswa dapat berlatih menyampaikan pendapat, memahami sudut pandang orang lain, memberikan respons yang tepat, serta membangun interaksi yang lebih positif. Hal ini sesuai dengan pendapat Maghfira et al. yang menyatakan bahwa role playing dalam layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan komunikasi interpersonal karena siswa memperoleh pengalaman langsung dalam mempraktikkan keterampilan sosial [7]. Selain itu, Sari dan Samsaifil juga menjelaskan bahwa teknik role playing membantu siswa meningkatkan keberanian berbicara, kemampuan mendengarkan, serta kemampuan merespons dalam interaksi sosial [5].

Perkembangan Aspek Komunikasi Interpersonal Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan komunikasi interpersonal tidak hanya terlihat dari peningkatan skor secara keseluruhan, tetapi juga pada setiap indikator komunikasi interpersonal, yaitu keterbukaan (openness), empati (empathy), sikap mendukung (supportiveness), dan sikap positif (positiveness). Pada tahap prasiklus, siswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta mengalami hambatan dalam bekerja sama dengan teman. Setelah diberikan tindakan melalui bimbingan kelompok dengan teknik role playing, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku komunikasi yang lebih baik.

Perubahan pada aspek keterbukaan terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan terlibat dalam diskusi kelompok. Aspek empati berkembang melalui kegiatan bermain peran yang mendorong siswa memahami perasaan dan pengalaman orang lain. Sementara itu, sikap mendukung dan sikap positif terlihat dari kemampuan siswa memberikan tanggapan, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri et al. yang menyatakan bahwa layanan konseling kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dan dinamika kelompok [8].

Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok

Keberhasilan tindakan pada penelitian ini terlihat dari peningkatan hasil Siklus I menuju Siklus II. Pada Siklus I, beberapa siswa masih menunjukkan rasa malu, kurang aktif, dan membutuhkan arahan dalam mengikuti kegiatan kelompok. Berdasarkan hasil refleksi, perbaikan dilakukan melalui penggunaan skenario yang lebih dekat dengan kehidupan siswa, pemberian kesempatan berperan secara merata, serta penguatan dan

umpan balik secara langsung. Perbaikan tersebut memberikan dampak terhadap meningkatnya keterlibatan siswa pada Siklus II.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas kelompok meningkat dari skor 35 pada pertemuan pertama Siklus I menjadi 79 pada pertemuan ketiga Siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses bimbingan kelompok yang dilakukan secara bertahap mampu menciptakan suasana belajar sosial yang lebih aktif dan mendukung perkembangan komunikasi interpersonal siswa. Tahapan bimbingan kelompok yang meliputi pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran juga berperan dalam membangun dinamika kelompok yang efektif [10].

Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing dapat menjadi salah satu alternatif layanan Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa teknik role playing efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, dan interaksi sosial peserta didik [2, 7, 9]. Perbedaan penelitian ini terletak pada penerapan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang memungkinkan adanya perbaikan tindakan secara bertahap sesuai kebutuhan siswa kelas XI SMAN 2 Kudus.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling di SMAN 2 Kudus, kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas XI sebelum diberikan tindakan masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh rendahnya kepercayaan diri dalam berkomunikasi, kurang aktif dalam diskusi kelompok, serta belum optimalnya kemampuan bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket pra-siklus. Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dilaksanakan dalam dua siklus terbukti efektif meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata angket dari 40,5% pada pra-siklus menjadi 60% pada Siklus I dan 78,75% pada Siklus II. Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan siswa lebih berani menyampaikan pendapat, lebih aktif dalam kegiatan kelompok, mampu bekerja sama, serta memiliki sikap empati dan keterbukaan yang lebih baik. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dan tujuan penelitian dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil tersebut, guru Bimbingan dan Konseling disarankan menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* secara berkelanjutan dan mengembangkan skenario yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Siswa diharapkan menerapkan keterampilan komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih percaya diri, mampu menghargai pendapat orang lain, serta membangun hubungan sosial yang positif. Peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan penelitian dengan teknik layanan bimbingan dan konseling yang berbeda atau melibatkan subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif serta memberikan kontribusi bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Zuwirna, *Dasar-Dasar Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2020.
- [2] D. Septiani, J. Madira, D. K. Utami, B. Cahyani, and R. S. Dewi, "Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Pengembangan Sosial dan Emosional Peserta Didik," *JUPENDIS J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3,

- no. 2, pp. 375–384, 2025, doi: 10.54066/jupendis.v3i2.3207.
- [3] J. Gaho, K. Telaumbanua, and B. Laia, “Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021,” *Couns. ALL J. Bimbingan. dan Konseling*, vol. 1, no. 2, 2021, doi: <https://doi.org/10.57094/jubikon.v1i2.348>.
 - [4] I. Mardiansyah et al., *Komunikasi Interpersonal*. Bogor: PT. Mustika Sri Rosadi, 2025.
 - [5] Samsaifil and N. Sari, “Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 8641–8648, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.12263>.
 - [6] A. Nasution and A. Siregar, “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa MTsN 1 Medan,” *G-COUNS J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 8, no. 3, pp. 1653–1664, 2024, doi: 10.31316/gcouns.v8i3.6148.
 - [7] E. R. Maghfira, M. Lathifah, H. Apriliyanti, and H. R. Alfachroini, “Peningkatan Komunikasi Interpersonal melalui Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing pada Siswa SMKN 1 Surabaya,” *Indones. J. Couns. Dev.*, vol. 7, no. 1, pp. 40–55, 2025, doi: 10.32939/ijcd.v7i1.5028.
 - [8] A. A. Putri, N. K. S, H. Pratiwi, R. A. A. Wani, and R. S. Dewi, “Efektivitas Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah,” *J. Nakula Pus. Ilmu Pendidikan, Bhs. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 3, pp. 212–229, 2025, doi: <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1818>.
 - [9] R. Wahyudi, F. Kasih, and Triyono, “Model Rancangan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Metode Role Playing dalam Membantu Pencapaian Tugas Perkembangan Peserta Didik (Studi Deskriptif Analisis kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Padang Panjang),” *PEMA J. Pendidik. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–21, 2021, doi: 10.56832/pema.v1i1.24.
 - [10] M. F. Ilhamuddin, K. D. Suyanto, O. Santoso, and D. N. Fitriani, “Tahapan Bimbingan Kelompok: Landasan Teoritis dan Praktis dalam Fasilitasi Pengembangan Individu dan Kelompok,” *Edukatif J. Ilmu Pendidikan.*, vol. 6, no. 1, pp. 107–115, 2024, doi: 10.31004/edukatif.v6i1.5967.
 - [11] N. Karnia, J. R. D. Lestari, L. Agung, M. A. Riani, and M. G. Pratama, “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari,” *JPPP J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 121–136, 2023, doi: 10.30596/jppp.v4i2.15603.
 - [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
 - [13] D. Assayakurrohim, D. Ikhram, R. a Sirodj, and M. W. Afgani, “Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif,” *J. Pendidik. Sains dan Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>.
 - [14] C. Anggraini, D. H. Ritonga, L. Kristina, M. Syam, and W. Kustiawan, “Komunikasi Interpersonal,” *J. Multidisiplin Dehasen*, vol. 1, no. 3, pp. 337–342, 2022, doi: 10.37676/mude.v1i3.2611.
 - [15] R. Hidayati, A. Kiswantoro, A. S. Kusmanto, and A. Fadkhurosi, “Peningkatan Mental ATLIT Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi,” *J. Konseling Gusjigang*, vol. 10, no. 1, pp. 18–29, 2024, doi: 10.24176/jkg.v10i1.11297.

- [16] W. Kustiawan *et al.*, “Komunikasi Intrapersonal,” *J. Anal. Islam.*, vol. 11, no. 1, 2022, doi: 10.30829/jai.v11i1.11930.
- [17] R. Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- [18] J. Hartanti, *Bimbingan Kelompok*. Tulungagung: UD Duta Sablon, 2022.