



Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa dengan Teman Sebaya di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar

Sri Hastati^{1*}

¹PGSD/FKIP/Universitas Islam Makassar

Email: hastati1802@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the implementation of group guidance with the role play method to improve the students' communication skills with peers at SD Inpres Panaikang 1 Makassar. Which will examine the implementation of group guidance with the Role Play method to improve students' communication skills with peers at SD Inpres Panaikang 1 Makassar. The data analysis techniques used are descriptive analysis and t-test analysis. The results showed that based on the observations at the first meeting, 3 students were in the high category, 16 students were in the medium category, and 4 students were in the low category, and there were no students in the very high and very low categories. At the second meeting, there were 4 students in the very high category, 13 students in the high category, 6 students in the medium category, and there were no students in the low and very low categories. At the third meeting, student participation increased because there were 5 students in the very high category, 14 students in the high category and 4 students in the medium category.*

Keywords: *The implementation of group guidance; Role Play method; Communication Skills.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran Penerapan bimbingan kelompok dengan metode role playing di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar. Penelitian yang digunakan disini adalah Pre-Eksperimental Design, yang akan mengkaji penerapan bimbingan kelompok dengan metode Role Playing untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di SD Inpres Panaikang 1. Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data angket penelitian berkaitan dengan peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengamatan observasi pada pertemuan pertama, 3 siswa berada pada kategori tinggi, 16 siswa berada pada kategori sedang, dan 4 siswa berada kategori rendah, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah. Pada pertemuan kedua, terdapat 4 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 13 siswa berada pada kategori tinggi, 6 siswa berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Pada pertemuan ketiga partisipasi siswa makin meningkat karena ada beberapa siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, yaitu 5 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 14 siswa berada pada kategori tinggi dan 4 siswa berada pada kategori sedang.*

Kata Kunci: *Penerapan bimbingan kelompok; Metode Role Playing; Keterampilan Berkomunikasi.*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia segala sesuatunya tidak dapat dilepaskan dari proses pendidikan, baik secara formal maupun nonformal yang semuanya mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk mendidik manusia menjadi makhluk yang berguna dan bermanfaat dalam kehidupannya. Namun demikian dalam perjalanan sering terjadi banyak hambatan dan masalah yang menghambat proses pendidikan seseorang. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan secara umum dan membantu manusia untuk lepas dari masalah selama proses pendidikan, maka salah satu bagian yang sangat mendukung dan penting untuk dilaksanakan adalah pelaksanaan bimbingan dan konseling. Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya bimbingan di Sekolah Dasar, semakin tegas dibedakan antara bidang administrasi sekolah, bidang pengajaran, dan bidang pembinaan siswa. Bidang pembinaan siswa itu sendiri menunjukkan keanekaragaman, termasuk pelayanan bimbingan sebagai sub bidang dalam pembinaan siswa. Seluruh komponen bimbingan yang termasuk layanan-layanan bimbingan semuanya harus mendapat perhatian yang seimbang, selalu ada upaya pembinaan siswa adalah dengan membantu proses pengembangan terhadap kepercayaan diri dan cara berkomunikasi siswa dengan tujuan agar dapat mengambil keputusan dari masalah-masalah yang dihadapi sehingga mampu keluar dari masalahnya.

Dalam kehidupan bermasyarakat kita selalu berkomunikasi untuk menjalin sebuah hubungan. Karena dengan adanya komunikasi kita akan mengetahui tentang sesuatu hal masing-masing antara satu dengan yang lainnya. Pencapaian prestasi belajar siswa tentu saja tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya tanpa dukungan semua pihak yang saling terkait dikelas maupun diluar kelas. Dalam belajar disekolah siswa tidak jarang mendapatkan kesulitan yang berarti guna mendukung kesuksesannya dalam belajar. Misalnya terkadang seorang siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dalam artian siswa merasa takut dalam mengeluarkan pendapatnya baik itu didepan umum maupun dengan temannya sendiri, hanya kepada teman tertentu saja. Sehingga siswa canggung dan sulit membangun interaksi ditengah siswa lainnya.

Partisipasi kelas adalah aspek penting dalam sebuah pembelajaran. Ketika siswa berbicara dengan teman kelasnya ada perasaan malu saat hendak memulai membangun interaksi dalam berkomunikasi atau berkumpul dengan orang lain. Ada siswa yang memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik dengan teman sebayanya, berarti siswa tersebut memiliki kemampuan untuk berinteraksi, menginterpretasikan dan memberi tanggapan yang tepat terhadap berbagai situasi sosial. Salah satu sasaran bagi siswa belajar dan mengembangkan diri adalah kegiatan bermain. Dengan demikian, seorang anak akan mendapat kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru merupakan sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak yang lain, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri dan paham bahwa perbuatan ada konsekuensinya. Menurut Carl I. Hoveland (2019) merumuskan komunikasi adalah proses dimana seseorang (komunikator) menyampaikan perangsang-perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk mengubah tingkah laku orang lain.

Berdasarkan data dan informasi yang diperoleh dari guru pembimbing dan guru mata pelajaran di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar bahwa fenomena siswa yang mengalami kurang mampu berkomunikasi siswa biasanya menunjukkan sifat-sifat seperti pendiam, pemalu, kurang berbicara, kurang percaya diri karena merasa takut salah, tidak mampu menarik perhatian dan minat orang lain dalam berbicara, dan tidak mampu mengeluarkan pendapatnya baik diluar maupun didalam kelas. Dengan adanya permasalahan siswa yang tidak mempunyai keberanian diri untuk mengeluarkan pendapat (berkomunikasi) dengan teman sebayanya atau orang lain, maka sangat diperlukan upaya untuk mengatasinya. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasinya adalah dengan menggunakan teknik *role playing*. Seperti yang dikemukakan Romlah (2019) bahwa dengan bermain peran (*Role Playing*) anak-anak dapat mengenal lingkungannya, badannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti.

Menurut Hisyam Zaini, 2018:98 (2011: 4) bahwa “*role play* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. *Role play* dapat membuktikan diri sendiri”. Menurut Hisyam Zaini 2008: 100 (musdalifah, 2019: 4) alasan pengajaran melibatkan siswa dalam *role play*, antara lain:

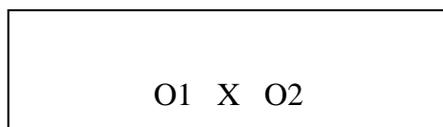
- 1) Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh.
- 2) Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis.
- 3) Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan.
- 4) Menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah.
- 5) Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit.
- 6) Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan.
- 7) Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial.
- 8) Mendorong siswa memanipulasi pengetahuan dengan cara yang dinamik.
- 9) Mendorong pembelajaran seumur hidup.
- 10) Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif.
- 11) Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan siswa dengan sah.
- 12) Mengembangkan pemahaman yang empatik.
- 13) Memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa memerankan peran sesuai dengan skenario. Skenario yang disusun didasarkan atas *problem* kehidupan sosial disekitar siswa sehingga siswa dapat menemukan pemecahan masalah yang diperankannya. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan. Dengan demikian bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa menyadarinya. *Role Playing* merupakan suatu teknik bimbingan kelompok yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memecahkan masalah dengan cara bermain peran. Dalam bermain peran tersebut diharapkan setiap siswa secara aktif mengambil bagian untuk mengemukakan pendapat ataupun pengalaman-pengalamannya sehingga siswa yang lain dalam kelompok tersebut dapat mengambil manfaat dari pendapat dan pengalaman yang dikemukakan oleh temannya.

Dalam upaya pemecahan masalah yang terjadi pada siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan temannya, maka peneliti ingin memberikan teknik *Role Playing* (teknik bermain peran) untuk membantu siswa dalam memecahkan masalahnya yaitu untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi seperti pemalu, egois, merasa mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dan bersikap agresif. Maka diharapkan dalam pelaksanaan pemberian teknik *Role Playing* pada siswa dan guru pembimbing bekerja sama sehingga kerendahan komunikasi siswa dapat teratasi. Berdasarkan hasil penelitian Jumairah 2012 yang dianggap relevan dengan penelitian ini, adalah hasil penelitian Penerapan Bimbingan dengan metode *Role Playing* untuk Meningkatkan komunikasi siswa di SMA Negeri 3 Polewali. Menghasilkan penelitian untuk mengetahui keterampilan berkomunikasi dengan pendekatan metode *role playing*. Hal ini penulis terinspirasi untuk mengkaji melalui penelitian dengan pendekatan eksperimen, dengan judul “penerapan bimbingan kelompok dengan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Penelitian yang digunakan disini adalah *Pre-Eksperimental Design*, yang akan mengkaji penerapan bimbingan kelompok dengan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar. Desain eksperimen yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan sebagai berikut:



(Sugiyono, 2006: 111)

Keterangan:

O₁: Pengukuran pertama (awal) sebelum subjek diberikan perlakuan

X: Treatment atau perlakuan (pemberian teknik *role playing*)

O₂: Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan

Prosedur pelaksanaan penelitian mulai dari tahap penentuan subjek penelitian, pretest, pemberian *Role Playing*, dan posttest. Adapun alur pengembangannya sebagai berikut:

1. Penentuan subjek eksperimen dilakukan pada siswa di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar.
2. Pelaksanaan *pretest* terhadap subjek peneliti berupa pemberian angket, penelitian yang berisi daftar pertanyaan tentang keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebayanya.
3. Pemberian latihan *role playing* yang diberikan terhadap subjek penelitian.
4. Pelaksanaan *post-test* terhadap subjek peneliti berupa angket penelitian pada pelaksanaan *pre test* tentang keterampilan dalam meningkatkan komunikasi siswa.

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu: “Bimbingan kelompok dengan metode *role playing*” sebagai variabel bebas (X) atau yang mempengaruhi, dan “keterampilan berkomunikasi sebagai variabel terikat (Y) atau yang dipengaruhi. Agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap peubah yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang peubah yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional peubah penelitian sebagai berikut:

1. Teknik *role playing* atau permainan peranan adalah suatu alat untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.
2. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian in formasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi nonverbal.

Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Peneliti melihat siswa yang kurang mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya sendiri ciri-ciri: merasa minder dengan teman sendiri kecuali teman sebangkunya, malu mengungkapkan pendapatnya, menyimpan rasa takut/kekhawatiran terhadap penolakan atas apa yang diucapkan, takut gagal/salah. Dalam penelitian ini digunakan populasi dalam arti jumlah/kuantitas. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI mata pelajaran IPS sebanyak 125 orang.

Wawancara sangat penting dalam pengumpulan data, karena ini bagian dari keterangan lisan dari masalah yang dialami siswa. Apa saja masalah yang dihadapi siswa dapat secara jelas diketahui melalui wawancara. Adapun teknik wawancara disini yang digunakan hanya kepada guru pembimbing dan guru mata pelajaran juga wali kelas. Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil angket penelitian berkaitan dengan peningkatan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, dan analisis *t-test*. Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar sebelum dan sesudah perlakuan berupa

Role Playing dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Di mana:

Me : Mean (rata-rata)

\sum : Jumlah

Xi : Nilai X ke I sampai ke n

N : Banyaknya subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan *Pre-eksperimen design* yang dilakukan terhadap 30 siswa mengenai penerapan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar sebelum dan sesudah perlakuan berupa metode *role playing*, maka berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif guna untuk menggambarkan tingkat keterampilan komunikasi pada siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan, dan uji hipotesis penelitian tentang adanya pengaruh tingkat komunikasi pada siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa metode *role playing*.

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat keterampilan komunikasi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi metode *role playing* terhadap siswa di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar. Berikut ini disajikan data gambaran mengenai tingkat keterampilan komunikasi siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan data penelitian.

Tabel 4.1 Data Tingkat keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan Bimbingan Kelompok Dengan Metode *Role Playing* di SMA Negeri 3 Polewali.

Interval	Kategori	Pretest		Post test	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
130-154	Sangat Tinggi	0	0	0	0
105-129	Tinggi	0	0	22	73,3%
80-104	Sedang	6	20%	8	26,7%
55-79	Rendah	24	80%	0	0
30-54	Sangat rendah	0	0	0	0
Jumlah		30	100 %	30	100 %

Sumber: Hasil Angket Penelitian.

Tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berkomunikasi pada siswa di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar saat *pretest* secara umum dalam kategori rendah sebanyak 24 responden (80%) dan kategori sedang sebanyak 6 responden (20%). Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 72,13 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval (55 –79) yang berarti rendah. Hal ini berarti bahwa tingkat keterampilan komunikasi pada siswa kelas VI mata pelajaran IPS di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar berada dalam kategori rendah.

Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa metode *role playing* sebanyak 6 kali tahap, maka tingkat keterampilan berkomunikasi pada siswa kelas di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar mengalami peningkatan, dimana kategori sedang sebanyak 8 responden (26,7%) dan kategori tinggi sebanyak 22

responden (73,3%). Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 109,70 dimana nilai rata-rata tersebut berada pada interval (105-129) yang berarti tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan berkomunikasi pada siswa di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar setelah diberikan metode role playing berada pada kategori tinggi.

Tabel 4.2. Kecenderungan Umum Penelitian berdasarkan Pedoman Interpretasi Tingkat keterampilan komunikasi siswa.

Jenis Data	Mean	Interval	Klasifikasi
Pre-Test	72,13	55-79	Rendah
Post-Test	109,70	105-129	Tinggi

Sumber: Hasil *Pretest dan Posttest*

Dari hasil observasi selama kegiatan teknik meditasi hening berlangsung yang dilaksanakan tiga kali pertemuan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3. Data hasil persentase observasi pelaksanaan teknik meditasi hening.

Persentase	Kategori	Pertemuan		
		I	II	III
80 % - 100 %	Sangat Tinggi	-	4	5
60 % - 79 %	Tinggi	3	13	14
40 % - 59 %	Sedang	16	6	4
20 % - 39 %	Rendah	4	-	-
0 % - 19 %	Sangat Rendah	-	-	-
Jumlah		23	23	23

Sumber: Hasil Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan observasi pada pertemuan pertama, 3 siswa berada pada kategori tinggi, 16 siswa berada pada kategori sedang, dan 4 siswa berada kategori rendah, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan sangat rendah. Pada pertemuan kedua, terdapat 4 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 13 siswa berada pada kategori tinggi, 6 siswa berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Pada pertemuan ketiga partisipasi siswa makin meningkat karena ada beberapa siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, yaitu 5 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 14 siswa berada pada kategori tinggi dan 4 siswa berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka setiap pertemuan partisipasi siswa mengalami peningkatan dan memberikan bukti bahwa kegiatan yang dilaksanakan dapat diikuti dengan baik oleh para siswa. Sehingga reaksi atau gejala stres berupa jantung berdetak lebih cepat, duduk tidak tenang, susah berkonsentrasi, berpikiran negatif, takut, tegang, perasaan khawatir, tidak dialami lagi oleh siswa.

Berdasarkan hasil lampiran perhitungan uji normalitas data, diperoleh nilai signifikansi nilai sig. 0,200. Karena signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima, dapat dinyatakan bahwa data pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Kriteria pengujian yang dilakukan yaitu tolak H_0 apabila nilai sig kurang dari atau sama dengan alpha yang telah ditetapkan (5%). Dari hasil perhitungan uji homogenitas, diperoleh nilai sig 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Karena nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka

H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa data tingkat keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya mempunyai varian homogen. Hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh teknik *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar”. Untuk pengujian hipotesis di atas, terlebih dahulu disajikan data tingkat keterampilan komunikasi siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Tingkat Kejenuhan belajar Siswa pada mata pelajaran fisika.

MEAN		T	Signifikan	H_0	H_1
Pretest	Posttest				
72,13	109,70	14,850	0,000	Ditolak	Diterima

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan program SPSS 16 for windows melalui *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan nilai setelah diberikan perlakuan (*posttest*), dimana dari perhitungan tersebut diperoleh nilai $t = 14,850$ dengan $df = 29$, harga t -tabel pada $t_{0,05} = 2,05$ dengan nilai signifikan (P) = $0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi “tidak ada pengaruh teknik *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar” dinyatakan ditolak. Sehingga hipotesis kerja (H_1) yaitu, “ada pengaruh teknik *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan teman sebaya di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar” dinyatakan diterima. Dari pernyataan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi pada siswa kelas VI mata pelajaran IPS di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar.

Pembahasan

Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa non verbal. Namun fenomena yang terjadi pada siswa di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar mengalami gejala kurang mampu berkomunikasi dengan teman sebaya, dan hal ini ditunjukkan dengan sifat-sifat seperti pendiam, pemalu, kurang berbicara, kurang percaya diri karena merasa takut salah, tidak mampu menarik perhatian dan minat orang lain dalam berbicara, dan tidak mampu mengeluarkan pendapatnya baik diluar maupun didalam kelas. Bermain peran (*role playing*) merupakan bagian dari teknik bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang memperagakan suatu masalah secara singkat dengan tekanan utama pada karakter atau sifat orang-orang, kemudian diikuti dengan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut. Langkah-langkah pembelajaran diawali dengan menentukan permasalahan berikut situasinya, mengatur para pelaku, peragaan situasi, menghentikan peragaan setelah mencapai klimaks, menganalisis dan membahas karakteristik yang diperankan, dan mengevaluasi hasil.

Dengan adanya permasalahan siswa yang tidak mempunyai keberanian diri untuk mengeluarkan pendapat (berkomunikasi) dengan teman sebayanya atau orang lain, maka sangat diperlukan upaya untuk mengatasinya. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berkomunikasi adalah dengan menggunakan teknik *role playing*. Seperti yang dikemukakan Romlah (1989) bahwa dengan bermain peran (*Role Playing*) anak-anak dapat mengenal lingkungannya, badannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Melalui metode *role playing* ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya sehingga mencapai hasil yang optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat yang dimilikinya, dan berdampak positif pada prestasi belajarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan bimbingan kelompok dengan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya di SD Inpres Panaikang 1 Kota Makassar dapat meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran dalam menerapkan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya. Sehubungan kesimpulan penelitian diatas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut Guru pembimbing, hendaknya dapat menerapkan bimbingan kelompok dengan metode role playing untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa dengan teman sebaya. Siswa untuk senantiasa secara mandiri melakukan latihan keterampilan berkomunikasi yang telah diberikan, sehingga mampu mengatasi kejenuhan belajar yang dialami khususnya pada Penerapan bimbingan kelompok dengan metode role playing.

DAFTAR RUJUKAN

- Amti, Erman & Marjohan. 2020. *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2019. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Devito Joseph. 2015. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books.
- Hadi, Sutrisno. 2020. *Statistik, Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset
- Juntika, Nurihsan. 2015. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Kehidupan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mahmud, Ali & Sunarty, Kustiah. 2019. *Model-model Bimbingan dan Konseling*. Makassar: Panitia Sertifikasi Rayon 24 UNM.
- Muhammad, Musdalifah. 2011. *Pengaruh Teknik Role Playing dalam mengatasi kesulitan bergaul siswa di SMA Nasional Makassar*. Skripsi pada jurusan PPB FIB UNM.
- Prakosa, Adi. 2008. *Pengertian Komunikasi*. (<http://adiprakosa.blogspot.com/2008/09/pengertian-komunikasi.html>). Tgl 24 Februari 2012, Jam 20.30 GMT.
- Prayitno. 2014. *“Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (dasar dan profil)”* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Prayitno. 2014. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling (dasar dan profil)*. Jakarta: gahaliha: Indonesia.
- Romlah. T. 2015. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud. Ditjendikti.
- Sinring, Abdullah dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program SIFakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi, Dewa Ketut. 1018. *Bimbingan Kelompok*. Jakarta, PT Raja Grafindo Persada.

Sukardi, Dewa, Ketut. 2016. "*Manajemen Bimbingan Dan Konseling di Sekolah*". Bandung: Alfabeta.

Tiro, 2004. *Dasar-dasar Statistik*. Ujung Pandang: UNM. 2010.