

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA ANAK DI SD NEGERI 2 GOMBONG**

## ***IMPROVING THE ABILITY OF INTERPERSONAL COMMUNICATION BY ROLE PLAYING METHOD***

Oleh : Indha Rachmawati Sufis, Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta  
indhasufis12@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal melalui metode *role playing* pada anak kelas IIIB SD Negeri 2 Gombong, Kebumen, Jawa Tengah. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Gombong yang berjumlah 30 siswa. Objek penelitian adalah kemampuan komunikasi interpersonal. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala dan observasi. Tindakan pembelajaran siklus I *role playing* siswa berdasarkan naskah drama. Tindakan *role playing* siklus II berdasarkan naskah drama yang sama namun perannya diubah. Siklus II difokuskan pada aspek kesetaraan yang masih kurang. Pembelajaran kemampuan komunikasi interpersonal melalui metode *role playing* menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan ditunjukkan dengan hasil skala kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan terjadi yaitu, (1) skor *pre-test* siswa 68 (rendah), (2) skor *post-test I* 84,5 (sedang), (3) skor *post-test II* 109 (tinggi). Dapat disimpulkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak di SD Negeri 2 Gombong.

Kata kunci : komunikasi interpersonal, *role playing*.

### **Abstract**

*This research aims to improve the ability of interpersonal communication by role playing method for third grade students of SD Negeri 2 Gombong, Kebumen, Central Java. The kind of this research is Classroom Action Research. Subject of this research is 30 third grade students of SD Negeri 2 Gombong. The object of this research is the ability of interpersonal communication. The data collection methods are scale and observation. The first cycle of role playing action is based on the drama script. The second cycle of role playing action is based on the drama script but the students' roles are changed. The second cycle is focused on the aspect of equality which is still lack of it. The learning process of interpersonal communication by role playing method shows the improvement in students' interpersonal communication ability. The improvement can be shown by the result of students' interpersonal communication ability. The improvements are: (1) the students' pretest score is 68 (low), (2) the students' post-test score on the first cycle is 84,5 (medium), (3) the students' post-test score on the second cycle is 109 (high). Can concluded that role playing method can improving ability of interpersonal communication for student of SD Negeri 2 Gombong.*

*Keywords: interpersonal communication, role playing*

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan komunikasi interpersonal sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi

kehidupannya. Kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal akan menyebabkan rasa rendah diri, kenakalan, dan dijauhi dalam pergaulan. Anak harus diajarkan memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang bisa

didapat dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah.

Pada masa kanak-kanak keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu sarana untuk memperluas lingkungan sosial anak. Karena dengan memperluas cakrawala sosial anak, anak akan menemukan bahwa komunikasi atau berbicara merupakan sarana penting untuk memperoleh tempat dalam kelompok sebayanya. Menurut Sugiyo (2005: 3) komunikasi antar pribadi yaitu merupakan komunikasi dimana orang-orang yang terlibat dalam berkomunikasi menganggap orang lain sebagai pribadi dan bukan sebagai objek disamakan dengan benda, dan komunikasi antar pribadi merupakan pertemuan diantara pribadi-pribadi. Komunikasi individu mampu membuat suasana menjadi terbuka, memberikan dukungan kepada pihak yang sedang diajak berkomunikasi dan merasa percaya diri untuk berkomunikasi terutama dengan teman sebaya. Menurut Havighurst sebagaimana dikutip oleh Furqon (2005: 36) salah satu tugas perkembangan yang harus terpenuhi oleh anak usia 6-13 tahun adalah belajar menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Begitu juga yang disampaikan oleh Yusuf (2009: 180) perkembangan sosial pada anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan teman sebayanya atau teman sekelas sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah.

Menurut Jhon B. Waston: "lingkungan adalah faktor utama dalam belajar. Setiap tujuan yang diinginkan dapat dicapai melalui satu lingkungan yang terkontrol". Salah satu tugas perkembangan masa kanak-kanak adalah menjadi anggota kelompok sehingga sering disebut masa prakelompok. Diawali dengan keinginan kontak sosial dengan anak lain dan bermain. Pada masa ini juga sering disebut dengan masa bermain. Pola bermain anak meliputi dengan mainan, misalnya : dramatisasi, konstruksi, permainan, membaca, film, radio, dan televisi. Dalam bermain seajar akan diikuti dengan bermain

asosiatif dan selanjutnya jenis permainan yang dilakukan adalah kooperatif.

Raymond (2011:3) mendefinisikan komunikasi sebagai "*a transactional process involving cognitive sorting, selecting, and sharing of symbol in such a way as to help another elicit from his own experience a meaning or responding similar to that intended by the source*". Komunikasi adalah proses transaksional yang meliputi penyortiran informasi secara kognitif, diseleksi, dan pengembangan symbol dari informasi yang diterima sebagai cara untuk membantu memperoleh informasi yang diterima sebagai cara untuk membantu memperoleh pengalaman dalam mengartikan atau merespon sumber informasi yang diterima.

Siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi akan mengalami kesulitan untuk dapat menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan lingkungannya. Apabila kemampuan komunikasi dengan teman sebayanya terhambat itu dapat menyebabkan terhambatnya pemenuhan tugas perkembangannya dan mengganggu perkembangannya yang tentu saja akan menyebabkan tidak terpenuhinya tugas perkembangan selanjutnya. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi juga dapat menghambat prestasi belajar siswa, siswa yang kesulitan dalam berkomunikasi dan tidak mampu bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Vance Packard (2011:2) mengemukakan bila seseorang mengalami kegagalan dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain ia akan menjadi agresif, senang berkhayal, dingin, sakit fisik dan mental, dan ingin melarikan diri dari lingkungannya. Pendapat tersebut menyiratkan bahwa komunikasi interpersonal mempunyai dampak yang cukup besar bagi kehidupan anak.

Berdasarkan fenomena dilapangan, hasil dari observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 2 Gombong pada tanggal 19 Februari 2016 diperoleh informasi bahwa ada beberapa anak yang kesulitan dalam berkomunikasi. Dilihat secara umum rata-rata

anak memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik. Namun bila diperhatikan secara khusus atau secara individual kemampuan secara individu berbeda-beda. Ada beberapa anak yang tergolong kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat komunikasi menjadi tidak efektif. Ketidakefektifan terjadi karena siswa (anak) belum dapat memenuhi faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi antar teman sebaya diantaranya adalah keterbukaan, empati, mendorong/dukungan, perasaan positif dan kesamaan. Hal tersebut beberapa sikap siswa saat berkomunikasi dengan orang lain.

Siswa (anak) belum dapat bersikap terbuka terlihat dari sikap siswa (anak) yang kurang aktif dalam berbicara, pendiam, pemalu, malu bertanya saat ia tidak tahu. Tingkat empati siswa (anak) juga masih rendah siswa (anak) masih tidak percaya dengan apa yang temannya ceritakan, tidak mau membantu teman padahal siswa (anak) tahu teman tersebut membutuhkan bantuan, acuh tak acuh pada lingkungan sekitar. Siswa (anak) dalam berkomunikasi masih egois dan tidak mau mendengarkan teman lain menunjukkan siswa (anak) belum mampu memberi dorongan/ dukungan saat berkomunikasi. Siswa (anak) menuduh teman sebaya, menjauhi teman yang tidak ia sukai seperti teman yang tinggal kelas yang dianggap anak yang bodoh dan nakal, sikap-sikap tersebut menunjukkan anak belum dapat berpikir positif pada teman sebaya. Selain itu siswa (anak) masih pilih-pilih dalam berteman menunjukkan siswa (anak) belum memahami apa itu kesamaan, terdapat juga kelompok geng yang membuat anak cenderung hanya bermain dengan teman gengnya sehingga komunikasi dengan teman lainnya kurang.

Apabila hal tersebut terus dibiarkan akan menghambat proses perkembangan sosial anak yang sudah pasti akan mengganggu tugas perkembangan anak pada fase sekolah dasar yang selanjutnya juga akan mengganggu dan menghambat tugas perkembangan fase selanjutnya, yang akan membuat anak berkembang tidak maksimal baik secara fisik,

mental, intelektual dan sosial. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi siswa juga dapat menghambat prestasi belajar siswa. Depdikbud dalam Furqon (2005: 51) tujuan bimbingan dan konseling di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa agar dapat memenuhi tugas perkembangannya diberbagai aspek salah satunya adalah aspek perkembangan sosial pribadi yang meliputi beberapa hal diataranya adalah mengembangkan kemampuan ketrampilan hubungan antar pribadi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 28 April 2016, peneliti melihat banyak siswa yang belum mampu berkomunikasi dengan baik, baik dengan teman sebayanya ataupun orang lain. Terlihat dari siswa yang lebih memilih untuk menyendiri, tidak mau bergabung dengan teman-temannya dan pasif dalam berkomunikasi. Melihat dari fenomena yang telah dijabarkan peneliti ingin meneliti upaya meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa SD N 2 Gombong khususnya pada kelas III yang sebelumnya sudah dilakukan observasi, agar dapat mencapai kemampuan komunikasi interpersonal yang efektif sehingga siswa (anak) dapat berkomunikasi secara baik dengan orang lain. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan komunikasi siswa sekolah dasar adalah metode pembelajaran *role playing*.

Jumanta Hamdayama (2004:189) *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Hamdani (2011:87) menyatakan metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada

apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode *role playing* siswa (anak) diharapkan mampu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti mengambil judul untuk penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak Melalui Metode *Role Playing* di SD Negeri 2 Gombong”.

Amin Budiamin (2011:2) komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui *feedback*. Komunikasi interpersonal merupakan format komunikasi yang paling sering dilakukan oleh semua orang dalam hidupnya.

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa Latin “*communication*”, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama atau sama makna (Effendy, 200: 9). Menurut Sugiyo (2005: 1), komunikasi merupakan kegiatan manusia menjalin hubungan satu sama lain yang demikian otomatis keadaannya, sehingga sering tidak disadari keterampilan berkomunikasi merupakan hasil belajar.

Amin Budiamin (2011:2) komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai proses pertukaran informasi diantara seseorang dengan paling kurang seorang lainnya atau biasanya diantara dua orang yang dapat langsung diketahui *feedback*. Komunikasi interpersonal merupakan format komunikasi yang paling sering dilakukan oleh semua orang dalam hidupnya.

Andreas (2009:1) mengemukakan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal atau nonverbal. Devito (2011: 252) mendefinisikan komunikasi

interpersonal sebagai komunikasi yang berlangsung diantara dua orang atau lebih yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas.

Komunikasi interpersonal dikaitkan dengan pertukaran pesan atau informasi yang bermakna di antara komunikator dan komunikan. Pada komunikasi interpersonal pesan yang diterima dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Pengiriman informasi atau pesan merupakan unsur yang paling penting dalam komunikasi interpersonal, karena dapat memberikan umpan balik kepada pengirim informasi atau pesan. Umpan balik sangat penting, karena keefektifan komunikasi interpersonal sangat tergantung pada umpan balik yang terjadi.

Definisi-definisi tersebut memiliki kesamaan persepsi bahwa komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) yaitu kegiatan komunikasi yang dilakukan seseorang dengan orang lain dengan corak komunikasinya lebih bersifat pribadi dan ada umpan balik yang terjadi antara komunikator dan komunikan.

Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang sedang berkomunikasi. Orang yang saling berkomunikasi tersebut adalah sumber dan penerima. Sumber melakukan *encoding* untuk menciptakan dan memformulasikan menggunakan saluran. Penerima melakukan *decoding* untuk memahami pesan, dan selanjutnya menyampaikan respon atau umpan balik. Tidak dapat dihindarkan bahwa proses komunikasi senantiasa terkait dengan konteks tertentu, misalnya konteks waktu. Hambatan dapat terjadi pada sumber, *encoding*, pesan, saluran *decoding*, maupun pada diri penerima.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan komunikasi interpersonal adalah untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain dan membantu orang lain. Melalui komunikasi interpersonal kita dapat menjadikan diri sendiri sebagai suatu sumber yang dapat mengubah diri dan lingkungan sesuai dengan yang kita kehendaki.

Adapun fungsi komunikasi interpersonal ialah berusaha meningkatkan hubungan insan (human relations), menghindari dan mengatasi

konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain. Melalui komunikasi interpersonal, individu dapat berusaha membina hubungan yang baik dengan individu lainnya, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik diantara individu-individu tersebut.

Komunikasi interpersonal sebenarnya merupakan suatu proses sosial dimana orang-orang yang terlibat di dalamnya saling mempengaruhi. Proses saling mempengaruhi ini merupakan suatu proses bersifat psikologis dan karenanya juga merupakan permulaan dari ikatan psikologis antarmanusia yang memiliki suatu pribadi.

Berdasarkan definisi Devito, maka komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang terjadi secara dialogis, dimana saat seorang komunikator berbicara maka akan terjadi umpan balik dari komunikan sehingga terdapat interaksi. Dalam komunikasi dialogis, baik komunikator maupun komunikan, keduanya aktif dalam proses pertukaran informasi yang berlangsung dalam interaksi.

Kemampuan masing-masing anak berbeda-beda. Hal ini dapat dikarenakan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Anak yang memiliki keterampilan komunikasi lebih tinggi daripada temannya bisa juga dikarenakan anak itu memiliki kesempatan untuk berkomunikasi lebih banyak dibandingkan temannya yang lain. Bisa juga dikarenakan kognisi maupun intelegensi setiap anak ketika menangkap suatu hal yang baru berbeda-beda kecepatannya (Yusuf, 2009: 21). Oleh karena itu, setiap anak perlu dilatih agar lebih terampil dalam berkomunikasi.

Teknik dalam pelatihan keterampilan komunikasi sangat bermacam-macam. Salah satunya menggunakan metode bermain. Dengan bermain dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan komunikasi pada anak. Terlebih lagi, pada usia sekolah, kegiatan bermain sangat dominan untuk dilakukan. Sesuai dengan pendapat Hurlock (1999: 250) yang

mengatakan bahwa salah satu ciri anak usia sekolah adalah bermain.

Bermain yang efektif dan mengandung edukasi pada jaman sekarang ini sangat banyak macamnya, contohnya yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak karena anak senang dengan bermain dan merupakan salah satu ciri khas pada anak usia sekolah sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan dengan metode ini.

Peranan adalah serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik, yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda (Wahab 2007: 109). Pada tahap yang paling sederhana bermain peran menghadapi permasalahan melalui kegiatan suatu masalah yang di telaah, ditindak dan kemudian didiskusikan (Sumantri dan Permana, 2001: 57). Menurut Sanjaya (2009: 161) bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Sugihartono (2007: 83) menjelaskan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Sedangkan Zaini (2008: 98) mengemukakan pengertian bermain peran (*role playing*) dengan lebih luas yaitu bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik. Esensi bermain peran menurut Sumantri dan Permana (2001: 57) adalah keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, Metode *Role Playing*

(bermain peran) adalah metode pembelajaran yang terencana dirancang untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan anak didik guna mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik.

Dengan demikian guru menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam proses belajar memiliki tujuan agar siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Siswa juga bisa belajar dari watak orang lain, cara bergaul dari orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi seperti itu mereka bisa memecahkan masalahnya, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonalnya dengan baik.

Roestiyah (2008: 93) mengemukakan kelebihan atau keunggulan yang terdapat dalam metode *role playing* ini yakni dengan metode ini, siswa lebih tertarik pada pelajarannya. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain. Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, cinta kasih, akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup. Disamping itu penontonpun tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa metode *role playing* memiliki kelemahan dan kelebihan. Dengan memperhatikan kelemahan dan kelebihan yang ada diharapkan dalam menerapkan metode ini dapat berjalan dengan baik.

Langkah-langkah bermain peran (*role playing*) menurut Sanjaya (2009: 161) sebagai berikut:

#### 1. Persiapan

- a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran (*role playing*).
- b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.

- c. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran (*role playing*), peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan bermain peran (*role playing*).

#### 2. Pelaksanaan

- a. Bermain peran (*role playing*) dimainkan oleh kelompok pemeran.
- b. Para peserta didik lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c. Menyaksikan jalannya bermain peran (*role playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan.
- d. Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan.
- e. Bermain peran (*role playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan perankan.

#### 3. Penutup

- a. Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran (*role playing*) maupun materi cerita yang dimainkan.
- b. Guru harus mendorong agar peserta didik dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran (*role playing*).
- c. Merumuskan kesimpulan.

Fase ketiga: menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus. Fase keempat: mempersiapkan pengamat. Cara guru melibatkan siswa pengamatan ilmiah dengan menugaskan mereka mengevaluasi, mengomentari efektivitasnya serta urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan-perasaan serta cara-cara berfikir individu yang sedang diamati. Fase kelima: pelaksanaan kegiatan, para pemeran mengasumsikan perannya

dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara reliastik.

Fase keenam: berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional. Fase ketujuh: melakukan lagi permainan peran. Fase kedelapan: dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Fase kesembilan: berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi.

Ada lima prinsip reaksi penting pada metode *role playing* menurut Sumantri dan Permana (2001: 59) yaitu: pertama, guru harus menerima respon dan saran siswa, terutama mengenai opini dan perasaannya, dalam sikap yang tidak mengevaluasi. Kedua, guru harus merespon sedemikian rupa untuk membantu siswa menjajagi berbagai segi situasi masalah. Ketiga, dengan melakukan refleksi, merumuskan kembali dan merangkum respon, guru meningkatkan kesadaran siswa mengenai pandangan dan perasaannya. Keempat, guru harus menekankan bahwa terdapat berbagai cara main yang berbeda untuk suatu peran dengan berbagai hasil yang berbeda. Kelima, terdapat beberapa alternatif pemecahan masalah. Penting untuk diperhatikan akibat-akibat daripada solusi itu.

Perkembangan seseorang terjadi dari beberapa tahap. Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 4) perkembangan seseorang dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu perkembangan prenatal, perkembangan masa bayi, perkembangan masa kanak-kanak awal, perkembangan masa kanak-kanak akhir, masa remaja, masa dewasa awal dan madya serta masa lanjut usia. Siswa kelas III SD termasuk pada masa kanak-kanak akhir sebab rentang usia pada masa kanak-kanak akhir adalah 7-12 tahun.

Pada masa ini anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah banyak bergaul dengan orang-orang diluar rumah, yaitu dengan teman bermain di sekitar rumah, dengan teman di sekolah masyarakat mengharapkan agar anak menguasai dan menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya agar diterima dengan baik oleh lingkungannya.

Sutari Imam Bernadib (2007:101) menyatakan ada lima asas perkembangan pada diri siswa sebagai berikut:

- a. Tubuhnya selalu berkembang sehingga semakin lama semakin dapat menjadi alat untuk menyatakan kepribadiannya,
- b. Siswa dilahirkan dalam keadaan tidak berdaya, hal ini menyebabkan dia terikat kepada pertolongan orang dewasa yang bertanggungjawab,
- c. Siswa membutuhkan pertolongan dan perlindungan serta membutuhkan pendidikan untuk kesejahteraan anak didik,
- d. Siswa mempunyai daya berekspresi, yaitu untuk menemukan hal-hal baru didalam lingkungannya dan menuntut pendidik untuk memberi kesempatan kepadanya, dan
- e. Siswa mempunyai dorongan untuk mencapai emansipasi dengan orang lain.

Berdasarkan paparan di atas, siswa kelas III di SD sudah mencapai pada asas-asas tersebut karena di kelas III SD siswa sudah mempunyai daya ekspresi pada tingkat awal. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa yang berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Selain itu siswa juga sudah menunjukkan sikap kepeduliannya terhadap teman sebayanya.

Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap siswa yang mau berbagi barang yang dimilikinya dengan teman sekelasnya. Sikap tersebut berbeda dengan sikap sewaktu masih duduk di kelas I maupun kelas II karena siswa pada kelas tersebut siswa masih bersifat individual dan terkesan egois. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD.

Kelas rendah di sekolah dasar termasuk dalam masa kanak-kanak akhir. Oleh karena itu siswa masih membutuhkan alat bantu yang konkret dalam memahami sebuah konsep baru terutama pada pembelajaran matematika. dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana siswa sangat membutuhkan alat bantu dalam memahami materi tersebut. Alat bantu tersebut berbentuk media pembelajaran. Media kartu pecahan merupakan salah satu media

pembelajaran yang tepat digunakan untuk membantu menjelaskan materi pecahan sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan karena media kartu pecahan membantu siswa untuk dapat membandingkan pecahan dengan cepat. Selain itu media kartu pecahan juga sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD yaitu belajar sambil bermain.

Masa kelas rendah terjadi pada kelas I, II dan III. Berdasarkan paparan diatas, ciri-ciri kelas III SD sesuai dengan kenyataannya antara lain masih suka memuji diri sendiri, masih suka membandingkan dirinya dengan teman sebaya dan masih suka meremehkan orang lain dengan cara menganggap bahwa dirinya yang lebih baik dalam segala-galanya.

Perkembangan dari karakteristik seseorang banyak yang mempengaruhi antara lain keturunan, lingkungan dan lain sebagainya. Ahmad Fauzi (2004:98) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah faktor keturunan dan faktor lingkungan.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

Hasil penelitian Yulia Siska, Mahasiswa S2 Prgram Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana, dalam jurnal edisi khusus No.2, Agustus 2011 dengan judul Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak. Diperoleh hasil penelitian penerapan metode bermain peran (*role playing*) memberikan kontribusi yang sangat besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di sekolah dasar kelas rendah.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Gombang yang terletak di jalan kawedanan 3, Gombang kabupaten Kebumen Jawa Tengah.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2016.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III B SD Negeri 2 Gombang yang terdiri dari 30 siswa, 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

### **Prosedur**

Prosedur pelaksanaan penelitian ini menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Hamid Darmadi, 2014 : 283).

### **Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan dua teknik yaitu kuisisioner (angket) dan didukung hasil observasi (pengamatan) dari observer secara deskriptif.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data hasil skala komunikasi interpersonal dan data hasil observasi dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif yang didukung keterangan hasil observasi.

Analisis data yang digunakan adalah dengan menghitung skor maksimal dan skor minimal dari nilai skala keterampilan komunikasi interpersonal serta menghitung skor masing-masing subjek. Penentuan kategori kecenderungan dari tiap-tiap variabel didasarkan pada norma dan ketentuan kategori. Merujuk pada penjelasan tiap-tiap variabel didasarkan pada norma dan ketentuan kategori.



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan terdiri dari, menyusun RKH, Peneliti menyajikan cerita dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan komunikasi interpersonal. Yaitu bersetting di haltebus kemudian sekolah, tentang seorang siswa yang pemalu dan tidak memiliki banyak teman, Peneliti bekerja sama dengan Guru Kelas untuk membuat skenario *role playing* sesuai dengan topik yang telah dipilih yaitu dengan topik keterbukaan (Memulai hubungan baru dengan orang lain), Peneliti menyusun satuan layanan bimbingan kelompok dengan *role playing*.

. Tahap pelaksanaan terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan, yaitu bermain peran, dan pengisian lembar *post-test*. Tahap pengamatan dilakukan dengan menggunakan observasi yang dilakukan oleh guru. Tahap selanjutnya adalah refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan.

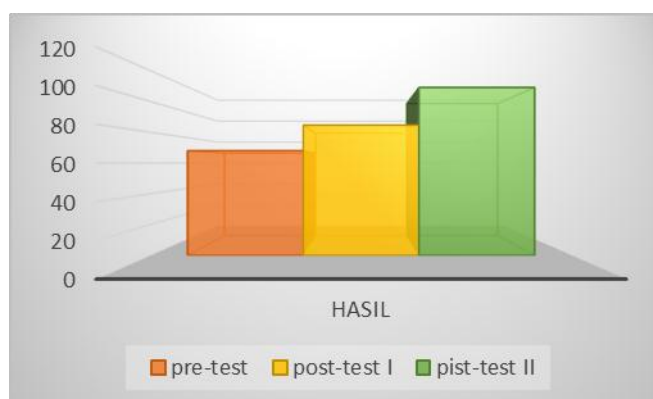
Hasil skor kemampuan komunikasi interpersonal siswa pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Pratindakan, *post-test* I, dan *Post-test* II

Data	Hasil	Kategori
Pre-test	68	Rendah
Post-test I	84,5	Sedang
Post-test II	109	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa skor aspek kemampuan komunikasi interpersonal sebelum tindakan atau pratindakan pada aspek empati sebesar 68 pada kategori rendah. Pada Siklus I skor meningkat menjadi 84,5 pada kategori sedang. Pada Siklus II skor aspek kemampuan komunikasi interpersonal meningkat lagi menjadi 109 pada kategori tinggi. Data pada

tabel peningkatan di atas dapat diperjelas melalui grafik pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada Pre-test, post-test I dan post-test II

### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dengan menggunakan teknik *role playing*. *Role playing* yang dilaksanakan dalam 2 siklus disertai pemahaman pentingnya komunikasi interpersonal bagi anak guna membina hubungan yang baik dengan individu lainnya dan diskusi dengan anak meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi interpersonal. Kemampuan komunikasi interpersonal yang meningkat dilihat dari aspek komunikasi interpersonal yang dikemukakan De Vito (2011, 285-291) yaitu antara lain keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan.

Peningkatan kemampuan interpersonal siswa meningkat secara keseluruhan apabila dilihat dari hasil pre-test, post-test I dan post-test II yang dibagikan pada siswa di awal pelaksanaan, setelah siklus I dan setelah siklus II dilaksanakan. Peningkatan skala dari *pre-test* yang mendapatkan rerata 68 menjadi 84,5 pada *post-test I* dan meningkat lagi menjadi 109 pada *post-test II*. Peningkatan komunikasi interpersonal juga dapat dilihat dari observasi yang dilakukan oleh observer selama pelaksanaan *role playing*. Hasil observasi juga mengamati

adanya peningkatan pada aspek-aspek komunikasi interpersonal.

Peningkatan komunikasi interpersonal siswa terlihat dari intensitas siswa tersebut saling bercakap-cakap seiring dengan lamanya pelaksanaan *role playing*. Siswa yang awalnya akrab atau belum terlalu mengenal dapat mengenal satu sama lain lewat lamanya waktu pelaksanaan *role playing*. Meskipun percakapan didominasi oleh siswa yang agresif namun lama-kelamaan siswa dengan masalah lain juga mengikuti percakapan yang terjadi. Dari observasi yang dilakukan, beberapa kali siswa juga membuat candaan-candaan yang membuat suasana kelas gaduh.

Peningkatan aspek komunikasi interpersonal yang lain juga terlihat dari hasil observasi yang dilakukan. Siswa mulai memiliki sikap terbuka dan percaya diri meskipun hanya dalam lingkup kelompok kecil. Siswa mulai memiliki sikap empati dan sikap mendukung pada saat diadakannya diskusi mengenai jalannya *role playing*. Peneliti meminta pendapat antar siswa tentang bagaimana karakteristik tokoh dalam *role playing* yang sebenarnya menggambarkan keadaan sehari-hari yang biasa mereka temukan. Pada beberapa kesempatan, siswa sudah mulai dapat menyimpulkan bagaimana cara berkomunikasi dengan lawan bicaranya.

Aspek komunikasi interpersonal selanjutnya adalah kesetaraan. aspek ini merupakan aspek yang tidak banyak mengalami peningkatan baik dalam angket komunikasi interpersonal maupun dalam observasi yang dilakukan. Hal ini dikarenakan kesetaraan bukanlah hal baru yang hanya dapat dipelajari melalui *role playing* melainkan sudah dipelajari sejak dini. Kesetaraan yang terlihat dalam *role playing* ini hanyalah *modelling* yang dilakukan siswa dari satu siswa kepada siswa lainnya baik dalam waktu memainkan *role playing* atau dalam penggunaan komunikasi verbal maupun non verbal yang didiskusikan bersama siswa.

Pembahasan hasil penelitian yang dilakukan ini membuktikan bahwa *role playing*

dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dalam aspek-aspek yang dimiliki komunikasi interpersonal. Peningkatan komunikasi interpersonal yang terjadi dapat dilihat dari analisis skala komunikasi interpersonal secara menyeluruh dan juga dari observasi yang dilakukan observer pada saat pelaksanaan *role playing* dalam kelompok kecil.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Gombong dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa keterbatasan di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Lamanya pendekatan dengan siswa kelas III B untuk memahami kegiatan *role playing* karena diadakan dalam satu kelas yang terdapat berbagai macam karakteristik anak.
2. Terbatasnya waktu yang dimiliki siswa untuk melakukan *role playing* di luar jam pelajaran dikarenakan padatnya jadwal siswa setelah pulang sekolah seperti adanya les, ekstrakurikuler, dan kegiatan lainnya.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Simpulan**

Berdasarkan analisis skala komunikasi interpersonal pada *pre-test*, *post-test I*, dan *post-test II* serta observasi yang dilakukan oleh observer dapat disimpulkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan komunikasi interpersonal pada anak. Peningkatan skala komunikasi interpersonal dilihat dari hasil *pre-test* 68 dalam kategori rendah yang mengalami peningkatan sebesar 16,5 menjadi 84,5 kategori sedang pada *post-test I*. Sedangkan *post-test I* mengalami peningkatan sebesar 24,5 menjadi 109 dalam kategori tinggi pada *post-test II*.

Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal anak juga dilihat dari observasi yang dilakukan observer. Peningkatan komunikasi interpersonal anak meliputi peningkatan pada aspek-aspek komunikasi

interpersonal yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan. Peningkatan pada aspek keterbukaan, siswa yang awalnya pasif dan tidak mau berinteraksi dengan temannya, pada saat *role playing* dilaksanakan siswa tersebut sudah mau memulai pembicaraan dengan orang lain dan lama-kelamaan menjadi aktif dalam berkomunikasi. Peningkatan aspek empati, terlihat pada saat diadakannya simulasi cara berempati dengan teman sekelompok permainan *role playing* baik secara verbal maupun non verbal siswa yang tadinya acuh menjadi lebih peduli dengan teman satu kelompoknya.

Peningkatan aspek sikap mendukung yang terlihat dalam *role playing* ini ketika siswa memberikan apresiasi kepada kelompok lain yang sedang maju memerankan *role playing*, sebelumnya siswa tidak memperhatikan kelompok lain yang sedang melakukan *role playing*. Peningkatan sikap positif terlihat pada saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya ketika diadakan *role playing*. Sedangkan peningkatan aspek kesetaraan pada permainan *role playing* ini hanyalah *modelling* yang dilakukan siswa dari satu siswa kepada siswa lainnya pada waktu memainkan *role playing*, jadi metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak di SD Negeri 2 Gombang.

### Saran

Penelitian tindakan dalam bimbingan dan konseling yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak melalui metode *role playing* di SD Negeri 2 Gombang memberikan saran kepada :

1. Guru kelas III B diharapkan melakukan tindakan layanan lanjutan untuk siswa kelas III B di sekolah. Tindakan lanjutan ini diharapkan akan membantu siswa kelas III B agar dapat berkomunikasi interpersonal dengan baik.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mampu mengembangkan layanan bimbingan dengan metode *role playing*

yang diterapkan pada berbagai karakter siswa sehingga kegiatan tidak terkesan monoton.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Fauzi. (2004). *Teori Persepsi*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Arikunto, S. Suhardjono dan Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bernadib, Sutari Imam. (2007). *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*. Yogyakarta: UNY Press.
- Budiamin, Amin. (2011). *Peran Bimbingan dan Konseling Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sekolah*. (Online). Tersedia di : [www.ilmupendidikancerdas.com](http://www.ilmupendidikancerdas.com) (18 Maret 2016).
- Darmadi, Hamid. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Devito, Joseph. Alih Bahasa oleh Agus Maulana MSM. (2011). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Kharisma Publishing Group.
- Effendy, Onong Uchjana. (2000). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Furqon. (2005). *Konsep dan Aplikasi Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamdayana, Jumanta. (2004). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Galia Indonesia.
- Hasibuan dan Midjiono. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hisyam, Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Hurlock, Elizabeth B. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta; Erlangga.
- Packard, Vance. (2000). *The Hidden Persuaders*. New York: Ig. Publishing.

- Piaget, Jean. Disunting oleh Agus Cremers. (1980). *Antara Tindakan dan Pikiran*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rakhmat, Jalaludin. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rita Eka Izzaty, Dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Roestiyah, N. K. (2008). *Strategi Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saifudin Azwar. (2010). *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Soetarno. (2001). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Dunia Baru.
- Sugihartono, Dkk., (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suranto A. W. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taniredja, Tukiran, Dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, Abdul Aziz. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Syamsu. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosdakarya.