

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap adanya pengaruh dari *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok terhadap komunikasi interpersonal siswa di SMP Negeri 11 Kota Jambi. Pemberian tindakan ini dilaksanakan selama seminggu dua kali selama empat minggu. Setelah itu data *pre-test* dan *post-test* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *uji independent sampel t-test* yang akan dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 25 lalu hasilnya akan dideskripsikan berdasarkan hasil output dari program SPSS versi 25.

1. Distribusi data *Pre-test* Komunikasi Interpersonal Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan *pre-test* guna mengetahui tingkat komunikasi interpersonal siswa pada kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol. Adapun hasil distribusi dan *pre-test* hubungan pertemanan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Distribusi *Pre-test* Interpersonal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Distribusi Data Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol					
KELAS EKSPERIMEN			KELAS KONTROL		
Kode Responden	Skor	Tingkatan	Kode Responden	Skor	Tingkatan
FM	44.1	SEDANG	NA	44.1	SEDANG
SA	45	SEDANG	HP	45	SEDANG
RB	45.8	SEDANG	MR	45	SEDANG
ZA	45.8	SEDANG	ND	45	SEDANG
RA	46.6	SEDANG	KN	45.8	SEDANG
NS	47.5	SEDANG	MS	45.8	SEDANG
SJ	49.1	SEDANG	AS	48.3	SEDANG
MK	49.1	SEDANG	KF	48.3	SEDANG
Jumlah	373		Jumlah	367.3	
Rata-rata	46.625	SEDANG	Rata-rata	45.9125	SEDANG

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor *pre-test* pada variable komunikasi interpersonal siswa kelompok eksperimen sebesar 46.62 dan kelompok kontrol sebesar 45.91. Untuk tingkat komunikasi interpersonal siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori **sedang** pada kelas kontrol berada pada kategori **sedang** juga.

2. Distribusi data *Post-test* Komunikasi Iterpersonal Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Setelah pemberian perlakuan sebanyak empat kali pertemuan pada kelompok eksperimen, kemudian peneliti memberikan angket *post-test* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen guna mengukur komunikasi interpersonal siswa pada kedua kelompok tersebut. Adapun hasil distribusi data *pot-test* komunikasi interpersonal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Distribusi Post-test Interpersonal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Distribusi Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol					
KELAS EKSPERIMEN			KELAS KONTROL		
Kode Responden	Skor	Tingkatan	Kode Responden	Skor	Tingkatan
ZA	66.6	TINGGI	KN	44.1	SEDANG
SA	69.1	TINGGI	KF	45.8	SEDANG
SJ	70.8	TINGGI	NA	45.8	SEDANG
RA	73.3	TINGGI	MR	46.6	SEDANG
NS	74.1	TINGGI	AS	47.5	SEDANG
MK	75	TINGGI	HP	49.1	SEDANG
RB	76.6	TINGGI	MS	49.1	SEDANG
FM	79.1	TINGGI	ND	49.1	SEDANG
Jumlah	584.6		Jumlah	377.1	
Rata-rata	73.075	TINGGI	Rata-rata	47.1375	SEDANG

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata skor *post-test* pada variabel komunikasi interpersonal siswa kelompok eksperimen yaitu sebesar 73.07 dengan kategori **tinggi** dan pada kelompok kontrol sebesar 47.13 dengan kategori **sedang**.

B. Hasil Pengujian Persyaratan Analisis

Pada penelitian ini untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 11 Kota Jambi Mengenai Komunikasi Interpesonal siswa, maka digunakan beberapa rumus untuk mengelolah data penelitian tersebut adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Sebelum pengolahan data dilakukan terlebih dahulu melakukan uji normalias agar memenuhi syarat nantinya apakah data tersebut termasuk kedalam kategori syarat distribusi normal data ini akan dikatakan normal

jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ dan sebaliknya, jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka data tersebut dianggap tidak normal. Untuk mengetahuinya dilakukanlah uji normalitas dengan menggunakan SPSS versi 25.

berikut ini merupakan data normalitas yang diperoleh berdasarkan *Kolmogorov Smirnov*.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	0.279	8	0.068	0.826	8	0.054
	Eksperimen	0.174	8	.200*	0.930	8	0.518
Posttest	Kontrol	0.227	8	.200*	0.891	8	0.237
	Eksperimen	0.147	8	.200*	0.986	8	0.987
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil analisis statistik yang ditunjukkan pada tabel diatas, diketahui bahwa sig variable komunikasi interpersonal $> 0,05$, maka sebaran data dapat dianggap normal. Sig pada *pre-test* kontrol sebanyak 0.068 dan Sig pada *pre-test* eksperimen sebanyak 0.200 sedangkan sig pada *post-test* kontrol sebanyak 0.200 dan sig pada *post-test* eksperimen 0.200. Dapat disimpulkan bahwa sebaran data dianggap normal dan dapat dilakukan uji Homogenitas kemudian Uji T-test karena salah satu syarat untuk melakukan uji T-test sudah terpenuhi.

2. Uji Homogenitas

Tujuan dilakukannya uji homogenitas adalah untuk mengetahui bahwa sampel penelitian yang diambil adalah berasal dari populasi yang sama. Uji

homogenitas dapat dilakukan dengan uji levelene, fisher atau uji bartlett. Data penelitian dianggap homogen apabila taraf signifikasinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikasinya $< 0,05$ maka distribusinya dianggap tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan uji levelene dan menggunakan bantuan SPSS versi 25, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	0.315	1	14	0.583
	Based on Median	0.322	1	14	0.579
	Based on Median and with adjusted df	0.322	1	13.957	0.579
	Based on trimmed mean	0.348	1	14	0.565
Posttest	Based on Mean	3.604	1	14	0.078
	Based on Median	2.925	1	14	0.109
	Based on Median and with adjusted df	2.925	1	8.765	0.122
	Based on trimmed mean	3.545	1	14	0.081

Berdasarkan hasil analisis statistik yang ditunjukkan pada tabel diatas, diketahui bahwa hasil signifikasi variable komunikasi interpersonal siswa $0,078 > 0,05$ maka distribusi data di anggap homogen. Dapat disimpulkan bahwa sebaran data bersifat homogen.

3. Uji *Independent Sampel T-test*

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya adalah uji hipotesis interpersonal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan analisis *independent Sampel T-Test* dengan SPSS 25. dengan hipotesis yang diajukan peneliti adalah nilai rata-rata

interpersonal kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, sehingga layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

Uji *Independent Sampel T-Test* digunakan untuk mencari apakah terdapat perbedaan antara interpersonal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis diterima. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis *independent sampel t-test*, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Independent Sampel T-Test
Data Pre-Test dan Post-Test

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Kontrol	8	45.9125	1.56793	0.55435
	Eksperimen	8	46.6250	1.82815	0.64635
Posttest	Kontrol	8	47.1375	1.88144	0.66519
	Eksperimen	8	73.0750	4.07843	1.44194

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	0.315	0.583	-0.837	14	0.417	-0.71250	0.85151	-2.53880	1.11380
	Equal variances not assumed			-0.837	13.682	0.417	-0.71250	0.85151	-2.54279	1.11779
Posttest	Equal variances assumed	3.604	0.078	-16.334	14	0.000	-25.93750	1.58798	-29.34337	-22.53163
	Equal variances not assumed			-16.334	9.850	0.000	-25.93750	1.58798	-29.48304	-22.39196

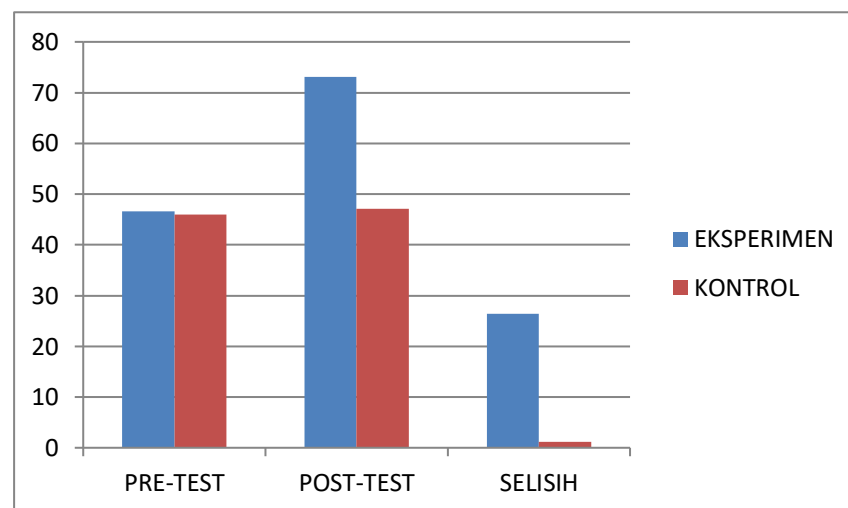
Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh nilai rata-rata *post-test* tiap kelompok yang mana pada kelompok eksperimen sebesar 73.07 lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu 47.13. Berdasarkan hasil uji *independent sampel t-test* diatas, diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata *posttest* komunikasi interpersonal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Yuli I (2013) teknik bermain merupakan salah satu bimbingan kelompok yang dilakukan dengan suasana senang dan suka rela untuk meredakan ketegangan yang terjadi sehingga individu dapat mencapai perkembangan psikis, fisik, emosional dan intelektual. Layanan bimbingan kelompok dapat membantu mengembangkan diri masing-masing peserta didik terutama dari segi

kemampuan berkomunikasi antara satu dengan lainnya. Layanan bimbingan kelompok dapat membantu kesulitan pada diri siswa yang berupa penyampaian informasi atau aktifitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan pribadi, dan masalah sosial (Narihsan, 2017). Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Hasil temuan penelitian dapat digambarkan dalam histogram sebagai berikut:

Gambar 5. 1 Hasil Data Komunikaais Interpersonal



Berdasarkan histogram diatas, hasil temuan yang penelitian ini merujuk kepada:

1. Kondisi tingkat komunikasi interpersonal peserta didik sebelum diberi perlakuan tidak jauh berbeda. Rata-rata hasil *pre-test* kelas eksperimen yaitu 46.62 (kategori sedang) dan pada kelas kontrol sebesar 45.91 (kategori sedang). Hal ini juga ditunjukkan masih banyak siswa yang masih ragu-ragu dalam mengemukakan pendapatnya pada orang lain, siswa terlihat masih mementingkan kepentingan sendiri dan bersifat tidak peduli dengan teman yang sedang memiliki masalah, siswa juga kurang menghargai orang lain

yang sedang berbicara meskipun itu gurunya sendiri, siswa juga cenderung meledek ketika ada teman yang tidak bisa menjawab, dan siswa juga sering membedakan teman dan mereka hanya mau berteman atau berbicara dengan teman dekatnya saja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki tingkat persamaan sebelum diberikan suatu perlakuan.

2. Sedangkan kondisi tingkat komunikasi interpersonal peserta didik setelah diberikan perlakuan jauh berbeda. Berdasarkan rata-rata hasil *post-test* mengalami peningkatan pada kedua kelas, yaitu 73.03 (kategori tinggi) untuk kelompok eksperimen dan 47.13 (kategori sedang) untuk kelompok kontrol.
3. *Post-test* kelas eksperimen yang diberi layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* mengalami peningkatan dengan selisih rata-rata tes sebesar 26.45. sedangkan *Pre-test* sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* memiliki selisih rata-rata tes sebesar 01.22.
4. Meskipun keduanya mengalami peningkatan, namun selisih peningkatan kedua kelas berbeda. Maka, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik lebih signifikan dibandingkan tanpa menggunakan teknik *role playing*.

Berdasarkan hasil uji *Independent sampel T-Test* interpersonal siswa yang dilihat menggunakan bantuan SPSS versi 25 diketahui bahwa nilai *Sig.(2-Tailed)* $0.000 < 0.05$. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan diperoleh data bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dengan media *were worf* akan memudahkan siswa dalam berkomunikasi. Maka dapat dinyatakan bahwa penerapan teknik *role playing* dengan menggunakan *were worf* dalam layanan bimbingan kelompok terbukti dapat meningkatkan komunikasi interpersonal. Teknik *role playing* dengan media *were worf* yang diterapkan kepada siswa membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok, mempunyai pendapat yang jujur dan terus terang, menghargai pendapat orang lain dan tidak memaksakan kehendaknya sendiri, serta mengkomunikasikan tujuan dan niatnya secara efektif.

Berikut merupakan deskripsi hasil pada setiap perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen:

1. *Pre-Test*

- a. Hari dan tanggal : Senin, 06 November 2023
- b. Deskripsi : Pada *pre-test* peneliti memberikan angket tentang komunikasi interpersonal, pemberian *pre-test* dilakukan sehari dikarenakan peneliti hanya mengambil satu kelas.

2. Perlakuan Pertama

- a. Materi : Cara menghilangkan rasa malu dan tidak percaya diri
- b. Hari dan tanggal : Selasa, 07 November 2023
- c. Deskripsi : Pada perlakuan pertama diberikan layanan bimbingan kelompok dengan topik bahasan mengenai cara menghilangkan rasa malu dan tidak percaya diri, peneliti menjelaskan topik bahasan lalu peneliti memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat tentang topik bahasan dan siswa menceritakan pengalaman mereka mengenai rasa malu dan tidak percaya diri selanjutnya peneliti memberikan teknik *role playing* dengan permainan *were wolf*. Diperlakukan pertama pada saat melakukan layanan bimbingan kelompok siswa masih ragu untuk berpendapat, takut salah dan memilih diam disaat diberikan kesempatan berpendapat sehingga peneliti menunjuk agar siswa mau berpendapat, kemudian di sesi selanjutnya di saat bermain permainan *were wolf* siswa merasa bingung disaat bermain dan disaat berdiskusi untuk mencari *were wolf* masih ada yang ragu dan takut salah untuk berpendapat disaat diskusi dan hanya beberapa siswa yang mau berpendapat di saat berdiskusi.

3. Perlakuan kedua

- a. Materi : Cara menghargai orang lain berbicara
- b. Hari dan tanggal : Jumat, 10 November 2023

- d. Deskripsi : Pada perlakuan kedua diberikan layanan bimbingan kelompok dengan topik cara menghargai orang lain berbicara. Peneliti menjelaskan topik bahasan lalu peneliti memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat tentang topik bahasan dan menceritakan pengalaman siswa tentang menghargai orang lain berbicara selanjutnya peneliti memberikan teknik *role playing* dengan permainan *were wolf*. Diperlakukan kedua pada saat melakukan layanan bimbingan kelompok siswa mulai ada yang berani berpendapat tanpa ditunjuk oleh peneliti tapi masih ada yang masih ragu dan takut salah disaat diberikan kesempatan berpendapat sehingga peneliti menunjuk agar siswa mau berpendapat, kemudian di sesi selanjutnya di saat bermain permainan *were wolf* siswa merasa senang disaat bermain dan disaat berdiskusi untuk mencari *were wolf* siswa mulai faham dengan cara mainnya dan mulai berani dan tidak ragu disaat berdiskusi.

4. Perlakuan ketiga

- a. Materi : Cara mengatasi rasa curiga yang berlebih pada teman
- b. Hari dan tanggal : Senin, 13 November 2023
- e. Deskripsi : layanan bimbingan kelompok dengan topik cara mengatasi rasa curiga berlebih pada teman. Peneliti menjelaskan topik bahasan lalu peneliti memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat tentang topik bahasan dan menceritakan pengalaman siswa tentang menghargai orang lain berbicara

selanjutnya peneliti memberikan teknik *role playing* dengan permainan *were wolf*. Diperlakukan ketiga pada saat melakukan layanan bimbingan kelompok siswa mulai terbiasa untuk berpendapat didepan orang banyak dan saat memberikan pendapatnya dengan jelas tanpa ada rasa ragu dan takut salah dengan begitu peneliti tidak perlu menunjuk siswa untuk berpendapat, kemudian di sesi selanjutnya di saat bermain permainan *were wolf* siswa mulai senang melakukan permainan ini dan semua siswa sudah mulai paham dan menguasai peran yang ada di permainan *were wolf*, siswa mulai berani berpendapat tanpa rasa ragu ataupun takut salah .

5. Perlakuan keempat

- a. Materi : Tidak baik membedakan dalam menjalin pertemanan
- b. Hari dan tanggal : Kamis, 16 november 2023
- f. Deskripsi : layanan bimbingan kelompok dengan topik tidak baik membedakan dalam menjalin pertemanan. Peneliti menjelaskan topik bahasan lalu peneliti memberikan kesempatan siswa untuk berpendapat tentang topik bahasan dan menceritakan pengalaman siswa tentang menghargai membedakan dalam menjalin pertemanan selanjutnya peneliti memberikan teknik *role playing* dengan permainan *were wolf*. Diperlakukan keempat pada saat melakukan layanan bimbingan kelompok siswa mulai terbiasa untuk berpendapat didepan orang banyak dan saat memberikan pendapatnya dengan jelas tanpa ada

rasa ragu dan takut salah dengan begitu peneliti tidak perlu menunjuk siswa untuk berpendapat, kemudian di sesi selanjutnya di saat bermain permainan *were wolf* siswa mulai senang dan menikmati untuk melakukan permainan ini dan semua siswa sudah mulai paham dan menguasai peran yang ada di permainan *were wolf*, siswa mulai berani berpendapat tanpa rasa ragu ataupun takut salah

c. *Post-Test*

- a. Hari dan tanggal : Jumat, 17 November 2023
- b. Deskripsi : Pada *Post-test* peneliti memberikan angket tentang komunikasi interpersonal, pemberian *post-test* dilakukan hanya sehari dikarenakan peneliti menggunakan 16 siswa.

Layanan bimbingan kelompok dapat membantu kesulitan pada diri siswa yang berupa penyampaian informasi atau aktifitas kelompok membahas masalah-masalah pendidikan, pekerjaan pribadi, dan masalah sosial (Narihsan, 2017). Menurut Yuli Indraswari (2013), Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu teknik *role playing* (bermain) yang dilakukan dengan kesenangan dan suka rela untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan yang terjadi sehingga siswa bisa mencapai perkembangan psikis, fisik, emosi dan intelektual. Teknik *role playing* diyakini efektif dan memungkinkan dapat memfasilitasi perkembangan siswa sesuai potensi dan kebutuhannya dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. Adapun permainan yang digunakan dalam penyampaian layanan bimbingan kelompok adalah permainan *werewolf*.