



**KEEFEKTIFAN KELOMPOK PSIKOEDUKASI TEKNIK *ROLE PLAY* DAN MODELING SIMBOLIK UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA UNIVERSITAS VETERAN SEMARANG**

**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Magister Pendidikan**

**Oleh:**

**Tomi Kurniawan**

**0106517021**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**



**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Tesis dengan judul "Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Teknik *Role Play* dan Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas IKIP Veteran Semarang" karya,

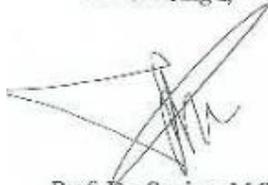
Nama : Tomi Kurniawan

NIM : 0106517021

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian tesis.

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sugiyono, M.Si  
NIP. 196301211987031001

Semarang .....2019

Pembimbing II,



Dr. Edy Purwanto, M.Si  
NIP. 195204111978021001

## PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul "Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Teknik *Role Play* dan Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Universitas Veteran Semarang" karya,

Nama : Tomi Kurniawan

NIM : 0106517021

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Telah dipertahankan dalam siding panitia ujian tesis Pascasarjana Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 12 Desember 2019.

Semarang, Desember 2019

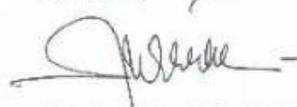
### Panitia Penguji

Ketua,



Prof. Dr. Ida Zulaeha, M.Hum  
NIP. 1970010994032001

Sekretaris,



Dr. Awalya, M.Pd., Kons.  
NIP. 196011011987102001

Penguji I,



Prof. Dr. Mungin Eddy Wibowo, M.Pd.,Kons.  
NIP. 195211201977031002

Penguji II,



Dr. Edy Purwanto, M.Si.  
NIP. 196301211987031001

Penguji III,



Prof. Dr. Sugriyo, M.Si  
NIP. 195204111978021001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Tomi Kurniawan

NIM : 0106517021

Prodi : Bimbingan dan Konseling

menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Teknik *Role Play* dan Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas IKIP Veteran Semarang” ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau tamuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya **secara pribadi** siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, November 2019

 membuat pernyataan,

Tomi Kurniawan

NIM. 0106517021

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto :**

Komunikasi memberikan arti dari perasaan, mewujudkan kedewasaan, sebagai ekspresi untuk berinteraksi dengan lingkungan.

**-Tomi Kurniawan-**

### **Persembahan :**

Karya tulisan ini dipersembahkan untuk:  
Almamater Bimbingan dan Konseling Pascasarjana  
Universitas Negeri Semarang

## ABSTRAK

Kurniawan, Tomi. (2019). Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Teknik *Role Play* dan Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas IKIP Veteran Semarang. Tesis. Program studi Bimbingan dan Konseling. Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Sugiyo, M.Si., Pembimbing II. Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.

*Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, Role Play, Modeling Simbolik*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pelaksanaan layanan kelompok psikoedukasi dengan teknik *role play* dan teknik modeling simbolik terhadap peningkatan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang serta mengetahui perbedaan efektifitas antara kedua teknik tersebut.

Penelitian ini menggunakan *randomized pretest-posttest comparison group design*. Subjek penelitian adalah mahasiswa Universitas IKIP Veteran Semarang. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan subjek penelitian berjumlah 27 mahasiswa. Pengambilan sampel tersebut berdasarkan dari tes awal (*pretest*) yaitu mahasiswa dengan komunikasi interpersonal rendah. Instrument pengumpulan data adalah skala komunikasi interpersonal berdasarkan teori dari De Vito (2016). Analisis data menggunakan uji *wilcoxon* dan *kruskal-wallis* dengan aplikasi SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan hasil signifikansi layanan kelompok psikoedukasi teknik *role play* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa sebesar  $0.008 < 0.05$ , kemudian layanan kelompok psikoedukasi teknik modeling simbolik efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa sebesar  $0.008 < 0.05$ , sedangkan layanan kelompok psikoedukasi kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa sebesar  $0.007 < 0.05$ . Hasil uji *kruskal-wallis* dari data skor komunikasi interpersonal kelompok *posttest* menunjukkan  $14.33 < 0.05$  yang berarti ada perbedaan *posttest* antar kelompok eksperimen akibat pengaruh dari *treatment*. Hasil uji Gain skor dari data skor *pretest* dan *posttest* pada ketiga kelompok eksperimen yang memiliki nilai gain yang paling tinggi adalah kelompok eksperimen kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik menunjukkan skor 5.71 dan rata-rata gain 0.63.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa perlu penerapan teknik *role play*, modeling simbolik dan kombinasi kedua teknik pada pelaksanaan kelompok psikoedukasi di Universitas IKIP Veteran Semarang.

## ABSTRACT

Kurniawan, Tomi. (2019). The Effectiveness of the Psychoeducation Group Role Play Technique and Symbolic Modeling to Improve Interpersonal Communication of Guidance and Counseling Students at the IKIP Veteran University Semarang. Thesis. Guidance and Counseling study program. Postgraduate Semarang State University. Supervisor I Prof. Dr. Sugiyo, M.Sc., Advisor II Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.

*Keywords: Interpersonal Communication, Role Play, Symbolic Modeling*

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the implementation of psychoeducation group services with role play techniques and symbolic modeling techniques to improve interpersonal communication of guidance and counseling students at the IKIP Veteran University in Semarang and to know the difference in effectiveness between the two techniques.

This study uses a randomized pretest-posttest comparison group design. The research subjects were students at the Semarang Veterans IKIP University. Sampling using purposive sampling with 27 research subjects. Sampling is based on the initial test (pretest) that is students with low interpersonal communication. Data collection instrument is a scale of interpersonal communication based on the theory from De Vito (2016). Data analysis using Wilcoxon and Kruskal-Wallis test with SPSS 25 application.

The results showed the significance of the role playing group psychoeducation services effective role to improve student interpersonal communication by  $0.008 < 0.05$ , then the psychoeducation group services symbolic modeling techniques were effective to improve student interpersonal communication by  $0.008 < 0.05$ , while the psychoeducation group service combined the role play and modeling techniques symbolic effective to improve student interpersonal communication by  $0.007 < 0.05$ . Crucial-wallis test results from interpersonal communication score data of the posttest group showed  $14.33 < 0.05$  which means that there were posttest differences between the experimental groups due to the effect of treatment. Gain test results from the pretest and posttest score data in the three experimental groups that have the highest gain values are the experimental group a combination of role play techniques and symbolic modeling showing a score of 5.71 and an average gain of 0.63.

Based on the results of the study it is suggested that it is necessary to apply role play techniques, symbolic modeling and a combination of both techniques in the implementation of psychoeducation groups at the IKIP Veteran University in Semarang.

## PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “. Keefektifan Kelompok Psikoedukasi Teknik *Role Play* dan Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas IKIP Veteran Semarang”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Prof. Dr. Sugiyo, M.Si. (pembimbing I) dan Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si (pembimbing II).

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, beserta seluruh staf yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang .
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Semarang atas dukungan kelancaran yang diberikan kepada penulis dalam menempuh studi.

3. Dr. Awalya, M.Pd., Kons, Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling S2 dan Prof. Dr. Mungin Eddy Wibowo, M.Pd., Kons, Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling S3 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis.
4. Bapak dan Ibu dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan dan seluruh staf karyawan Pascasarjana Universitas Negeri Semarang atas pelayanannya dalam urusan administrasi.
5. Dosen BK Universitas IKIP Veteran Semarang yang selalu membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teruntuk kedua orang tua tercinta, kakak, dan keluarga untuk segala do'a yang tidak pernah berhenti dipanjatkan dan dukungannya.
7. Teman-teman Mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Pascasarjana Angkatan 2017 terimakasih untuk dukungan dan semangat yang diberikan.
8. Seluruh pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak terdapat segala kekurangan, baik isi, maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat perlu diharapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, November 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Cakupan Masalah.....	12
1.4 Rumusan masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	16
2.1 Kajian Pustaka.....	16
2.2 Kerangka Teoritis.....	29
2.2.1 Komunikasi Interpersonal.....	29
2.2.1.1 Manfaat Komunikasi Interpersonal.....	30
2.2.1.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal.....	31
2.2.1.3 Aspek Komunikasi.....	32
2.2.1.4 Proses Komunikasi Interpersonal.....	34
2.2.1.5 Faktor-faktor Komunikasi Interpersonal.....	36

2.2.2 Teknik Role Play .....	37
2.2.1 Implementasi <i>Role playing</i> .....	39
2.2.3 Teknik Modeling Simbolik .....	42
2.2.3.1 Langkah-langkah dalam Teknik Modeling Simbolik .....	43
2.2.3.2 Implementasi Teknik <i>Role play</i> dan Modeling Simbolik .....	46
2.2.4 Kelompok Psikoedukasi .....	47
2.2.4.1 Tujuan Kelompok Psikoedukasi .....	48
2.2.4.2 Tahap-tahap Kelompok Psikoedukasi .....	48
2.2.4.3 Evaluasi Proses dan Hasil Kelompok Psikoedukasi .....	49
2.3 Kerangka Berfikir.....	51
2.3.1 Kelompok Psikoedukasi Teknik Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Komunikasi .....	51
2.3.2 Kelompok Psikoedukasi Teknik <i>Role Play</i> untuk Meningkatkan Komunikasi .....	52
2.3.3 Kelompok Psikoedukasi Kombinasi Teknik <i>Role Play</i> dan Modeling untuk Meningkatkan Komunikasi .....	53
2.3.4 Perbedaan Kelompok Psikoedukasi Teknik <i>Role Play</i> dan Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Komunikasi .....	54
2.4. Hipotesis Penelitian.....	56
BAB III. METODE PENELITIAN.....	57
3.1 Desain Penelitian.....	57
3.2 Subjek Penelitian .....	59
3.3 Variabel Penelitian .....	60
3.3.1 Definisi Oprasional .....	60
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	61
3.4.1 Skala Komunikasi Interpersonal .....	61
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	64
3.5.1 Uji Validitas .....	64
3.5.2 Uji Reliabilitas .....	67
3.6 Teknik Analisis Data.....	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	72
4.1 Hasil Penelitian.....	72
4.1.1 Deskripsi data.....	72
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	75
4.1.2.1 Efektifitas Kelompok Psikoedukasi Teknik Role Play.....	75
4.1.2.2 Efektifitas Kelompok Psikoedukasi Teknik Modeling Simbolik .....	78
4.1.2.3 Efektifitas Kelompok Psikoedukasi Kombinasi Teknik <i>Role Play</i> dan Modeling Simbolik .....	81
4.1.2.4 Perbedaan Efektifitas Kelompok Psikoedukasi Teknik Role Play dan Modeling Simbolik .....	82
4.2 Pembahasan .....	84
4.3 Keterbatasan .....	89
BAB V PENUTUP.....	90
1.1 Simpulan.....	90
1.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	92

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 3.1 : Pengukuran Skala <i>Likert</i> .....	62
Tabel 3.2 : Kisi-kisi Skala Komunikasi Interpersonal .....	63
Tabel 3.3 : Uji Validitas Komunikasi Interpersonal .....	66
Tabel 3.4 : Koefisien Reliabilitas.....	67
Table 4.1 : Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	73
Tabel 4.2 : Deskripsi Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	73
Table 4.3 : Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	74
Tabel 4.4 :Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> .....	74
Table 4.5 :Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> Kelompok <i>Role Play</i> .....	76
Tabel 4.6 :Uji <i>Kruskal Wallis</i> Tingkat Komunikasi Interpersonal .....	77
Table 4.7 : Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> Kelompok Modeling Simbolik.....	79
Tabel 4.8 : Hasil <i>Gain Score</i> Selisih <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen ...	83

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1: Kerangka berfikir komunikasi interpersonal.....	55
Gambar 3.1 : <i>Randomize pretes posttest comparison design</i> .....	58
Gambar 3.2: Prosedur Penelitian.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 SK Pembimbing.....	100
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Universitas IKIP Veteran Semarang .....	101
Lampiran 3 Surat Balasan dari Universitas IKIP Veteran Semarang .....	102
Lampiran 4 Surat Pengantar Validator.....	103
Lampiran 5 Lembar Validasi .....	105
Lampiran 6 Panduan Perlakuan Teknik <i>Role Play</i> dan Modeling Simbolik.....	107
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Layanan .....	135
Lampiran 8 Presensi Kelompok Psikoedukasi .....	184
Lampiran 9 Skala Komunikasi Interpersonal.....	187
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Kualitatif .....	191
Lampiran 11 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	195
Lampiran 12 Data Hasil <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , .....	196
Lampiran 13 Output Analisis Data Komunikasi Interpersonal.....	199
Lampiran 14 Dokumentasi.....	203

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Komunikasi merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap orang baik secara verbal maupun non-verbal. Jhonson (1981) menunjukkan beberapa peranan penting yang disumbangkan oleh komunikasi antar pribadi dalam rangka menciptakan kebahagiaan hubungan sosial yaitu: komunikasi interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial, identitas dan jati diri terbentuk lewat komunikasi dengan orang lain, dalam rangka menguji realitas disekeliling serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang dimiliki tentang dunia sekitar, perlu membandingkannya dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain tentang realitas yang sama, kesehatan mental individu sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan dengan orang-orang lain, lebih-lebih orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan (*significant figure*) dalam hidup. Berdasarkan hal tersebut komunikasi interpersonal sangat penting bagi kehidupan sebagai manusia. Beberapa peranan dari komunikasi interpersonal diatas yang menjadikan kemampuan komunikasi interpersonal menjadi sangat penting bagi seorang konselor adalah bahwa komunikasi interpersonal akan bisa membantu perkembangan intelektual dan sosial, serta identitas diri dan jati diri akan terbentuk melalui komunikasi interpersonal konselor profesional. Selain itu, dengan komunikasi interpersonal individu juga dapat memahami orang lain dan realitas disekitarnya.

Secara rasional memiliki dan memahami komunikasi interpersonal yang baik adalah sangat penting bagi mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling yang

merupakan calon konselor, sehingga komunikasi interpersonal yang dimiliki dapat digunakan sebagai bekal untuk membantu membina komunikasi yang efektif dan efisien dengan konseli ketika nantinya telah menjadi konselor profesional. Selain sebagai bekal ketika nantinya telah berprofesi sebagai konselor, komunikasi juga dapat bermanfaat untuk menunjang kehidupan sehari-hari yang lebih efektif baik ketika kegiatan didalam kampus maupun diluar kampus. Seperti menurut Rakhmat (2005:47) mengemukakan bahwa komunikasi antar pribadi merupakan kemampuan yang penting dalam menjalin dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Melihat peranan penting komunikasi interpersonal yang harus dimiliki mahasiswa bimbingan dan konseling sebagai calon konselor dilapangan, kemampuan komunikasi yang dimiliki seorang konselor masih sangat kurang dan minim apa lagi untuk negara Indonesia, menurut *International Communication Unit (ICU)* Indonesia memiliki peringkat 111 dari 176 negara dengan indeks sebesar 4,34, masih dibawah Malaysia dan Singapura, hal ini menunjukkan kemampuan komunikasi masyarakat indonesia sebagian besar masih sangat kurang, sedangkan untuk kemampuan komunikasi nasional menurut Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi jawa tengah memiliki indeks 3,61, sedangkan kota Semarang memiliki kemampuan komunikasi yang cukup baik dibandingkan daerah lain di jawa tengah ditunjang oleh pendidikan masyarakat dan universitas yang menampung mahasiswa, di Universitas IKIP Veteran Semarang adalah masih banyak mahasiswa bimbingan dan konseling yang memiliki komunikasi interpersonal yang terendah sebesar 50 %, dibandingkan dengan Universitas Negeri Semarang sebanyak 30% mahasiswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Hal ini dikarenakan masih menunjukkan banyak tugas untuk menyelesaikan permasalahan komunikasi pada mahasiswa.

Corey (2009:17) juga mengindikasikan bahwa konselor pemula mungkin mengalami permasalahan seperti, merasa cemas bertemu klien dan memiliki keraguan diri tentang kemampuan sebagai konselor, bersembunyi di balik peran profesional daripada menjadi orang yang alami, ingin menjadi sempurna dalam apa pun yang dilakukan seseorang tanpa membuat kesalahan, takut untuk menerima kritikan, tidak nyaman dengan keheningan terapeutik, merasa terbebani untuk memenuhi semua tuntutan klien, tidak mampu menangani klien yang kurang komitmen, tidak melihat buah dari pekerjaan seseorang, terlalu mengkhawatirkan klien, kurang menggunakan humor dalam layanan terapeutik, mengambil seluruh tanggung jawab untuk hasil terapi pada diri sendiri, memberi nasihat, tidak mampu mendefinisikan peran spesifik seseorang sebagai konselor dan tidak mengembangkan gaya konseling sendiri.

Konselor pemula mengalami perasaan tidak kompeten pada permasalahan karirnya (Theriault, Gazzola, & Richardson, 2009; Busacca & Wester, 2006; Pereira, 2012). Sebagian besar masalah ini telah dibuktikan sebagai masalah profesional yang dihadapi oleh konselor pemula. Penelitian tersebut menemukan bahwa konselor pemula menghadapi berbagai masalah profesional seperti ketidakkompetenan dalam keterampilan, teori, teknik, dilema etika, kecemasan karena masalah klien, kurangnya pengawasan, gaji rendah dan ketidakmampuan dalam menerapkan pembelajaran di kelas untuk berlatih dan sebagainya. Para ahli profesi konseling menyampaikan bahwa banyak profesional di lapangan tidak nyaman atau memprihatinkan dengan kompetensinya dalam melaksanakan konseling, kurangnya pelatihan dan pengalaman dalam bidang ini kemungkinan akan berdampak pada perasaan khawatir dan/atau tidak nyaman (Rosenberg, 1997; Culpepper et al., 1994; Hartbauer, 1978; Schum, 1986; Stone & Olswang, 1989). Penelitian yang

dilakukan Rosenberg (1997) pada mahasiswa pascasarjana konseling menemukan 82% mahasiswa merasa membutuhkan lebih banyak pengalaman dalam praktikum konseling dan kursus. Hampir 80% dari mahasiswa tersebut menginginkan lebih banyak kursus yang berfokus secara khusus pada konseling penyesuaian diri yang terkait dengan gangguan komunikasi. Berdasarkan temuan ini, mahasiswa pascasarjana membutuhkan lebih banyak penekanan pada pendidikan dan pelatihan konseling karena berkaitan dengan kebutuhan prekrikum yang lebih banyak pada klien yang mengalami gangguan komunikasi interpersonal rendah.

Sejalan dengan hal diatas peneliti akan mengadakan penelitian di Universitas IKIP Veteran Semarang. Berdasarkan fakta yang diperoleh dari wawancara dengan dosen bimbingan dan konseling, masih banyak mahasiswa yang belum menggunakan teknik konseling dasar dalam praktek dikelas, beberapa mahasiswa kurang memiliki empati pada orang lain, masih terbata-bata dalam melaksanakan layanan konseling, kurangnya dukungan sosial dilingkungan mahasiswa, dan kurang mampu menangkap inti pembicaraan proses konseling.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti di Universitas IKIP Veteran Semarang pada Kamis 28 Maret 2019 pada saat pelaksanaan praktik konseling dengan teman sebayanya, tidak semua mahasiswa bimbingan dan konseling memenuhi aspek-aspek individu yang memiliki komunikasi interpersonal yang baik. Hal ini dapat dilihat dari fenomena-fenomena yang terjadi pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang yaitu beberapa mahasiswa masih ada yang merasa canggung dalam memulai percakapan dengan klien, serta mahasiswa yang sulit mengajukan pertanyaan pada orang lain ketika membutuhkan suatu informasi artinya mahasiswa tersebut belum memiliki keterbukaan. Masih ada pula mahasiswa yang hanya diam saja tidak menunjukkan

respon ikut merasakan ketika mendengarkan kliennya bercerita mengenai kesedihan yang sedang dialami yang artinya mahasiswa tersebut belum memiliki empati. Peneliti juga melihat dimana ada mahasiswa perannya sebagai konselor yang selalu mendominasi pembicaraan, seakan-akan tidak memberikan kesempatan yang lain untuk berbicara yang artinya mahasiswa tersebut belum dapat melakukan komunikasi dua arah.

Berdasarkan hasil penyebaran angket awal pada mahasiswa semester empat bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang pada 28 Maret dan 26 April 2019 menjukan dari 64 mahasiswa semester II : terdapat 19 mahasiswa dalam kategori rendah memiliki skor dibawah 186 atau rata-rata 50%, sedangkan 36 mahasiswa dalam kategori sedang memiliki skor rentang 186-278 atau rata-rata 75 % dan terdapat 5 mahasiswa dalam kategori tinggi dengan skor 285 atau 76 %.

Adapun tiap indikator dari 64 mahasiswa seperti empati memiliki skor 67 % dikategorikan sedang, namun perlu lebih ditingkatkan karena masih banyak mahasiswa yang memiliki perasaan iri jika ada orang lain yang memperoleh hasil yang lebih baik, dan masih banyak mahasiswa yang belum mampu memahami perasaan orang lain. keterbukaan memiliki skor 63 % dikategorikan sedang, perlu lebih ditingkatkan karena masih banyak mahasiswa yang belum ada ketertarikan dalam mendengarkan cerita dari orang lain, dan masih sedikit keinginan menawarkan bantuan kepada orang lain. dukungan memiliki skor 67% dikategorikan sedang, perlu ditingkatkan karena beberapa mahasiswa memiliki rasa tidak percaya terhadap orang lain, dan memberikan penguatan positif kepada orang lain. Perasaan positif memiliki skor 73 % dikategorikan tinggi. Kesetaraan memiliki skor 64 % dikategorikan sedang, menunjukkan bahwa beberapa mahasiswa masih menganggap minder ketika berhadapan dengan orang lain, belum mampu

berbaur dengan orang yang memiliki perbedaan dengannya. Umpan balik memiliki skor 63 % dikategorikan sedang, masih perlu ditingkatkan karena beberapa mahasiswa masih sering mendominasi pembicaraan, dan sedikit member kesempatan lawan bicara. Perlu lebih ditingkatkan setiap indikator komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling jika tidak maka akan menjadi kesulitan bagi calon konselor dimasa yang akan datang dalam memberikan layanan konseling.

Selain permasalahan diatas yang menjadi perhatian peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di Universitas IKIP Veteran Semarang adalah masih adanya keterbatasan dari Universitas seperti laboratorium BK yang digunakan untuk kegiatan organisasi kemahasiswaan diluar dari kegiatan konseling sehingga mahasiswa enggan untuk melaksanakan latihan dilaboratorium, seleksi mahasiswa awal masuk kuliah tanpa adanya wawancara dan menampung semua mahasiswa yang mendaftar menyebabkan adanya mahasiswa yang lemah mental dan intelektual yang terjaring sehingga kurang mampu berkomunikasi dan bersosialisasi, tingkat kompetensi pendidikan dosen yang masih dalam pemenuhan standart pendidikan nasional. Hal demikian faktor yang menyumbang kurang berkembangnya komunikasi interpersonal dimahasiswa. Berbeda dengan universitas lain di Semarang seperti di Universitas Negeri Semarang bisa dikatakan lebih baik seperti ruang laboratorium yang dikhususkan untuk kegiatan bimbingan dan konseling, seleksi mahasiswa masuk dengan sangat teliti, dan standar dosen pengajarnya sudah memenuhi standar nasional.

Dampak yang negatif kedepannya akan terjadi jika masalah komunikasi pada mahasiswa ini diabaikan. Hal ini diperkuat oleh Johnson (1981) ada beberapa akibat yang mungkin timbul bila ada perasaan- perasaan tidak disadari, tidak

diterima, atau tidak diungkapkan secara konstruktif: (a) Menyangkal dan menekan perasaan dapat menciptakan masalah dalam hubungan antarpribadi, (b) menyangkal dan menekan perasaan dapat menyulitkan dalam memahami dan mengatasi masalah, (c) menyangkal perasaan dapat meningkatkan kecenderungan melakukan persepsi secara selektif, (d) Menekan perasaan dapat menimbulkan distorsi dalam penilaian, (e) pengungkapan perasaan yang tidak lugas- efektif justru tersirat tuntutan tertentu. Melihat dampak tersebut akan sangat membahayakan jika diabaikan. Menurut Zamroni (2009:2) kegagalan dalam berkomunikasi berakibat fatal baik secara individual maupun secara sosial. Secara individual, kegagalan komunikasi menimbulkan frustrasi, demoralisasi, alienasi dan penyakit- penyakit jiwa lainnya, sedangkan secara sosial kegagalan komunikasi menghambat saling pengertian, kerjasama, toleransi, dan merintangi pelaksanaan norma- norma sosial. Seseorang yang memiliki kemampuan komunikasi yang rendah akan mengalami kesulitan dalam mengatasi konfliknya dalam bentuk kompetisi, kolaborasi, atau kompromi.

Keberhasilan proses konseling sangat ditentukan oleh komunikasi yang dilakukan oleh konselor, karena komunikasi dapat mengubah suasana masalah yang dihadapi oleh konseli. Setiap masalah dapat diselesaikan apabila memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Konselor memungkinkan konseli untuk merefleksikan atas diri sendiri serta pengalaman hidupnya, memahami diri sendiri serta situasi kehidupannya dan dapat menemukan penyelesaian atas masalah yang dihadapi. Keterampilan seorang konselor di dalam proses konseling ketika merespon pernyataan konseli dan memproseskannya kembali sangatlah diperlukan. Agar proses-proses yang dimaksud dapat efektif dan efisien, maka konselor seyogyanya memiliki kemampuan dan keterampilan berproses. Proses-proses konseling dalam hal ini di fokuskan pada proses interpersonal yaitu antara konselor

dan konseli dengan penggunaan proses interpersonal dapat lebih memahami konseli. Pada saat berproses dengan konseli, konselor seharusnya menggunakan respon yang *facilitative* bagi pencapaian tujuan konseling. Secara umum, respon tersebut diklasifikasikan ke dalam keterampilan proses secara menyeluruh. Tampaknya, tidak cukup bagi konselor dengan menguasai proses saja, tetapi perlu juga menguasai strategi intervensi sebagai teknik khusus pencapaian perubahan perasaan, wawasan, pola pikir rasional dan tindakan konseli yang dibantu dengan rancangan konseling tertentu.

Layanan kelompok psikoedukasi adalah salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengembangkan komunikasi interpersonal. Teknik yang bisa digunakan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal adalah teknik *role play* dan teknik modeling simbolik. Menurut Sugiyo (2017:55) mengatakan faktor-faktor yang dapat mendorong ketertarikan berkomunikasi diantaranya adalah faktor personal dan situasional. Modeling simbolik meningkatkan ketertarikan berkomunikasi dari melihat secara visual personal sebagai subjek sehingga memotivasi diri untuk menirukan (*vicarious learning*), sedangkan faktor situasional memungkinkan terjadi penguatan positif (*reinforcement*) perilaku sesuai dengan harapan yang diperoleh dari pemberian teknik *role play*. Menurut Alberto, Clark & Gama (2005) teknik *role play* merupakan pembelajaran dari pengalaman langsung melalui pemberian penguatan positif pelaksanaan perilaku melalui praktek (*doing*) yang berulang-ulang. Merasakan manfaat dan konsekuensi yang diterima dari setiap perilaku yang dilakukan (*feeling*). Jika teknik ini dikombinasikan maka akan memberikan manfaat yang maksimal baik dari pengamatan dan prakteknya. Hal ini didukung penelitian dari Avenell (2012) mengungkapkan bahwa kombinasi permodelan video dan *role play* menunjukkan hasil yang lebih menyeluruh baik dari

pemahaman dalam mengamati model dan menirukan cara berbicara model, *role play* memberikan keuntungan melaksanakan praktek yang dilakukan secara berulang-ulang dari pengamatan model yang dimainkan. Berdasarkan temuan penelitian tersebut kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik memiliki dampak yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal dibandingkan dengan teknik yang diterapkan secara tersendiri. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal.

Teknik *role play* memiliki efek positif terhadap aspek-aspek komunikasi interpersonal, seperti penelitian dari Natih, *et.al* (2014) melakukan penelitian terkait teknik *role play* untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa melalui pemberian layanan bimbingan klasikal, layanan konseling kelompok dan konseling individu dengan menerapkan konseling rasional emotif melalui teknik *role play*. Selanjutnya, Singh *et.al* (2017) melakukan penelitian terkait dengan melalui teknik *role play* untuk meningkatkan empati mahasiswa pascasarjana ophthalmology medis. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan teknik *role play* efektif untuk meningkatkan empati mahasiswa. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat beberapa kemampuan interpersonal yang dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknik *role play*, yaitu meningkatkan rasa percaya diri, keterbukaan diri siswa, dan empati mahasiswa pascasarjana medis. Selanjutnya penelitian Sahrah, Alimatus, & Reny (2018) bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada 20 narapidana sebagai dukungan sosial memberi semangat untuk kembali kemasyarakat. Pelatihan menggunakan metode bermain peran (*role play*) efektif untuk meningkatkan kemampuan walinapi dalam melakukan dukungan sosial terhadap para narapidana.

Selain teknik *role play* beberapa penelitian terdahulu menggunakan teknik modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal. Penelitian oleh Noor, Fatmawati, & Sugiyo (2016) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi melalui kelompok psikoedukasi dengan teknik modeling simbolik pada siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok psikoedukasi melalui teknik modeling simbolik efektif meningkatkan komunikasi interpersonal. Penelitian terkait modeling simbolik juga dilakukan oleh Angelika *et.al* (2016) bertujuan untuk melihat efek pemodelan simbolik pada keterampilan komunikasi sosial dari empat anak sekolah SMP di Australia. Hasilnya video pemodelan dengan narasi efektif untuk meningkatkan komunikasi sosial keempat siswa.

Peneliti terdahulu menggunakan subjek siswa sekolah menengah berada pada usia remaja, sedangkan pada penelitian ini peneliti tertarik menggunakan mahasiswa bimbingan dan konseling sebagai subjek yang merupakan calon konselor yang dituntut untuk menguasai komunikasi dengan baik dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling. Peneliti tertarik untuk menggunakan kelompok psikoedukasi dengan teknik *role play* dan teknik modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut teknik *role play* dan modeling simbolik efektif meningkatkan aspek-aspek komunikasi interpersonal.

Sedangkan penelitian Taylor, *at.al* (2018) bertujuan untuk mengetahui program *role play* (RP) untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dalam kurikulum medis pada mahasiswa kedokteran praklinis di Australia. Menunjukkan hasil tidak ada perbedaan yang signifikan *role play* (RP) dalam meningkatkan

ketrampilan komunikasi, hasilnya menunjukkan bahwa metode *role play* tidak memiliki dampak pada tingkat ketrampilan komunikasi mahasiswa.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti tersebut, masih menunjukkan hasil kontradiksi. Hasil penelitian oleh Taylor, *et.al* (2018) menunjukkan hasil bahwa teknik *role play* tidak memiliki pengaruh pada ketrampilan komunikasi mahasiswa, memiliki keterbatasan selama penelitian yakni beberapa mahasiswa tidak aktif dan menolak untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan, terdapat kegagalan teknis seperti, file audio kosong dan terlalu banyak sampel yang digunakan, penelitian ini mencakup bahwa data terbatas pada komunikasi verbal. Maka dari itu, diperlukan penelitian lebih lanjut menggunakan sampel yang lebih sedikit sehingga mahasiswa mampu berperan aktif ketika pelaksanaan *treatment*. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian kembali untuk mengatasi keterbatasan komunikasi interpersonal mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut, peneliti perlu melaksanakan penelitian kembali untuk menguji efektifitas kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan teknik modeling simbolik meningkatkan komunikasi interpersonal. Dalam rancangan penelitian ini intervensi layanan yang akan diujicobakan adalah “kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mahasiswa belum mengetahui pentingnya komunikasi interpersonal bagi calon konselor.
2. Mahasiswa masih belum memiliki kesadaran dalam memanfaatkan sarana untuk melatih komunikasi interpersonal.
3. Mahasiswa pada umumnya memiliki permasalahan rendahnya komunikasi interpersonal.
4. Mahasiswa yang memiliki permasalahan rendahnya komunikasi interpersonal cenderung berdampak pada pelaksanaan praktik konseling yang tidak efektif.
5. Layanan kelompok psikoedukasi teknik *role play* yang dilakukan masih perlu dibenahi dari segi kesepakatan mahasiswa melaksanakan praktek.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan untuk memfokuskan arah penelitian, maka ruang lingkup penelitian ini hanya terbatas pada kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kelompok psikoedukasi teknik *role play* efektif meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang?

2. Apakah kelompok psikoedukasi teknik modeling simbolik efektif meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang?
3. Apakah keefektifan kelompok psikoedukasi kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik efektif meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang?
4. Apakah ada perbedaan keefektifan kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat keefektifan kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan teknik modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling. Sedangkan tujuan secara khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis tingkat keefektifan kelompok psikoedukasi teknik *role play* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang.
2. Menganalisis tingkat keefektifan kelompok psikoedukasi teknik modeling simbolik dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang.
3. Menganalisis tingkat keefektifan kelompok psikoedukasi kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik dalam meningkatkan komunikasi

interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang.

4. Menganalisis perbedaan tingkat keefektifan kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan teknik modeling simbolik dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Untuk memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam dunia pendidikan bidang bimbingan dan konseling tentang penggunaan teknik *role play* dan teknik modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling. Wujud dari sumbangan tersebut yaitu ditemukannya hasil hasil penelitian baru tentang kelompok psikoedukasi guna meningkatkan kompetensi para mahasiswa bimbingan dan konseling.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Manfaat bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling**

Sebagai bahan dan pertimbangan bagi universitas untuk dapat melaksanakan kegiatan kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling.

#### **1.6.2.2 Manfaat Bagi Dosen Bimbingan dan Konseling**

Dalam hal ini dosen bimbingan dan konseling mengetahui apa yang dialami oleh mahasiswa khususnya dalam praktek konseling. Oleh sebab itu, dengan adanya penelitian ini, mahasiswa calon konselor dapat mengetahui pengaplikasian

kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling.

### **1.6.2.3 Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perluasan khasanah keilmuan tentang konsep dan praktik bimbingan dan konseling khususnya mengenai teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling serta menyempurnakan berbagai keterbatasan penelitian yang telah dilakukan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### 2.1 Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka dijelaskan tentang beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hakekat kajian pustaka yakni untuk mengungkapkan, menegaskan, menyanggah, mengisi kekosongan dan mengembangkan hasil penelitian terdahulu sehingga menghasilkan pembaharuan penelitian. Berikut terdapat beberapa penelitian yang menurut kajian peneliti memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

Penelitian Natih, Dharsana & Suranata (2014) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterbukaan diri (*self-disclosure*) siswa kelas X MIA 3 SMA Negeri 2 Singaraja, temuan penelitian ini adalah konseling kelompok teknik *role play* menggunakan pendekatan rasional emotif terapi yang bertujuan agar siswa mampu mengambil keputusan sesuai dengan tanggung jawab dan rasional yang dipraktikkan melalui teknik bermain peran (*role play*), selanjutnya dalam penelitian ini treatment yang dilakukan kepada konseli diantaranya pemberian ceramah, konseling kelompok dan individu, dari hasil treatment yang dilakukan bahwa faktor keterbukaan diri (*self disclosure*) konseli akan terbuka pada komunikasi kelompok kecil membahas tentang masalah yang intens maka konseli akan semakin terbuka. Dari hasil temuan tersebut dapat dimaknai bahwa semakin baik keterbukaan konseli maka akan semakin baik landasan untuk komunikasi yang dimiliki konseli. Keterbukaan merupakan aspek pertama yang harus dimiliki individu untuk meningkatkan komunikasi interpersonal, hal ini mendasari bahwa teknik *role play*

dapat digunakan untuk meningkatkan aspek keterbukaan komunikasi interpersonal, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali meningkatkan aspek-aspek komunikasi interpersonal melalui *role play*.

Penelitian oleh Singh *et.al* (2017) bertujuan untuk menilai peran "modul kepekaan empati/ *empathy sensitizing module*" (ESM) dalam pascasarjana oftalmologi menjadi komunikasi yang efektif. Dari penelitian ini ditemukan bahwa kepekaan empati yang baik akan didukung oleh faktor kedekatan emosional pada pasien, kedekatan emosional akan menjadikan pekerja medis akan memiliki respon empati sikap yang ramah, memiliki penerimaan kepada pasien, dan ikut merasa prihatin kepada keluhan penyakit pasien. Sehingga kemanjuran penyembuhan pasien akan menjadi meningkat, serta meningkatkan kepuasan pasien. Dari hasil temuan tersebut dapat diartikan bahwa teknik *role play* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap empati kepada pasien/ konseli, sedangkan empati merupakan salah satu aspek komunikasi interpersonal yang harus dimiliki seorang mahasiswa bimbingan dan konseling, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali meningkatkan aspek komunikasi interpersonal melalui *role play*

Sahrah, Alimatus & Reny (2018) Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pelatihan dukungan sosial dengan menggunakan metode bermain dan metode *role play* dalam meningkatkan kemampuan melakukan dukungan sosial walinapi terhadap para narapidana di Lembaga Pemasyarakatan Yogyakarta. Dalam penelitian ini ditemukan ada 3 macam dukungan yang mempengaruhi dukungan sosial walinapi, yang pertama adalah dukungan emosi, dukungan informasi, dukungan penghargaan, dukungan instrumental dan dukungan jaringan sosial. Setelah dilaksanakan treatment diketahui bahwa dukungan penghargaan memiliki pengaruh terhadap dukungan sosial secara dominan karena dukungan penghargaan

ini maka walnapi akan dapat memahami dan mampu untuk melakukan ungkapan positif kepada orang lain, mampu memiliki dorongan untuk maju, peserta mampu memberikan penguatan positif dan penghargaan kepada orang lain. Penelitian tersebut sejalan dengan aspek dukungan yang ada pada komunikasi interpersonal individu mampu memberikan penguatan positif terhadap orang lain dan memberikan respon ungkapan yang positif. Maka dapat dimaknai bahwa *role play* meningkatkan dukungan sosial kepada individu, dukungan merupakan salah satu aspek penting dalam komunikasi interpersonal. oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali meningkatkan aspek dukungan komunikasi interpersonal melalui *role play*.

Penelitian oleh Rozhana & Sari (2018) bertujuan untuk mengetahui sosiodrama keefektifan dalam meningkatkan kesadaran kepedulian sosial di sekolah dasar. Dalam penelitian ini kepedulian mampu meningkatkan moral dan perasaan yang positif, kemampuan menampilkan kepedulian sesuai dengan yang diharapkan, dalam penelitian ini ditemukan bahwa pengaruh globalisasi sangat mempengaruhi pergeseran sikap dan perasaan individu seperti kebiasaan berbicara kasar, bersikap apatis kepada orang lain. Temuan dalam penelitian ini peran orang tua sangat penting dalam mengontrol dan mengarahkan individu agar kelak memiliki sikap perasaan positif yang diharapkan melalui kepedulian terhadap orang lain. Hal ini sesuai dengan tujuan dari aspek perasaan positif sehingga individu mampu menampilkan perilaku peduli sesuai dengan harapan pada komunikasi interpersonal dapat ditingkatkan melalui sosiodrama (*role play*). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kembali meningkatkan aspek perasaan positif komunikasi interpersonal melalui teknik *role play*.

Penelitian oleh Ampatuan, Ramlah & Jose (2016) dilakukan untuk menguji hasil *role play* sebagai pendekatan dalam mengembangkan kompetensi komunikatif mahasiswa baru yang memiliki masalah interaksi pada masa orientasi di Universitas Filipina. Teknik *role play* yang diterapkan dalam fokus diskusi kelompok (FGD) menggunakan prosedur penelitian dengan menyiapkan pertanyaan wawancara yang direkam, ditafsirkan dan dianalisis. Dari hasil analisis tersebut ditemukan bahwa faktor lingkungan sangat berperan dalam membantu peningkatan komunikasi mahasiswa baru. Yang berbeda dengan penelitian penulis diterapkan bukan kepada mahasiswa baru melainkan kepada mahasiswa senior yang akan melaksanakan praktek layanan konseling. Hasil mengungkapkan bahwa *role play* mengembangkan kompetensi komunikatif. Berdasarkan penelitian ini mengungkap intervensi *role play* efektif digunakan meningkatkan komunikasi mahasiswa baru di Filipina.

Selanjutnya penelitian Rahman & Maaroo (2018) mengungkapkan bahwa permasalahan sebagian besar mahasiswa tidak menerapkan komunikasi interpersonal pada aktifitas sehari-hari. Alasan tidak memperhatikan komunikasi interpersonal karena dilingkungan pergaulan kurang mampu memilah berbagai macam pembicaraan positif dan negatif yang ada. Hasil menunjukkan bahwa peran pendekatan bermain dan simulasi dapat berfungsi sebagai strategi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi lisan mahasiswa di Malaysia. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti teknik *role play* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa dengan menambahkan teknik modeling simbolik untuk mencontohkan komunikasi interpersonal yang baik.

Penelitian Nair (2018) bertujuan untuk meneliti teknik *role play* sebagai alat untuk mengajarkan keterampilan komunikasi dasar untuk mahasiswa akhir pediatri.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa adalah waktu praktik interaksi dengan pasien cenderung kurang setiap harinya. Banyak praktek secara medis, konseling masih perlu diberlakukan praktek secara intens. Setelah dilakukan penelitian menggunakan teknik *role play* maka semakin meningkat ketrampilan komunikasi mahasiswa kedokteran, berarti jelas bahwa teknik *role play* dapat meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa. Berdasarkan temuan diatas yang berbeda dari penelitian penulis adalah subjek merupakan calon konselor. Berdasarkan penelitian ini, penulis tertarik untuk meningkatkan komunikasi mahasiswa bimbingan dan konseling melalui teknik *role play*, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Sehingga calon konselor dapat memperoleh ketrampilan dengan profesional sesuai bidang ilmunya.

Penelitian Anshu (2016) Meningkatkan keterampilan Komunikasi dengan bermain peran dalam mahasiswa Farmakologi. Sebanyak 127 mahasiswa berpartisipasi dalam pengisian kuesioner *pretest* dan *posttest*. Temuan dalam penelitian ini permasalahan komunikasi timbul karena ada pengaruh dari komunikasi senior tingkat atas yang menyebabkan komunikasi mereka menjadi terhambat lebih banyak diam dan mengikuti perintah dari senior dalam asrama. Penelitian ini menegaskan adanya pengembangan model bermain peran melalui teman sebaya dikelas untuk meningkatkan komunikasi. Oleh karna itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sesi konseling menggunakan teknik bermain peran untuk komunikasi antar teman sebaya pada mahasiswa bimbingan dan konseling, sehingga kedepannya konselor mampu melaksanakan layanan dan berkomunikasi secara efektif dengan konseli.

Penelitian yang dilakukan oleh Tomas (2017) bertujuan untuk meningkatkan interaksi verbal antara staf dan penghuni panti jompo selama rutinitas perawatan,

memberikan gambaran umum intervensi pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi profesional pada perawatan pasien. Membantu perawat untuk berkomunikasi efektif dengan klien yang mengalami demensia. Terdapat perubahan perilaku perawat setelah 6 bulan *treatment*, misalnya komunikasi yang lebih efektif dengan warga, pengelolaan masalah perilaku pasien lebih efektif. Didalam temuan penelitian ini ditegaskan adanya pengembangan model pendidikan dan pelatihan profesi perawat melalui teman sebaya difokuskan untuk meningkatkan komunikasi para staf kesehatan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan komunikasi para konselor pemula menggunakan teknik *role play*.

Penelitian Putra, Sutarno & Djannah (2013) mengungkapkan permasalahan komunikasi siswa SMP Negeri di Wonogiri adalah masih terdapat beberapa siswa ditemukannya anak yang pendiam, seringkali terjadi pertengkaran karena kesalah pahaman dan ketika dalam kegiatan belajar kurang terjadi dinamika kelompok saat diskusi. Dengan beberapa alasan mereka saling bully dan ejek yang menyebabkan tersinggung. Untuk mengatasi hal tersebut penelitian ini menggunakan teknik *Role playing* untuk mengatasi masalah komunikasi pada siswa. Berdasarkan kegiatan pemeranan yang telah dilaksanakan, siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan yang dicapai dalam kegiatan *role playing*. Pada akhir setiap sesi *role play* tutor bertugas menilai komentar evaluatif siswa. Komentar siswa dipadukan dengan catatan-catatan selama pelaksanaan *role playing* untuk menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik siswa. Komentar dan catatan tersebut dimasukkan kedalam jurnal dengan tujuan sebagai bahan perbaikan dalam kegiatan *role playing* selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian ini masalah komunikasi siswa dapat dikurangi dengan teknik *role play* pada 30 siswa SMP

Wonogiri. Berdasarkan penelitian ini peneliti ingin menguji kelompok psikoedukasi dengan teknik *role play* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal pada mahasiswa, dengan tutor dan peserta bisa memberikan evaluasi untuk diri sendiri sehingga mampu lebih baik lagi.

Penelitian oleh Priscilla & Tazria (2012) bertujuan untuk melihat peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa melalui permainan peran dikelompok besar pada 120 mahasiswa jurusan bahasa Inggris di Universitas Bangladesh. Hasil dari pengamatan dikelas pada hasil tugas mahasiswa menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa melalui permainan peran dan bagaimana sikap positif dosen membantu meningkatkan keterampilan berbicara. Berdasarkan penelitian ini, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian kembali menggunakan kelompok eksperimen yang lebih intensif dalam pelatihan teknik *role play*(bermain peran) untuk meningkatkan ketrampilan berbicara mahasiswa. .

Penelitaian Agustiyana & Awalya (2016) bertujuan untuk memperoleh data empiris tentang meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. Siswa mampu menunjukkan perubahan yaitu mampu mengungkapkan Pendapat yang baik, saling memahami teman, memberikan dukungan, tidak memilih-milih teman yang akrab saja, menjawab pertanyaan baik, dan berkomunikasi secara langsung dengan baik. Ditinjau dari indikator kemampuan komunikasi interpersonal, setelah diberikan perlakuan mengalami perubahan yaitu berupa peningkatan tingkat kemampuan komunikasi interpersonal. Berdasarkan penelitian ini, peneliti ingin menguji keefektifan kelompok psikoedukasi teknik bermain peran untuk meningkatkan komunikasi interpersonal pada mahasiswa.

Penelitian Purnamawati, Sofian & Suhartono (2015) bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *role play* meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas 8 SMPN 12 Pontianak. Temuan penelitian ini adalah adanya kurang percaya diri siswa didalam kelas ketika memprestasikan hasil laporan didepan kelas. Faktor dari kepribadian *introvert* sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa. Setelah dilaksanakan perlakuan *role play* siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara didepan kelas. Oleh karena itu peneliti akan meneliti dampak *role play* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal termasuk didalamnya kemampuan berbicara mahasiswa.

Penelitian oleh Safitri, Yusmansyah & Utaminingsih (2017) bertujuan untuk mengatasi komunikasi interpersonal yang rendah pada remaja dalam bergaul dengan teman sebayanya, remaja seringkali di hadapkan dengan hal-hal yang membuatnya harus mengontrol emosi saat berpendapat, marah atau sikap kasar bahkan remaja harus mampu menetralsir emosi apabila terjadi suatu konflik. Penelitian ini menggunakan teknik *role play* untuk mengatasi rendahnya komunikasi interpersonal 8 siswa SMA. Hasilnya dalam penelitian ini terdapat pengaruh positif kemampuan komunikasi interpersonal setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Terbukti dengan adanya peningkatan sebesar 25.50%, ditandai dengan adanya adanya dinamika psikologi pada perubahan sikap masing- masing anggota seperti anggota kelompok memiliki interaksi yang terbuka, menahan emosi, menjaga etika saat berbicara. Berdasarkan penelitian ini, peneliti ingin menguji keefektifan kelompok psikoedukasi teknik *role play* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Disini diharapkan mahasiswa juga mampu meningkatkan komunikasinya dan dapat melihat apa yang masih perlu diperbaiki dari komunikasinya.

Penelitian oleh Stone & Gotlib (1975) bertujuan menguji efektivitas pemodelan simbolik dan pengajaran prosedur dalam melatih mahasiswa untuk memiliki keterbukaan diri. Temuan dari penelitian ini bahwa faktor mahasiswa rendah dalam keterbukaan diri karena kurang mampu dalam penguasaan ucapan verbal hal ini juga dipengaruhi oleh lingkungan dan perbendaharaan kata yang minim oleh percakapan sehingga menyebabkan mahasiswa lebih banyak diam daripada berbicara ditempat umum seperti kampus, forum diskusi. Setelah diberikan treatment modeling simbolik mahasiswa meningkat dalam hal ucapan verbal, berani menyapa dan mampu memberikan umpan balik yang baik sehingga keterbukaan mahasiswa menjadi lebih baik. Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik modeling simbolik dapat meningkatkan keterbukaan mahasiswa, diartikan keterbukaan merupakan aspek penting yang dimiliki komunikasi interpersonal, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan teknik modeling simbolik untuk meningkatkan aspek keterbukaan dalam komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling.

Penelitian oleh Sutanti (2015) bertujuan untuk mengetahui efektifitas teknik modeling simbolik untuk meningkatkan empati pada mahasiswa UAD Yogyakarta. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa faktor utama dari mahasiswa memiliki empati yang rendah adalah adanya *personal distress* merupakan orientasi seorang terhadap dirinya meliputi perasaan cemas dan gelisah pada situasi interpersonal, kegelisahan menjadikan berkeinginan lari dari situasi yang tidak diinginkan untuk mereduksi ketegangan sehingga individu yang memiliki *personal distress* tinggi akan memiliki empati yang rendah. Setelah diberikan *treatment* modeling simbolik *personal distress* individu menjadi menurun. Hal ini diartikan bahwa modeling simbolik dapat meningkatkan aspek empati pada komunikasi interpersonal.

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan teknik modeling simbolik untuk meningkatkan aspek empati pada komunikasi interpersonal mahasiswa jurusan bimbingan dan konseling.

Penelitian oleh Ghozali & Sugiyo (2016) bertujuan untuk mengatasi masalah siswa yang kurang memiliki kemampuan komunikasi antarpribadi seperti tidak terbuka, tidak memiliki empati, sering melakukan bullying. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi melalui kelompok psikoedukasi dengan teknik modeling simbolik pada siswa yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan sebelum memperoleh kelompok psikoedukasi dengan teknik modeling simbolik kemampuan komunikasi antarpribadi siswa termasuk dalam kriteria sedang, dan setelah memperoleh perlakuan teknik modeling simbolik kriteria komunikasi antarpribadi siswa menjadi tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok psikoedukasi dengan teknik modeling simbolik dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa. Berdasarkan penelitian ini penulis melakukan penelitian bimbingan kelompok teknik modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa. Harapannya mahasiswa mampu menilai dan mengevaluasi berbagai model yang diperoleh melalui modeling simbolik.

Selanjutnya Rully (2016) melakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas strategi *modeling simbolik* melalui konseling kelompok terhadap peningkatan komunikasi interpersonal siswa dalam persepsi guru dan orang tua SMP sebanyak 169 siswa kelas VII. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pentingnya pengawasan dan bimbingan dari berbagai pihak baik di rumah dari orang tua dan di sekolah dari guru sebagai seorang pendidik, termasuk pula guru bimbingan dan konseling sehingga, dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang

terjadi. Strategi *modeling simbolik* melalui konseling kelompok efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Berdasarkan penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti meningkatkan komunikasi interpersonal melalui teknik *modeling simbolik* pada mahasiswa dengan pengambilan sampel yang memiliki nilai dan karakteristik yang setara. Harapannya dengan dilaksanakan demikian mahasiswa mampu meningkatkan komunikasi dengan lebih baik lagi.

Penelitian oleh Ahsen (2010) bertujuan untuk melihat efektifitas permainan peran, rekaman skenario video dan pemeriksaan klinis terstruktur objektif */objective structured clinical examination (OSCE)* secara teratur digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada layanan konseling mahasiswa kedokteran di Eropa. Sebanyak 54 mahasiswa tingkat ke 4 diikuti sertakan dalam evaluasi keterampilan komunikasi dilatih fasilitator OSCE. Pra-intervensi dilakukan selama enam bulan kemudian melalui OSCE dan langsung observasi melalui daftar periksa terstruktur/ *draft observance structure (DOS)*. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan peran untuk meningkatkan keterampilan konseling kepada mahasiswa kedokteran.

Penelitian Hong-Gu *et.al* (2011) bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan video dengan *role play* dalam memfasilitasi pembelajaran yang terkait dengan komunikasi terapeutik. Teknik *role play* pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui keterampilan komunikasi dengan mendengarkan, memahami, menjelajahi dan mendukung. Ini ditunjukkan kepada siswa kelas 1 keperawatan dalam tutorial selama empat minggu. Hasil dari temuan penelitian ini bahwa klip video memberikan manfaat saat bermain peran meningkatkan keterampilan komunikasi (89%), meningkatkan pemahaman keterampilan komunikasi yang berbeda dan membantu mempelajari peran mahasiswa lain. Dipenelitian

selanjutnya diharapkan mahasiswa menerapkan video yang dikembangkan untuk meningkatkan komunikasi terapeutik. Penggunaan video *role play* memudahkan proses pembelajaran dan penerapan keterampilan komunikasi mahasiswa sarjana keperawatan. Berdasarkan penelitian ini penulis memiliki ketertarikan untuk meneliti penggunaan pada teknik *role play* dapat digunakan meningkatkan komunikasi interpersonal. Harapannya mahasiswa bimbingan dan konseling mampu meningkatkan komunikasi interpersonal menggunakan media video, sehingga mampu meningkatkan ketrampilan konselor lebih baik lagi.

Anderson *et.al* (2016) Penelitian ini membandingkan pengaruh pemodelan video dengan dan tanpa narasi tertanam pada keterampilan komunikasi sosial dari empat anak sekolah. Rekaman sebagian parsialdigunakan untuk memastikan perubahan yang tepat untuk mengubah status pembelian dan perbaikan.Lima rekaman diadakan dalam sesi pengamatan dengan dua pengamat secara independen mencatat 31% dari pengamatan. Video pemodelan dengan narasi lebih efisien dari pada pemodelan video tanpa narasi untuk semua empat peserta dan lebih efektif untuk dua peserta.

Penelitian Bailey, Deardorff & Robert (1977) bertujuan untuk melihat efektivitas permodelan simbolik, vidio umpan balik, dan *role play* untuk melatih praktek wawancara terapis, dalam penelitian ini ditemukan bahwa pelaksanaan wawancara terhadap klien tidak hanya berfokus pada kemampuan verbal saja namun juga kemampuan nonverbal seperti berjabat tangan sebagai bentuk penerimaan, anggukan sebagai cara berempati dan tatapan yang fokus kepada klien bentuk dari terapis serius mendengarkan klien. teknik modeling simbolik yang digunakan mengembangkan kemampuan verbal dari visual pemutaran vidio dan film selanjutnya dilaksanakan permodelan sesuai dengan sekenario yang ada di

video, kemampuan ini akan dilengkapi dengan teknik *role play* yang diatur untuk mengarahkan perilaku terapeutik terapis kepada klien saat pelaksanaan layanan. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa permodelan simbolik dominan memiliki pengaruh yang signifikan, dan ketika digabungkan dengan teknik *role play*, memiliki pengaruh yang positif meskipun teknik *role play* memiliki signifikansi dibawah permodelan simbolik. Dapat diartikan bahwa gabungan teknik modeling simbolik dan *role play* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan wawancara. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan gabungan teknik modeling simbolik dan *role play* untuk meningkatkan komunikasi mahasiswa bimbingan dan konseling.

Penelitian oleh Avenell (2012) bertujuan mengetahui efektifitas dua teknik permodelan video (VM) dan bermain peran ( RP) pada sekolah menengah di California untuk meningkatkan ketrampilan respon berbicara, dan memeriksa tingkat respon siswa. Melalui intervensi pertama, keempat peserta membuat beberapa keuntungan dalam menanggapi dengan tepat. Selama intervensi kedua, keempat peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam persen. Dapat disimpulkan bahwa teknik *role play* memiliki dampak positif yang lebih tinggi dari teknik permodelan video untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa autisme sekolah menengah, namun keduanya memiliki dampak positif yang sama signifikan. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan tesis penulis sebagai pendukung penelitian perbedaan efektifitas teknik *role play* dan modeling simbolik efektif meningkatkan komunikasi interpersonal.

Penelitian-penelitian diatas berkaitan secara langsung dengan judul tesis ini. Didalam jurnal diatas menegaskan adanya penggunaan dalam sesi bermain peran dan modeling simbolik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

kembali kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik dapat meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa.

## **2.2 Kerangka Teoritis**

### **2.2.1 Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi adalah suatu aktifitas fundamental yang merupakan suatu peristiwa sosial bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi dengan orang lain. Menurut Sugiyo (2017: 1) dalam istilah komunikasi mengandung pengertian memberitahukan dan menyebarkan informasi, berita, pesan, pengetahuan, nilai dan pikiran yang disampaikan kepada penerima informasi. Menurut Rakhmat (2007:20) komunikasi interpersonal merupakan kemampuan yang penting dalam menjalin hubungan dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Komunikasi menjadi kunci yang penting dimana inidvidu mendalami bahasa dan belajar menggunakannya sebagai alat untuk membantu memecahkan masalah (Widiyanti, 2017; Othman, 2010). Selanjutnya, Sugiyo (2017:8) mengungkapkan bahwa komunikasi antarpribadi atau komunikasi interpersonal merupakan proses sosial yang mana individu yang terlibat di dalamnya saling mempengaruhi satu sama lain. Komunikasi verbal atau percakapan terdiri atas pesan-pesan yang dikirim oleh konselor kepada konseli dengan menggunakan kata-kata. Dimensi komunikasi verbal meliputi bahasa, isi, frekuensi pembicaraan, dan kepemilikan atas perbendaharaan kata-kata (Marnita, Riska & Azrul, 2014). Menurut Trisnani (2015) Dimensi bahasa tidak hanya meliputi jenis bahasa, tetapi juga mencakup elemen seperti gaya bahasa formal dan/atau informal yang digunakan. Misalnya gaya bahasa konselor yang tepat merangsang terwujudnya proses konseling yang konstruktif. Sementara itu, dimensi isi merujuk pada aspek topik dan bidang permasalahan. Isi pembicaraan biasanya berfokus pada percakapan tentang diri

sendiri, orang lain atau lingkungan, dan dimensi evaluatif percakapan. Ada kalanya frekuensi pembicaraan lebih didominasi oleh konselor, namun dalam situasi lain kadang didominasi oleh konseli. Konselor hendaknya mampu menggunakan perbendaharaan kata yang tepat dan memiliki analisis cermat terhadap perbendaharaan kata yang digunakan konseli (Nelson-Jones, 2008). Masing-masing perbendaharaan kata yang digunakan memiliki motif-motif tertentu. Komunikasi interpersonal dianggap oleh beberapa ahli paling efektif dalam upaya mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang karena sifatnya yang logis dan berupa percakapan (Jamilah, Mamesah & Tjalla, 2017).

Komunikasi verbal konselor dapat menyampaikan tentang apa yang sesungguhnya dirasakan dan seberapa responsif konselor secara emosional memahami perasaan konseli. Komunikasi vocal mencakup lima dimensi, yaitu: volume, artikulasi, nada, penekanan dan kecepatan berbicara (Sari & Solikin, 2017; Fitriani, 2015). Konselor hendaknya berkomunikasi dengan suara yang lembut, dapat didengar, dan nyaman didengar. Kejelasan komunikasi konselor tersebut juga bergantung pada pelafalan kata yang diucapkan serta kemahirannya dalam mengatur nada dan rentang pembicaraan. Konselor juga perlu mengatur penekanan-penekanan secara tepat terhadap kata-kata yang digunakan dalam merespon perasaan dan situasi emosional konseli. Kemudian, konselor juga harus mempertimbangkan kecepatan berbicara. Menurut Hayuni (2016) pembicaraan yang terlalu cepat dapat menyulitkan konseli dalam memahami, sebaliknya pembicaraan yang terlalu lambat akan memunculkan kebosanan konseli dalam mendengarkan. Konselor sesekali perlu untuk diam dan berhenti pada saat yang tepat, guna memberi ruang bagi konseli untuk berfikir.

#### **2.2.1.1 Manfaat dan Fungsi Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan individu, komunikasi dapat membawa kearah kesan yang baik buruk diri sendiri terhadap orang lain. Fungsi dan manfaat komunikasi menurut Liliweri (2007:18) secara umum ada lima kategori fungsi utama komunikasi dan manfaat komunikasi diantaranya :

- a. Sumber atau pengirim menyebarluaskan informasi agar dapat diketahui penerima (*informasi / to inform*), menyampaikan pesan (*informasi*) atau menyebarluaskan informasi kepada orang lain, artinya diharapkan dari penyebaran informasi itu para penerima informasi akan mengetahui sesuatu yang ingin dia ketahui.
- b. Komunikasi interpersonal dapat meningkatkan hubungan kemanusiaan diantara pihak-pihak yang berkomunikasi. Melalui komunikasi interpersonal juga dapat berusaha membina hubungan baik, sehingga menghindari dan mengatasi terjadinya konflik-konflik yang terjadi.
- c. Komunikasi interpersonal memberikan gambaran bahwa komunikator harus bisa menempatkan diri sebagai komunikator yang aktif dalam berkomunikasi. Selain itu, pesan yang disampaikan komunikator juga harus memberikan keserasian kepada komunikan.
- d. memelihara hubungan baik dengan individu yang lain, seperti menjaga hubungan baik antara orang tua dan anak baik ketika dekat dengan orang tua maupun jauh.

### **2.2.1.2 Tujuan Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal merupakan alat untuk diri sendiri dan orang lain untuk mengenal diri sendiri. Oleh karena itu, berikut ini adalah tujuan dari

komunikasi menurut Sugiyo (2017:9) Adalah untuk mengurangi kemungkinan bahwa kita hanyalah menjadi sasaran kekuatan-kekuatan dari luar, dan meningkatkan kemungkinan bahwa kita dapat menggunakan kekuatan diri kita sendiri untuk mempengaruhi lingkungan. Tujuan pokok komunikasi adalah untuk mempengaruhi orang lain dan menjadikan diri kita sebagai suatu agen yang dapat menentukan atas lingkungan kita menjadi suatu yang kita mau. Kemampuan individu membangun komunikasi interpersonal di lingkungan akan menjadikan pendewasaan (Lianasari & Purwanto, 2016; Adiputra, 2016; Utomo, 2016).

### **2.2.1.3 Aspek- aspek Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi yang efektif menjadi keinginan setiap individu. Dengan komunikasi yang efektif, individu yang terlibat dalam komunikasi akan memperoleh manfaat atau informasi yang diinginkan. Adapun faktor yang sangat menentukan keberhasilan komunikasi interpersonal menurut Devito (2011: 286 ) yaitu:

#### **1. Keterbukaan (*Openness*)**

Terbuka dalam pengertian ini adalah mengakui bahwa perasaan dan pikiran komunikator lontarkan adalah memang milik komunikator dan komunikator bertanggung jawab atasnya. Keterbukaan merupakan kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Cara terbaik untuk menyatakan tanggung jawab ini adalah dengan pesan yang menggunakan kata “saya” (kata ganti orang pertama tunggal). Individu memperlihatkan keterbukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang.

#### **2. Empati (*Emphaty*)**

Empati adalah merasakan sesuatu seperti orang yang megalaminya ditunjukkan melalui respon verbal maupun nonverbal. Orang yang empatik mampu

memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang. Individu dapat mengkomunikasikan empati baik secara verbal maupun non verbal.

### 3. Sikap Mendukung (*Supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Individu memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap (1) deskriptif bukan evaluatif, (2) spontan bukan strategi, (3) provisional bukan sangat yakin.

### 4. Sikap Positif (*Positiveness*)

Individu yang mengkomunikasikan sikap positif dalam komunikasi interpersonal dengan sedikitnya dua cara: (1) menyatakan sikap positif dan (2) secara positif mendorong orang yang menjadi teman individu berinteraksi. Sikap positif mengacu dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif.

### 5. Kesetaraan (*Equality*)

Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan.

Komunikasi interpersonal sebenarnya merupakan suatu proses sosial dimana orang-orang yang terlibat di dalamnya saling mempengaruhi (Afifah, 2016). Proses saling mempengaruhi ini merupakan suatu proses bersifat psikologis dan karenanya

juga merupakan permulaan dari ikatan psikologis antarmanusia yang memiliki suatu pribadi.

#### **2.2.1.4 Proses Komunikasi Interpersonal**

Proses komunikasi adalah langkah-langkah yang menggambarkan terjadinya kegiatan komunikasi. Memang dalam kenyataannya individu tidak pernah berpikir terlalu detail tentang proses komunikasi. Hal itu disebabkan, kegiatan komunikasi sudah terjadi secara rutin dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kita tidak perlu lagi menyusun langkah-langkah tertentu secara sengaja, ketika kita akan berkomunikasi. Secara sederhana, menurut Suranto (2011:10) mengatakan bahwa proses komunikasi digambarkan sebagai proses yang menghubungkan pengirim dan penerima pesan. Proses tersebut terdiri dari enam langkah yakni:

1. Keinginan berkomunikasi

Seorang komunikator mempunyai keinginan untuk berbagi gagasan dengan orang lain.

2. *Encoding* oleh komunikator

Encoding merupakan tindakan memformulasikan isi pikiran atau gagasan ide ke dalam simbol-simbol, kata-kata, dan sebagainya sehingga komunikator merasa yakin dengan pesan yang disusun.

3. Pengiriman Pesan

Untuk mengirim pesan kepada orang yang dikehendaki, komunikator memilih saluran komunikasi seperti telepon, sms, pesan whatsapp, surat ataupun tatap muka. Pilihan atas saluran yang akan digunakan tersebut bergantung pada karakteristik pesan, lokasi penerima, media yang tersedia, kebutuhan tentang kecepatan penyampaian pesan, dan karakteristik komunikan.

4. Penerimaan pesan

Pesan yang dikirim oleh komunikator telah diterima oleh komunikan.

#### 5. *Decoding* oleh komunikan

Decoding merupakan kegiatan internal dalam diri penerima. Melalui indera, penerima mendapatkan macam-macam dalam bentuk mentali, berupa kata-katadan simbol-simbol yang harus diubah kedalam pengalaman-pengalaman yang mendukung makna. Dengan demikian, decoding adalah proses mamahami pesan. Apabila semua berjalan lancer, komunikan tersebut menterjemahkan pesann yang diterima dari komunikator dengan benar, memberi arti yang sama pada ismbol-simbol sebagaimana yang diharapkan oleh komunikator.

#### 6. Umpan balik

Setelah menerima pesan dan memahaminya, komunikan memberikan respon atau umpan balik. Dengan umpan balik ini seorang komunikator dapat mengevaluasi efektivitas

### **2.2.1.5 Faktor- faktor Komunikasi Interpersonal**

Keberhasilan komunikasi banyak dipengaruhi oleh beberapa hal, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Menurut Sugiyo (2017:103) komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh persepsi interpersonal, konsep diri, atraksi interpersonal dan hubungan interpersonal.

#### 1. Persepsi interpersonal

Persepsi interpersonal adalah memberikan makna terhadap stimuli yang berasal dari seseorang (komunikan) yang berupa pesan verbal dan nonverbal. Kecermatan dalam persepsi interpersonal akan berpengaruh terhadap keberhasilan komunikasi, seorang peserta komunikasi yang salah memberi makna terhadap pesan akan membuat komunikasi tidak berhasil atau gagal.

## 2. Konsep diri

Konsep diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri sendiri. Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi interpersonal yaitu: a) Setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. b) Membuka diri. c) Percaya diri.

## 3. Atraksi interpersonal

Atraksi interpersonal adalah kesukaan ada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang. Komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh atraksi interpersonal dalam : a) Penafsiran pesan dan penilaian. b) Efektifitas komunikasi.

## 4. Hubungan interpersonal

Hubungan interpersonal dapat diartikan sebagai hubungan antara seorang dengan orang lain. hubungan interpersonal yang baik akan menumbuhkan derajat keterbukaan orang untuk mengungkapkan dirinya, makin cermat persepsinya dengan orang lain dan persepsi dirinya, sehingga makin efektif komunikasi yang berlangsung diantara peserta komunikasi

Kemampuan masing-masing individu berbeda dilihat dari latar belakang faktor yang mempengaruhi. Individu yang memiliki keterampilan komunikasi lebih tinggi daripada orang lain bisa juga dikarenakan individu tersebut itu memiliki citra diri mengerti akan gambaran diri berupa kelebihan dan kekurangannya. Bisa juga dikarenakan lingkungan sosial tempat individu itu tinggal dan peranan pendidikan orang tua serta yang sangat penting adalah belajar dalam meningkatkan komunikasi melalui latihan konseling. Oleh karena itu, individu perlu dilatih agar lebih terampil dalam berkomunikasi. Teknik dalam pelatihan keterampilan komunikasi sangat bermacam-macam. Salah satunya menggunakan metode bermain. Seperti yang terdapat dalam faktor yang mempengaruhi

komunikasi interpersonal citra diri atau gambaran tentang diri dan orang lain lain perlu diketahui individu agar mampu mamahami, melalui fase *warm-up* / pemanasan *role play* berfungsi untuk mendorong klien untuk menjadi terhubung dengan situasinya, termasuk emosi-emosi terkait yang akan dimain-perankan. Dilingkungan sosial individu dapat melakukan tindakan baik sesuai dengan norma dimasyarakat karena sudah mampu melaksakan di fase tindakan, konselor profesional membantu klien menetapkan adegan dengan menelaah detail-detail situasinya, juga harus membimbing klien dari realitas ke situasi yang dibayangkan lalu kembali lagi ke realitas. Di dalam fase berbagi dan analisis, konselor profesional dan para anggota kelompok (jika dilakukan dalam ranah kelompok) berbagi apa yang mereka alami selama *role play*. klien berkesempatan untuk memproses informasi dan menerima umpan-balik hal ini erat kaitannya dengan pengelolaan bahasa tubuh yang sinkron dengan komunikasi yang disampaikan.

### **2.2.2 Teknik *Role play***

*Role play* sering dikaitkan dengan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan gambaran pembelajaran melalui peran yang dilakukan. Dengan bermain peran berkelompok dapat mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. *Role play* dapat diartikan sebagai suatu metode yang efektif bagi siswa dengan memerankan peran untuk memahami suatu konsep tertentu dengan cara yang menarik, menyenangkan dan imajinatif (Susilowati & Gading, 2017).

Blatner (2009: 1) mengemukakan bahwa "*role play*" sosiodrama adalah, metode untuk mengembangkan isu yang terjadi di masyarakat sosial yang

kompleks. Selanjutnya juga dikemukakan bahwa bermain peran dapat menjadi menarik, pada saat individu tidak hanya belajar tentang materi tetapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan ke dalam tindakan. Individu dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal (Rusnawati, 2016).

Jemes & Gililand dalam Erford (2017: 358) mengatakan *role play* sebagai sebagai sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri. proses dari identifikasi dan pengidentifikasian kembali sebuah dunia permainan imajiner, yang dilakukan sekelompok orang sesuai dengan struktur kekuasaan. Menurut Suntari, Triningtyas (2015) bahwa bermain peran merupakan kegiatan yang bernuansa sosial yang memungkinkan pesertanya untuk melakukan identifikasi berbagai ketrampilan sosial melalui permainan imajiner yang dilakukan dalam kelompok. *Role play* terjadi disaat ini. bukan dimasa mendatang, teknik ini lazim dimulai dengan adegan-adegan yang lebih mudah untuk diperankan dan secara progresif ditingkatkan ke adegan-adegan yang lebih kompleks (Riansyah, 2018). Sejalan dengan penjelasan diatas Fitria (2014) mengungkapkan individu akan merasakan menjadi orang lain, merubah pandangannya melalui peran yang dilakukan. Sehingga disetiap akhir pemberian layanan, siswa diharapkan akan mendapatkan pengalaman dan pemahaman baru mengenai kemampuan dalam berkomunikasi interpersonal.

Paparan di atas menunjukkan bahwa *role play* merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan memerankan berbagai macam situasi yang menggambarkan

ketrampilan-ketrampilan sosial yang dibutuhkan dalam hubungan sosial di masyarakat yang membantu seseorang untuk lebih tertarik, terlibat dan belajar mengintegrasikan dalam perilaku sehari-hari. Menurut Hasibuan (2017) bermain peran merupakan cara terbaik untuk mengembangkan ketrampilan berinisiatif, berkomunikasi, memecahkan masalah, dan berlatih kerja sama dalam kelompok, bermain peran untuk pengambilan keputusan bersama. Permainan dipandang sebagai cara untuk meningkatkan komunikasi interpersonal (Wandasari & Sugiyo, 2018; Sugiharto, Astuti & Wibowo, 2018; Agustiyana, & Awalya, 2016).

### **2.2.2.1 Implementasi *Role playing***

Dalam pelatihan pendidikan konselor, teknik *role play* digunakan untuk membantu konselor/peserta pelatihan untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman konseling multikultural. Bermain peran meningkatkan perkembangan ketrampilan konseling secara keseluruhan ( Osbon & Costas, 2013; Paladino, *et.al*, 2011; Sadewi, Sugiharto & Nusantoro, 2012; Hanifa, Sugiyo, Ninik 2012).

Ketika mengimplementasikan teknik *role play* bagi konselor profesional membantu untuk memahami keempat elemen dan ketiga fase yang ditemukan dalam *role play*. Elemen yang pertama disebut *Encounter* (pertemuan) yang dalam situasi ini berarti mampu memahami perspektif orang lain. Bagian ini adalah bagian yang perlu dalam *role play* karena klien kadang-kadang akan berganti peran dan memainkan peran orang lain yang terlibat dalam situasinya. Elemen berikutnya, *the stage* (panggung), adalah ruangan dengan alat-alat bantu sederhana yang dapat memberikan pengalaman realistik (Young 2013). *The soliloquy* (monolog), aspek yang ketiga, adalah istilah lain yang harus diketahui oleh konselor profesional.

*Solilokui* adalah sebuah pembicaraan di mana klien mengungkapkan pikiran-pikiran pribadi dan perasaan-perasaan yang terkait dengannya. Konselor profesional dapat belajar lebih banyak tentang kliennya, termasuk keyakinan irasional, melalui *solilokui*. Elemen terakhir, *doubling* (penggandaan), menghasilkan kesadaran yang meningkat di pihak klien dan terjadi ketika konselor profesional atau seorang anggota kelompok lain berdiri di belakang klien, sementara itu klien memainkan sebuah adegan. Konselor setelah itu mengungkapkan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaan tak-terungkap klien.

Role play dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti menguraikan sebuah masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah tersebut (Nurdiantika, 2012; Nuliandini, 2016; Susati, 2013). Ketiga fase dalam *role play* termasuk *warm-up* (pemanasan), *action* (tindakan), dan *sharing and analysis* (berbagi dan analisis). Ada perdebatan tentang membagi fase ketiga dan dengan demikian ada empat fase. Tujuan fase pemanasan adalah untuk mendorong klien untuk menjadi terhubung dengan situasinya, termasuk emosi-emosi terkait yang akan dimainkan-perankan. Kegiatan pemanasan bisa dilakukan secara mental atau fisik. Dalam fase tindakan, konselor profesional membantu klien menetapkan adegan dengan menelaah detail-detail situasinya. Konselor profesional juga harus membimbing klien dari realitas ke situasi yang dibayangkan lalu kembali lagi ke realitas (Gading, 2017; Andriati, 2016). Di dalam fase berbagi dan analisis, konselor profesional dan para anggota kelompok berbagi apa yang mereka alami selama *role play*. Analisis sering kali terjadi dalam sesi tindak- lanjut karena klien pada umumnya terbangkitkan secara emosional di akhir *role play* dalam sesi ini. klien berkesempatan untuk memproses informasi dan menerima umpan-balik (Young, 2013).

Young dalam Elford (2017:360) menyediakan proses tujuh langkah untuk diikuti konselor profesional ketika mengimplementasikan teknik *role play* dengan seorang klien:

1. *Warm-up*: Konselor profesional menjelaskan tekniknya kepada peserta, dan peserta memberikan deskripsi terperinci tentang perilaku, sikap, atau performa yang ingin diubah. Klien seharusnya didorong untuk mendiskusikan keengganan apa pun yang dipunyainya tentang teknik *role play*.
2. *Scene setting*: Konselor profesional membantu peserta dalam menata panggungnya. Bila perlu, perabotan bisa ditata-ulang.
3. *Selecting roles*: Peserta menyebutkan dan mendeskripsikan orang-orang signifikan yang terlibat di dalam adegan.
4. *Enactment* : Peserta memerankan perilaku target dan jika mengalami kesulitan untuk itu. Tutor dapat mencontohkan perilakunya. Klien seharusnya mulai dengan adegan-adegan yang paling tidak sulit dan sedikit demi sedikit beranjak ke adegan adegan yang lebih sulit. Selama langkah ini, konselor profesional dapat menyela klien untuk menunjukkan kepada klien bahwa apa yang dilakukannya memberikan kontribusi pada permasalahan yang dialaminya.
5. *Sharing and feedback*: Konselor memberikan umpan-balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami kepada klien.
6. *Reenactment* : Peserta berulang-ulang mempraktikkan perilaku yang ditargetkan dalam dan di luar sesi-sesi konseling sampai ia dan konselor profesional yakin bahwa tujuannya telah tercapai.

7. *Follow-up*: Peserta memberi tahu konselor profesional tentang hasil-hasil dan kemajuan latihannya.

### **2.2.3 Teknik Modeling simbolik**

Selain teknik *role play* yang termasuk pendekatan behavior juga terdapat teknik modeling simbolik. Teknik modeling simbolik bukan sekedar menirukan atau mengulangi apa yang dilakukan seorang model (orang lain), tetapi modeling simbolik juga melibatkan penambahan dan atau pengurangan tingkah laku yang teramati, menggenalisir berbagai pengamatan sekaligus, dan melibatkan proses kognitif, melatih kepercayaan diri. Individu mampu belajar dengan sukses dari mengamati perilaku model: atensi, retensi, reproduksi motor, dan motivasi (Alwisol, 2009; Sadewi, Sugiharto & Nusantoro 2012; Arumsari, 2013).

*Symbolic Model* (modeling simbolik) disajikan dalam bentuk tulisan, audio, video, dan film atau slide. Model-model simbolis dapat dikembangkan untuk konseling perorangan atau kelompok (Fauziah, Siti & Wardatul, 2017; Fitriana, Ajie & Suhendri, 2016; Sharf, 2000). Menurut Anggitasari & Awalya (2017) sebagai manusia tolong menolong dalam hal kebaikan dilatih melalui modeling simbolik. Modeling simbolik dapat mengajarkan konseli tingkah laku yang sesuai, mempengaruhi sikap-sikap dan nilai-nilai dan mengajarkan keterampilan-keterampilan sosial melalui simbol atau gambar dari benda aslinya dan dipertunjukkan kepada klien melalui alat perekam seperti diatas (Susati, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa teknik modeling simbolik adalah teknik untuk merubah, menambah maupun mengurangi tingkah laku individu dengan belajar melalui pengamatan secara kognitif terhadap perilaku orang lain (model) sehingga perilaku yang diamati tidak hanya dapat ditiru tapi juga dapat di analisis dan dapat

memilih perilaku mana yang lebih penting untuk dilakukan sekarang maupun disimpan untuk digunakan di masa depan.

### **2.2.3.1 Langkah-langkah dalam Teknik Modeling simbolik**

Sebelum membahas langkah-langkah yang dipakai dalam penerapan teknik modeling simbolik dalam proses konseling, ada suatu catatan dari Bandura dalam Yusuf (2009:9) yang menyebutkan bahwa ada empat proses yang dapat mempengaruhi belajar observasional (modeling simbolik) adalah sebagai berikut.

#### **1. Proses Atensional**

Sebelum sesuatu dapat dipelajari dari model, model itu harus diperhatikan. Bandura menganggap belajar adalah proses yang terus berlangsung, tetapi dia menunjukkan bahwa hanya yang diamati dan diperhatikan sajalah yang dapat dipelajari. Pada dasarnya proses atensional adalah proses memperhatikan model dengan seksama. Ada beberapa hal yang membuat sesuatu dapat diperhatikan dengan baik, pertama adalah kapasitas sensoris seseorang karena stimuli modeling simbolik yang digunakan untuk mengajari orang tunanetra atau tunarungu akan berbeda dengan yang digunakan untuk mengajari orang yang normal penglihatan dan pendengarannya. Kedua adalah perhatian selektif seseorang bisa dipengaruhi oleh penguatan di masa lalu. Menurut Putra (2010) jika perilaku yang lalu yang dipelajari dari hasil observasi terbukti berguna untuk mendapatkan suatu penguatan, maka perilaku yang sama akan diperhatikan pada situasi modeling simbolik berikutnya. Dengan kata lain, penguatan sebelumnya yang dialami pengamat dapat menciptakan tata-situasi perseptual dalam dirinya yang akan mempengaruhi observasi selanjutnya. Ketiga adalah berbagai karakteristik orang yang dijadikan model juga akan mempengaruhi sejauh mana mereka akan diperhatikan. Penelitian oleh Ismah (2016) telah menunjukkan bahwa model akan

lebih sering diperhatikan jika memiliki kesamaan dengan pengamat seperti kesamaan dalam jenis kelamin, usia, kesenangan, minat, keyakinan, karakter, sikap, selain itu juga orang yang dihormati atau memiliki status tinggi, memiliki kemampuan lebih, dianggap kuat, dan atraktif.

## 2. Proses Retensional

Proses selanjutnya adalah proses retensional yaitu informasi yang sudah diperoleh dari observasi diingat dan disimpan secara simbolis agar informasi tersebut bisa berguna. Informasi tersebut dapat diingat dan disimpan dengan melalui dua cara, yang pertama secara imajinal (imajinatif) dan yang kedua secara verbal. Setelah informasi disimpan secara kognitif, ia dapat diambil kembali, diulangi, dan diperkuat beberapa waktu sesudah belajar observasional terjadi. Simbol-simbol yang disimpan ini memungkinkan terjadinya *delayed modeling simbolik* atau modeling simbolik yang tertunda yaitu kemampuan untuk menggunakan informasi lama setelah informasi itu diamati.

## 3. Proses Pembentukan Perilaku

Proses yang menentukan sejauh mana hal-hal yang telah dipelajari akan diterjemahkan dan dipraktikkan ke dalam tindakan atau performa, proses ini adalah *behavioral production process* (proses pembentukan perilaku). Agar seseorang dapat menerjemahkan informasi yang diduplikasinya menjadi tindakan atau perilaku maka keadaan orang tersebut harus mendukung misalnya wajah yang berseri ketika ada konseli yang datang karena yang diamati adalah penerimaan dari konselor. Bandura (2002) berpendapat bahwa seseorang secara alamiah sudah dilengkapi untuk memberikan respon yang tepat terhadap informasi yang didapatkan dari hasil belajar observasionalnya, Dibutuhkan periode rehearsal (latihan repetisi) kognitif sebelum perilaku pengamat menyamai perilaku model.

Menurut Lestari (2015) Selama latihan individu mengamati perilaku mereka sendiri untuk kemudian membandingkannya dengan perilaku model, jika masih terdapat perbedaan maka individu dapat mengoreksi perilakunya sendiri sampai ada kesesuaian yang memuaskan antara perilaku pengamat dan model.

#### 4. Proses Motivasional

Proses terakhir yang dapat mempengaruhi proses belajar observasional adalah proses motivasional, yaitu menyediakan motif untuk menggunakan apa-apa yang telah dipelajari. Proses ini bisa disebut juga dengan proses penguatan yang bertindak sebagai dorongan. Menurut Bandura (2002) mengungkapkan penguatan memiliki dua fungsi utama. Pertama, ia menciptakan ekspektasi dalam diri pengamat bahwa jika mereka bertindak seperti model yang diamatinya diperkuat untuk aktivitas tertentu, maka mereka akan diperkuat juga. Kedua, ia bertindak sebagai insentif atau motif untuk menerjemahkan belajar ke kinerja. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa apa yang sudah dipelajari melalui observasi akan tetap tersimpan sampai si pengamat itu punya alasan untuk menggunakan informasi tersebut. Ringkasnya, dapat dikatakan bahwa belajar observasional melibatkan atensi (perhatian), retensi (pengingatan/penyimpanan), kemampuan behavioral dan insentif (motif/alasan). Maka dari itu, jika belajar observasional tidak dapat terjadi pada seseorang, hal itu bisa diakibatkan dari pengamat tidak mengamati aktivitas model yang relevan, tidak mengingatnya, serta tidak dapat melakukannya, atau karena tidak memiliki insentif yang pas untuk melakukannya. Selanjutnya, ada beberapa langkah yang harus dilalui ketika teknik modeling simbolik digunakan dalam proses konseling agar teknik tersebut dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan harapan.

### 2.2.3.2 Implementasi Teknik *Role play* dan Teknik Modeling simbolik

Erford (2017: 361) menyatakan *role play* bisa sangat membantu dalam menganalisis kekuatan-kekuatan yang diperankan. Mendeskripsikan variasi lain teknik *role play* yang digunakan ketika melatih konselor-konselor pemula. Berdasarkan hal tersebut diartikan bahwa *role play* banyak digunakan untuk melatih ketrampilan terapeutik para konselor. Seringkali konselor pemula yang masih dalam pelatihan diminta untuk bermain peran dengan sebayanya untuk mendapatkan pengalaman dengan menggunakan bermacam-macam teknik yang mereka pelajari. Mengajari para konselor pemula dengan memerankan situasi konseling yang efektif dengan sebagai penilaian masing-masing konselor.

Modeling simbolik melibatkan ilustrasi perilaku target melalui video atau audio. Modeling simbolik memungkinkan konselor profesional untuk memiliki kontrol yang lebih besar atas keakuratan demonstrasi perilakunya. Setelah itu setelah contoh simbolik yang tepat dikembangkan, contoh itu dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang. Kegiatan menjadikan diri sendiri sebagai contoh melibatkan dirinya sendiri yang sedang melakukan perilaku target. Dirinya dapat mengamati rekamannya secara langsung. Modeling simbolik telah digunakan dengan sukses melalui prosedur-prosedur diri sendiri sebagai model efektif untuk masalah-masalah penerimaan diri pengembangan ketrampilan interpersonal, dan pengembangan keterampilan mengajar atau konseling. Penggabungan teknik *role play* dan modeling simbolik akan menghasilkan pengaruh yang efektif untuk meningkatkan ketrampilan konselor seperti kemampuan bicara dan perilaku konselor (Bailey, Deardorff & Robert Na, 1977). hal ini sesuai dengan hasil riset oleh Avenell (2012) melihat efektivitas permodelan simbolik, video umpan balik, dan *role play* untuk melatih praktek wawancara terapis. Teknik modeling simbolik

yang digunakan mengembangkan kemampuan verbal dari visual pemutaran video dan film selanjutnya dilaksanakan permodelan sesuai dengan skenario yang ada di video, kemampuan ini akan dilengkapi dengan teknik *role play* yang diatur untuk mengarahkan perilaku terapeutik terapis kepada klien saat pelaksanaan layanan

#### **2.2.4 Kelompok Psikoedukasi**

Kelompok psikoedukasi merupakan salah satu kelompok dalam konseling yang menekankan kepada penggunaan struktur kelompok untuk kinerja berlangsungnya kelompok yang efektif. Kelompok psikoedukasi merupakan kelompok yang berfokus pada pengembangan keterampilan hidup dan strategi pencegahan permasalahan psikologis, yang mempengaruhi tingkah laku dan menggunakan kerangka kerja kognitif- behavioral (Lucia-Waack, 2006 : 11). Kelompok yang dibentuk atas program yang di dalamnya terdapat isu psikologis serta berisikan informasi struktur tingkah laku untuk memahami lingkungan permasalahan anggota, mengidentifikasi, mengubah sikap dan tingkah laku, agar menjadi sadar akan kemungkinan konsekuensi jika tidak mengubah tingkah laku yang tidak diinginkan (Cash & Pruzinsky, 2002 : 487)

Definisi psikoedukasi telah disebutkan oleh *Association for specialists in group work* (ASGW) merupakan setiap kelompok terstruktur atau program individu yang mengatasi hambatan dari sudut pandang multi dimensi termasuk keluarga, sosial, biologi dan farmakologis, serta menyediakan pengguna layanan informasi dukungan dan strategi manajemen. Menurut Brown (2006:5) Kelompok-kelompok ini mirip dengan kelompok konseling dalam hal interaksi anggota penting, perhatian diberikan pada dinamika kelompok dan proses kelompok, keterampilan seperti keterampilan komunikasi dan relasional dapat menjadi topik atau fokus.

#### **2.2.4.1 Tujuan Kelompok Psikoedukasi**

Pemberian layanan kelompok psikoedukasi kepada mahasiswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik karena kelompok psikodukasi dilakukan oleh sedikit orang menjadikan prosesnya menjadi lebih efektif. Tujuan dari kelompok psikoedukasi adalah untuk mempersiapkan pencegahan dari kurangnya pendidikan dan permasalahan psikologis. Tujuan penggunaan kelompok psikoedukasi untuk mengajarkan untuk mengawasi pemikiran dan kepercayaan tentang diri, mengganti pemikiran yang negatif menjadi lebih realistis (Schneider & Corey, 2006;. Mauludina, Wahyuni & Chanum, 2016). Kelompok psikoedukasi untuk mengiringi perkembangan individu yang semakin kompleks seperti untuk mengendalikan respon psikologis seperti kemarahan, kecakapan belajar dan ketrampilan komunikasi sosial (Glading 2015).

#### **2.2.4.2 Tahap-tahap Kelompok Psikoedukasi**

Kelompok psikoedukasi memiliki empat tahapan yang mendukung kegiatan dinamika kelompok menurut Brown (2006 :116)

1. *Tahap Awal.* Tahap pertama untuk kelompok psikoedukasi dapat memiliki karakteristik dengan rasa antisipasi, kegembiraan, ketakutan, kebingungan, dan ketakutan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling; menjelaskan (1) cara-cara kegiatan kelompok, saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri masing-masing anggota; serta permainan dan penghormatan atau keakraban.
2. *Tahap peralihan.* Kegiatan yang dilakukan tahap ini adalah: menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan selanjutnya,

membahas suasana yang terjadi meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.

3. *Tahap Kegiatan dan Kohesi.* Kegiatan yang dilakukan tahap ini adalah (1) Masing-masing anggota secara bebas mengungkapkan masalah atau topik bahasan (pada kelompok bebas). Sedangkan pada kelompok tugas, pemimpin kelompok mengemukakan suatu masalah atau topik, (2) Menetapkan masalah atau topik yang akan dibahas terlebih dahulu (pada kelompok bebas). Sedangkan pada kelompok tugas melakukan tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas yang menyangkut masalah atau topik yang dikemukakan pemimpin kelompok, dan (3) Anggota membahas masalah atau topik tersebut secara mendalam dan tuntas, bila perlu ada kegiatan selingan.
4. *Tahap pengakhiran.* Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan membahas kegiatan lanjutan dan mengemukakan kesan dan harapan.

### **2.2.4.3 Evaluasi Kelompok Psikoedukasi**

#### **1. Evaluasi Proses**

Kegiatan kelompok psikoedukasi perlu dilakukan evaluasi proses yang berguna sebagai mengukur peningkatan layanan yang diberikan dan hambatan pelaksanaan kelompok psikoedukasi. Menurut (Brown 2006: 116) evaluasi proses untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan pribadi arah diskusi. Menurut Wibowo (2019:315) mengungkapkan evaluasi program mengukur proses yaitu, fungsi program, kekuatan kelemahan dan sejauh mana program memenuhi harapan dan

melayani populasi target. Berikut ini metode evaluasi proses kelompok psikoedukasi:

- a. Pemimpin kelompok meminta rekan kerja atau profesional lainnya yang memiliki keahlian dalam kerja kelompok untuk mengamati sesi kelompok dan member umpan balik.
- b. Pemimpin kemudian menggunakan pengamat sebagai sumber untuk menemukan cara memperbaiki interaksi kelompok.
- c. Masukan dari pengamat proses selama kelompok berlangsung, memberikan setiap anggota pengalaman belajar tambahan.

## 2. Evaluasi Hasil

Evaluasi sebagai aspek yang sangat melekat pada kelompok psikoedukasi, evaluasi hasil sangat diperlukan untuk melihat tingkat perubahan itu terjadi menentukan keberhasilan kegiatan kelompok. (Brown 2006: 109) Evaluasi hasil memberikan data tentang kemanjuran perencanaan. Hal ini bisa memperkuat untuk menghabiskan begitu banyak waktu dan upaya untuk tugas ini atau dapat menunjukkan di mana lebih banyak perhatian dibutuhkan. Umpan balik berkelanjutan ini terkait upaya penyempurnaan perencanaan, mengarah pada pengalaman dan kesuksesan kelompok yang lebih baik. Meskipun semua peserta mungkin tidak mendapatkan manfaat sebanyak yang diinginkan, tetapi dapat menunjukkan kebutuhan untuk lebih memahami kebutuhan dan karakteristik peserta. Corey (2012:115) menyebutkan ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam evaluasi hasil kegiatan kelompok.

1. Mencatat kedalam jurnal pada kegiatan kelompok setiap kejadian atau situasi yang mendukung atau hambatan dari kegiatan kelompok berlangsung.

2. Para anggota kelompok diminta untuk mengisi kuesioner atau survey singkat yang berisi evaluasi teknik yang digunakan, pemimpin kelompok, dampak kelompok pada mereka, dan sejauh mana perubahan yang terjadi terhadap kelompok.

## **2.3 Kerangka Berfikir**

### **2.3.1 Kelompok Psikoedukasi Teknik *Role play* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal**

Penelitian ini bermaksud mengkaji keefektifan dari kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling.

Teknik *role play* merupakan pembelajaran dari pengalaman langsung melalui pemberian penguatan positif pelaksanaan perilaku melalui praktek (*doing*) yang berulang-ulang. Merasakan manfaat dan konsekuensi yang diterima dari setiap perilaku yang dilakukan (*feeling*) (Alberto, Clark & Gama, 2005). Latihan menggunakan teknik *role play* yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal yang berkaitan dengan hubungan kerjasama konselor dan konseli. Bailey (1977) menyebutkan bermain kelompok menjadikan individu dapat mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik memiliki rasa empati yang tinggi, keterbukaan diri, dan memiliki dukungan positif yang baik dalam pembicaraan yang merupakan sebagai aspek-aspek ketrampilan komunikasi interpersonal. Kelompok psikoedukasi teknik *role play* efektif untuk meningkatkan empati, meningkatkan keterbukaan diri, memiliki rasa mendukung positif untuk orang lain, yang merupakan aspek dari komunikasi

interpersonal. Berbagai aspek-aspek komunikasi interpersonal dapat ditingkatkan melalui teknik *role play* (Nikti *et.al*, 2014; Singh *et.al*, 2017; Reny, 2018).

Pelaksanaan teknik *role play* diperbantukan menggunakan topik yang sedang dibahas dalam kelompok psikoedukasi tersebut. Kelompok melihat untuk menilai sampai mana komunikasi interpersonal yang dapat mereka tingkatkan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Hong-Gu *et.al* (2011) metode *role play* dapat meningkatkan komunikasi mahasiswa pada teknik *role play* dapat digunakan meningkatkan komunikasi interpersonal

### **2.3.2 Kelompok Psikoedukasi Teknik Modeling Simbolik Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal**

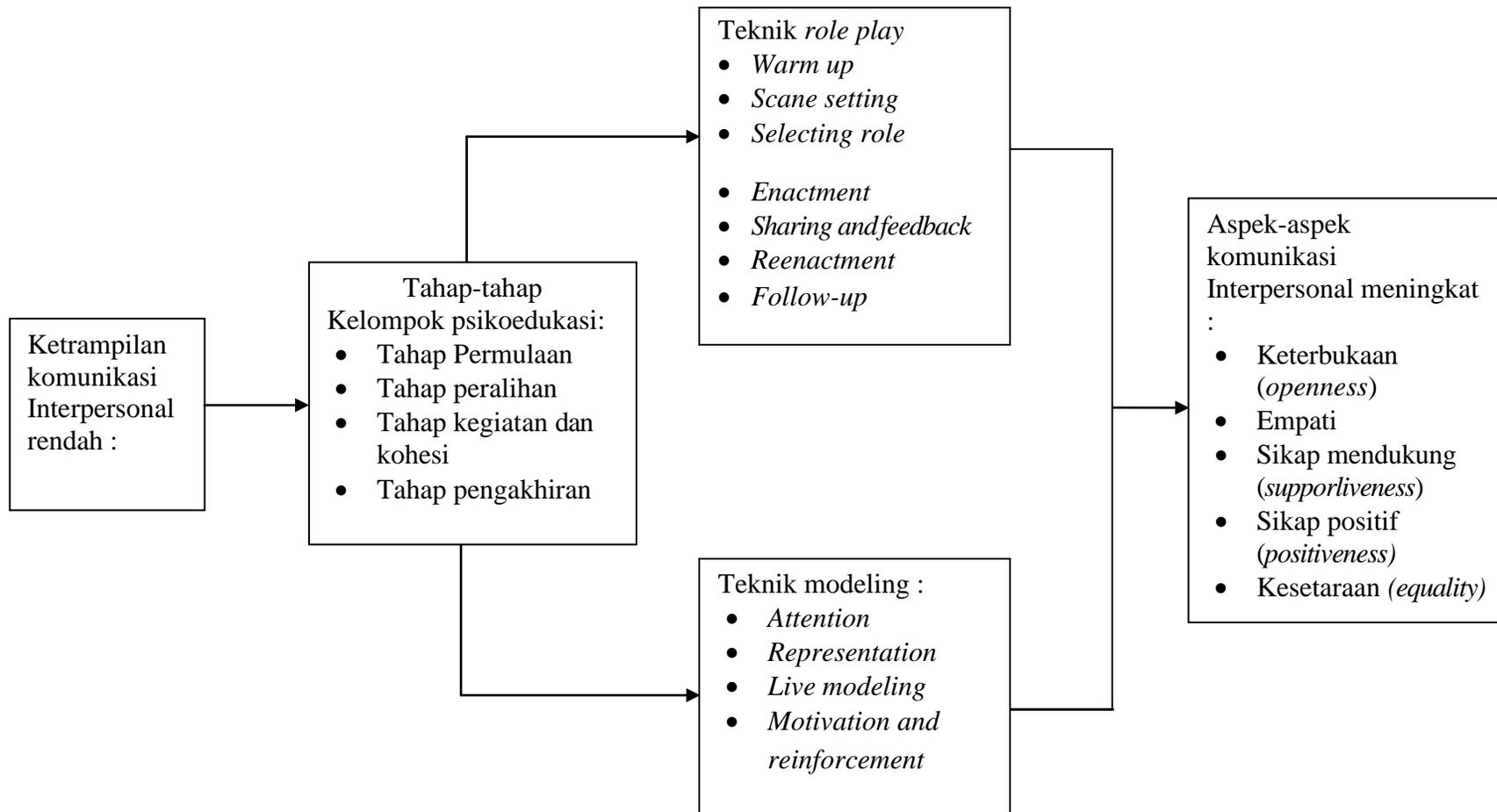
Modeling simbolik memungkinkan individu untuk memiliki kontrol yang lebih besar atas keakuratan demonstrasi prilakunya berkaitan erat dengan komunikasi dengan orang lain, setiap individu dalam komuniaksinya mencontoh orang lain, anak menirukan orang tuannya, murid menirukan gurunya, permodelan simbolik juga sangat diperlukan dalam konseling konseli menirukan etika dan perilaku konselor yang mengayomi konselinya, hal tersebut diperoleh dari hubungan komunikasi, sesuai dengan penelitian Ghozali, Fitriawati & Sugiyo (2016) menyatakan bahwa kelompok psikoedukasi teknik modeling simbolik memiliki pengaruh positif terhadap komunikasi interpersonal peserta didik. Berdasarkan penelitian diatas terbukti kelompok psikoedukasi dengan teknik modeling simbolik efektif meningkatkan ketrampilan komunikasi interpersonal mahasiswa dapat dijadikan rujukan penelitian kembali diperguruan tinggi. Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan, bahwa teknik modeling simbolik dapat meningkatkan komunikasi interpersonal.

### **2.3.3 Kelompok Psikoedukasi Kombinasi Teknik *Role play* dan Modeling Simbolik Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal**

Kombinasi *role play* dan modeling simbolik dapat saling melengkapi melalui keunggulan masing-masing teknik untuk meningkatkan kemampuan interaksi (Avenell, 2012). Modeling simbolik merupakan cara belajar dari mengamati (*vicharious learning*) kemampuan untuk memperhatikan perilaku yang dimodelkan dengan menonton video dari perilaku target kemudian termotivasi untuk menirukannya (Chairop-cristy, Le &Fremen, 2000). Teknik *role play* merupakan pembelajaran dari pengalaman langsung melalui pemberian penguatan positif pelaksanaan perilaku melalui praktek (*doing*) yang berulang-ulang. Merasakan manfaat dan konsekuensi yang diterima dari setiap perilaku yang dilakukan (*feeling*) (Alberto, Clark & Gama, 2005). Individu menganalisis dan memonitor perilaku model secara visual perilaku yang terlihat sesuai dengan yang diinginkan. Keterampilan komunikasi interpersonal yang dikembangkan adalah aspek perilaku komunikasi yang dapat ditirukan melalui *role play* untuk meningkatkan keterampilan pribadi konselor seperti meningkatkan kemampuan penerimaan, verbal, dan pemahaman terhadap konseli. Sejalan dengan penelitian Avenell (2012) kombinasi teknik *role play* dan permodelan video (modeling simbolik) memiliki pengaruh positif terhadap komunikasi interpersonal. Temuan penelitian ini kedua teknik jika dikombinasikan akan memiliki dampak positif bagi kemampuan pengamatan komunikasi yang baik dan terstruktur dan kemampuan pengulangan pengalaman akan menjadikan individu fasih dalam komunikasi yang baik. Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan, bahwa teknik modeling simbolik dapat meningkatkan komunikasi interpersonal.

### **2.3.4 Perbedaan Kelompok Psikoedukasi Teknik *Role play* dan Modeling Simbolik Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal**

*role play* banyak digunakan untuk melatih ketrampilan terapeutik para konselor. Seringkali konselor pemula yang masih dalam pelatihan diminta untuk bermain peran dengan sebayanya untuk mendapatkan pengalaman dengan menggunakan bermacam-macam teknik yang mereka pelajari. Mengajari para konselor pemula dengan memerankan situasi konseling yang efektif dengan sebagai penilaian masing-masing konselor. Sedangkan modeling simbolik melibatkan ilustrasi perilaku target melalui video atau audio. Modeling simbolik memungkinkan konselor profesional untuk memiliki kontrol yang lebih besar atas keakuratan demonstrasi perilakunya. Setelah itu setelah contoh simbolik yang tepat dikembangkan, contoh itu dapat disimpan dan digunakan berulang-ulang. Menurut penelitian dari Penelitian Bailey, Deardorff & Robert (1977) bertujuan untuk melihat efektivitas permodelan simbolik, dan *role play* untuk melatih praktek komunikasi terapis. Teknik modeling simbolik yang digunakan mengembangkan kemampuan verbal dari visual pemutaran video dan film. Sedangkan teknik *role play* yang diatur untuk mengarahkan perilaku terapeutik terapis kepada klien saat pelaksanaan layanan. Temuan penelitian menunjukkan teknik *role play* memiliki dampak yang lebih tinggi dari pada *role play* terhadap komunikasi terapis. Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan, bahwa ada perbedaan efektivitas teknik *role play* dan modeling simbolik dalam meningkatkan komunikasi interpersonal.



Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Dengan melihat paparan tersebut maka hipotesis untuk penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kelompok psikoedukasi teknik *role play* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang
2. Kelompok psikoedukasi teknik modeling simbolik efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang
3. Kelompok kombinasi psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang
4. Ada perbedaan efektifitas kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tentang efektivitas layanan kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik terhadap komunikasi interpersonal, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kelompok psikoedukasi teknik *role play* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas IKIP Veteran Semarang.
2. Kelompok psikoedukasi teknik modeling simbolik memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas IKIP Veteran Semarang.
3. kelompok psikoedukasi kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas IKIP Veteran Semarang.
4. Ada perbedaan tingkat keefektifan kelompok psikoedukasi teknik *role play* dan modeling simbolik dalam meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas IKIP Veteran Semarang.

#### **5.2 Saran**

Beberapa hal yang menjadi saran berdasarkan hasil penelitian, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Prodi BK

Untuk memberikan kurikulum praktek *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa dalam kelompok psikoedukasi.

2. Bagi Dosen BK

Mengkombinasikan teknik *role play* dan modeling simbolik untuk meningkatkan komunikasi interepersonal secara maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, untuk meyelidiki perbedaan keefektifan dari penerapan kombinasi teknik *role play* dan modeling simbolik menggunakan media dan subjek yang lebih banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S. (2016). Efektifitas layanan informasi untuk meningkatkan sikap siswa dalam berkomunikasi dengan guru di SMA Yasmida Ambarawa. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling 1 (1)*. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/14>
- Afifah, E.I, Triyono, Yuliati H. (2016) Pengembangan media letter sharing untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa introvert. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1,(1), 27-32.  
[http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i1\(2016\)p027](http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i1(2016)p027)
- Agustiyan, T., & Awalya, A. (2016). Meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 5(2).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/12432>
- Ahsen, N. F., et.al . (2010). Developing counseling skills through pre-recorded videos and role play: a pre- and post-intervention study in a Pakistani medical school. *BMC Medical Education*, 10(1).doi:10.1186/1472-6920-10-7
- Alberto, P.A, D.F. Cihak, & R.I Gama. (2005). Use of static picture prompts versus video modeling during simulation instruction. *Research in Developmental Disabilities*.26,327-339. DOI: . 10.1016/j.ridd.2004.11.002
- Liliweri, A. (2007).*Komunikasi antar-pribadi*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Alwisol.(2009). *Psikologi kepribadian edisi revisi*, (Malang: UMM Press,), hal. 292
- Ampatuan, Ramlah A. (2016) Role play as an approach in developing students' communicative competence. *International Educative Research Foundation and Publisher*. Dio: 2411-2933,2411-3123
- Angelika et.al . (2016). A comparison of video modelling techniques to enhance social-communication skills of elementary school children. *International Journal of Educational Research*. 11-58 No. 10. DOI: 10.1016/j.ijer.(2016).05.016
- Anggitasari, D., & Awalya. (2017). Pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik modeling simbolik terhadap perilaku prososial mahasiswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 5(4), 13-18.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/13514>

- Anshu .(2016) Enhancing communication skills by role plays in endocrine pharmacology: students perspective. *Indian Journal of Pharmacy and Pharmacology* 3(2);44-48 DOI: 10.5958/2393-9087.(2016).00009.1
- Arumsari, C. (2016) Konseling individual dengan teknik modeling simbolis terhadap peningkatan kemampuan kontrol diri. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 2 (1). DOI: 10.24176/jkg.v2i1.549
- Astuti, D., Mugiarto, H., & Wibowo, M. (2017). Bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu berbi untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 6(4).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/17758>
- Avenell, A, (2012). "Using video modeling simbolik and role playing activities to teach social skills to middle school students with intellectual disabilities" *Proyek dan Tesis Capstone*. Paper 418.  
[http://digitalcommons.csumb.edu/caps\\_thes](http://digitalcommons.csumb.edu/caps_thes)
- Azwar, Saifudin. (2009). *Metode penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bahri. H., (2018). Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model role playing berbasis digital pada pelajaran bahasa inggris di SMP Negeri 8 Padang Sidempuan. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3 (2) DOI: 10.31604/ristekdik.(2018).v3i2.49-53
- Bandura, A. (1974). The process and practice of participant modeling simbolik treatment. In J. H.
- Blatner. (2009). *Foundation of psychodrama*. New York: Springer Publishing Company.
- Chairop-cristy, M.H, Loc Le & Kurt A.Freemen. (2000) A comparison of video modeling with in vivo modeling for teaching children with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*. 30,537-552. doi: 10.1023/a:1005635326276
- Corey, G. (2009). *Theory and practice of counseling and psychotherapy*. 8th ed. Australia ; Belmont, CA: Thomson/Brooks/Cole.
- Creswell, J.(2016). riset pendidikan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, riset kualitatif dan kuantitatif. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Devito, Joseph, Rena Shimoni, Dawne Clark.(2016). *Messages building interpersonal communication skills fifth canadian edition*. Canada: Pearson Toronto.
- Dewi, Lianasari, Purwanto E. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik brainstorming untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling* 5 (1).

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/download/18504/8909/>

- Erford, B.T., (2015) . *40 Teknik yang harus diketahui setiap koselor (edisi ke-2)*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Fauziah, R., Siti S.F, Wardatul D. (2017). Keefektifan teknik symbolic modeling untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik smp. *Consilium : Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*. 5 (1). file:///C:/Users/User/Downloads/11036-23170-1-SM%20(2).pdf
- Fitria, D., Intan M, Fitri S.(2014). Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan metode role play terhadap peningkatan keterampilan komunikasi antarpribadi peserta didik untuk menghadapi konflik orangtua–remaja. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 4 (2), 21-26. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/insight/article/view/1624>
- Fitriana, S., Ajie G.R., Suhendri. (2016). Desain model penguasaan konten melalui teknik modelling simbolik untuk mengembangkan karakter Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 2(2) 107-112. <https://pdfs.semanticscholar.org/f7c8/99fbe586e6f3b4702330d134c955f99bf7be.pdf>
- Fitriani, M.R., Hidayah H. (2015). Keefektifan konseling kelompok adler untuk meningkatkan keterampilan interpersonal siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1 (1), 7-11. doi: [http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i1\(2016\)p007](http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i1(2016)p007)
- Ghozali, N, & Sugiyo, S. (2016). Meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolis. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 5(3), 1-6. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/13498>
- Gu He, H., *at.all* .(2011). The use of video role play for teaching therapeutic communication skills. *International Journal of Caring Sciences*, 4(3), 154-161. [https://ecommons.aku.edu/pakistan\\_fhs\\_son/216](https://ecommons.aku.edu/pakistan_fhs_son/216)
- Hanifa, S.N., Sugiyo, Ninik S. (2012) Meningkatkan keterbukaan diri dalam komunikasi antar teman sebaya melalui bimbingan kelompok teknik johari window. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. IJGC 1 (2).. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/2059/0>
- Hasibuan, G.T. (2017). Meningkatkan hasil belajar pkn melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran cooperative learning pada siswa kelas v sd negeri 0718 pir trans sosa ib. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 2 (1). <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/133>

- Hayuni, R.R., Flurentin E.(2016) Pengembangan panduan sosiodrama untuk meningkatkan nilai peduli sosial siswa. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1 (3), 118-125.  
doi: [http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i3\(2016\)p118](http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i3(2016)p118)
- Ismah. (2016). Menarik minat siswa pada layanan bimbingan dan konseling islami di sekolah menggunakan layanan informasi dengan teknik modelling. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 2(1).  
<https://media.neliti.com/media/publications/107178-ID-menarik-minat-siswa-pada-layanan-bimbing.pdf>
- Jamilah, Mamesah M, Tjalla A. (2017). Gambaran komunikasi interpersonal guru mata pelajaran dengan guru bimbingan dan konseling di SMPN 1 Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. 4 (1), 44-49.  
<https://doi.org/10.21009/INSIGHT.041.08>
- Johnson K dan K, Morrow .(1981).*Communication in the classroom Applications and methods for a communicative Approach*. Oxford: Oxford University Press
- Lestari, I (2015) Pengembangan layanan informasi teknik symbolic model dalam membantu mengembangkan kemandirian belajaranak usia sekolah dasar. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 1 (1). DOI: 10.24176/jkg.v1i1.261
- Marnita W, Riska A. & Azrul S. (2014). Komunikasi interpersonal siswa pengguna internet dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 2 (1) 8-14.  
<https://doi.org/10.29210/111400>
- Mauludina, G., Wahyuni E., Chanum I.(2016). Pengaruh kelompok psikoedukasi dengan cognitive behavioral therapy terhadap body image siswi kelas X SMAN 32 Jakarta. *Insight: jurnal bimbingan dan konseling* 1 (1), 55-60.  
[doi.org/10.21009/INSIGHT.011.07](https://doi.org/10.21009/INSIGHT.011.07)
- Natih,N.E (2014). Penerapan konseling rasional emotif dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterbukaan diri (self disclosure) siswa kelas x MIA 3 SMA negeri 2 singaraja. *Journal Konseling Indonesia*. 2 (1).<https://media.neliti.com/media/publications/247623-penerapan-konseling-rasional-emotif-deng-faa066bb.pdf>
- Nelson-Jones, R .(2008). *Basic Counseling skill a helper manual 2<sup>nd</sup> edn*. London sage office nation for statistics annual update marridge and divorces during 2000 and adoption 2001: England an wales Populations trens 109 : 100-4
- Novi Andriati (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*. 2 (2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/698/709>

- Nurdiantika D, Justitia D, Siwabessy. (2012). Penerapan metode role play terhadap kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2 (2), 31-35.  
<https://doi.org/10.21009/INSIGHT.022.05>
- Othman, E.B., Manaf, M.B. (2010). . Human development from concept soft skills communication. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 6 (2), 87-100.  
 DOI: <https://doi.org/10.29210/127800>
- Priscilla & Tazria Islam. (2012). Effectiveness of role play in enhancing the speaking skills of the learners in a large classroom: An investigation of tertiary level students. *Bangladesh Univesity of Journal Counseling*. 3 (2), 31-39. DOI: <https://doi.org/10.29210/112700>
- Purnamawati, S., Sofian ., Suhartono L. (2015) The use of role play in teaching speaking. *Psikologi dan Konseling* . 4 (9).  
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/11241>
- Purwanto, E.(2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Putra, Giri I., Sutarno. (2013). Teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa. *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*.1 (2).  
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/councilium/article/view/11027>
- Putra, H.P., Gistituati N, Syahniar S. (2010). . Peningkatan perilaku prososial siswa di sekolah melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 3 (2), 31-39.  
 DOI: <https://doi.org/10.29210/112700>
- Rakhmat, Jalaluddin, (2005). *Psikologi komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riansyah, H. Satrianta H., Astriyaningsih A. (2018). Bimbingan kelompok teknik role play untuk mereduksi prokrastinasi akademik siswa. *Jurnal Fokus Konseling*. 4 (1), 72-78. [doi.org/10.26638/jfk.527.2099](https://doi.org/10.26638/jfk.527.2099)
- Rosenberg, M. (1997). *The role of counseling psychology in the field of communicative disorders*. Unpublished doctoral dissertation. University of Wisconsin, Madison.
- Rully A.I. (2016). Efektivitas strategi modeling simbolik melalui konseling kelompok terhadap peningkatan komunikasi interpersonal siswa kelas VII di SMP N 1 Piyungan Bantul Yogyakarta. *Journal Bimbingan dan Konseling*. 6-(5).  
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/3301>
- Rusnawati Ellis, M.P. (2016). Efektivitas metode bermain peran untuk meningkatkan kedisiplinan siswa di SMK Negeri 1 Masohi. *Psikologi dan*

*Konseling*. 8 (1), 8. [e-jurnal.com/2017/06/efektivitas-metode-bermain-peran-untuk.html?m=1](http://e-jurnal.com/2017/06/efektivitas-metode-bermain-peran-untuk.html?m=1)

- Sadewi, A., Sugiharto, D., & Nusantoro, E. (2012). Meningkatkan self efficacy pelajaran matematika melalui layanan penguasaan konten teknik modeling simbolik. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 1(2).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/1606>
- Safitri, Yulia, Yusmansyah. (2017) . Penggunaan layanan konseling kelompok teknik role playing untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI. *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*. 5 (4).  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/14134>
- Sahrah, A., & Reny Y. (2018). . Efektivitas pelatihan pemberian dukungan sosial pada walinapi dengan metode bermain dan permainan peran. *UGM of Journal Psychology*. 45, (2) 151 – 163.DOI: 10.22146/jpsi.28038
- Sari, E.L., Solikin. A. (2017). Efektivitas pelatihan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi verbal peserta didik ra mawaddah palangka raya. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 2 (2), 26-31. doi.org/10.33084/suluh.v2i2.538
- Singh, K *et.al.*(2017).Using role-plays as an empathy education tool for ophthalmology postgraduate. *International Journal of Applied and Basic Medical Research*. 7 DOI 10.4103/ijabmr.IJABMR\_145\_17
- Solikin. A. (2017). Efektivitas pelatihan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi verbal peserta didik RA Mawaddah Palangka Raya. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 2 (2), 26-31.doi.org/10.33084/suluh.v2i2.538
- Sugiharto, D.Y. , Kurnia D.A. & Wibowo, M. E. (2018). . Guidance with role play techniques to improve the students' interpersonal communication group. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 7 (2) (2018). : 190 – 195.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/26469> Dwi Yuwono
- Sugiyono. (2017). *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang : UNNES Press
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta.
- Suntari, E., Triningtyas D.E. (2015). Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role play terhadap kecenderungan perilaku agresif siswa kelas VIII-e SMP Negeri 1 Barat Kabupaten Magetan. *Cousellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5 (2).  
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/GBK/article/view/447/415>
- Suranto, A.W. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Susati A.R., (2013) Penerapan konseling kelompok dengan strategi modeling simbolis untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam layanan informasi. *Jurnal BK Unesa*. 04 (1). 16-21.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/4633>
- Susilowati, S., Justitia, D. Djunaedi. (2017). Pengaruh metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman asertif (studi eksperimen pada siswa kelas X-1 SMA Yadika 4 Pondok Gede). *Insight: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. 2 (1), 114-120.  
 doi: <https://doi.org/10.21009/insight.021.19>
- Sutanti, T. (2015). Efektivitas teknik modeling simbolik untuk meningkatkan empati mahasiswa prodi BK Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1 (2). 188-198.  
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK>
- Taylor, *at.al.* (2018). *Simulated patient and role play methodologies for communication skills training in an undergraduate medical program: Randomied, crossover trial*. *Educ Health* Vol. 31:10-6. DOI: 10.4103/1357-6283.239040
- Thériault, A., Gazzola, N., & Richardson, B. (2009). Feelings of incompetence in novice therapists: Consequences, coping, and correctives. *Canadian Journal of Counselling and Psychotherapy*, 43, 105–119.  
 doi.org/10.21009/INSIGHT.021.06
- Trisnani, R.P., Wardani S.Y, Puspita (2015) Efektifitas bimbingan kelompok berbasis budaya jawa untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa SMK PGRI Wonoasri. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 6 (1), 54-70.  
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JBK/article/view/458/426>
- Utomo, D.P., Harmiyanto H. (2016). Hubungan keterampilan komunikasi interpersonal dan kepercayaan diri siswa kelas X SMAN 1 Garum Kabupaten Blitar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1 (2), 55-59.  
[http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i2\(2016\)p055](http://dx.doi.org/10.17977/um001v1i2(2016)p055)
- Wandasari, C.O., Sugiyo, Ninik S. (2018). . Keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik communication games untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas vii SMP N 34 Semarang. *Indonesian Journal Of Guidance And Counseling: Theory And Application* , 7(1), 60-66.  
<https://docplayer.info/80272022-Indonesian-journal-of-guidance-and-counseling-theory-and-application.html>.
- Wibowo. M.E. (2019). *Konseling kelompok Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Widiyanti, M., Mamesah MIR, Luawo. (2017). Pengaruh penggunaan teknik storytelling dalam bimbingan kelompok terhadap kemampuan

berkomunikasi anak (studi eksperimen pada siswa kelas ia di SDN Rambutan Jakarta Timur). *Insight: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. 2 (1), 32-37. <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.021.06>

Yanto A., (2015). Metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*.1,(1). <https://media.neliti.com/media/publications/266425-metode-bermain-peran-role-playing-untuk-3f4b0135.pdf>

Young, M.E., (2013). *Learning the art of helping : building blocks and techniques (edisi ke 5)*. Columbus, OH: Pearson Merrill.

Yusuf, Syamsu. (2008). Psikologi perkembangan anak dan remaja. Bandung : Rosda.

Zahro, A., Awalya, A., & Sri Haratati, M. (2018). . Meningkatkan empati melalui layanan penguasaan konten dengan teknik role playing. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(2), 1-6. [https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/\(2014\)5](https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/(2014)5)

Zamroni. (2009). *filsafat komunikasi pengantar ontologis, epistemologis, Aksiologis*. Graha Ilmu Yogyakarta