

**Rusliyah, Sifaul Laili. 2019.** “Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Play* Sosiodrama untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X di SMA N 1 Pakem”. Tugas Akhir. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Humaniora, Pendidikan & Pariwisata, Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Erlin Fitria, M.Pd.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pada permasalahan yang ada di kelas X SMA N 1 Pakem yang menunjukkan masih adanya tingkat komunikasi interpersonal siswa yang rendah ditandai dengan perilaku tidak berbaur dengan teman satu kelasnya, tidak terbuka pada temannya, kurang berempati pada orang lain, kurang beradaptasi di lingkungan baru, dll. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* sosiodrama dapat meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa kelas X di SMA N 1 Pakem. Peneliti memilih menggunakan teknik *role play* sosiodrama karena dalam sosiodrama siswa diharuskan untuk dapat memposisikan dirinya pada masalah-masalah yang di diperankan berdasarkan topik yang dibahas. Dengan sosiodrama ini akan mendorong anggota kelompok untuk melakukan komunikasi interpersonal antar pemain..

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus tindakan dimana pada masing-masing siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini yaitu 8 siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sample*, Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu *t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan komunikasi interpersonal sebelum diberi tindakan menghasilkan skor rata-rata 44,66% dengan kategori rendah dan setelah diberi tindakan mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 57,81% dengan kategori sedang. Hasil Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0,00 dengan taraf kesalahan 5% ( $0,00 < 0,05$ ) sehingga Ha diterima dan Ho ditolak yang artinya (signifikan) terdapat peningkatan komunikasi interpersonal melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role play* sosiodrama pada siswa kelas X di SMA N 1 Pakem. Manfaat penelitian untuk guru Bimbingan dan Konseling ini dapat digunakan sebagai bahan untuk memberikan bimbingan kelompok kepada siswa yang mengalami permasalahan terkait dengan rendahnya komunikasi interpersonal.

**Kata kunci :** Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Play* Sosiodrama, Komunikasi Interpersonal

**Ruslihah, Sifaul Laili. 2019.** "Guidance Sociodrama Role Play Group Technique for Improving Interpersonal Communication of Class X at SMA N 1 Pakem". Thesis. Study Program Guidance and Counseling, Faculty of Humanities, Education and Tourism, University of Technology Yogyakarta. Advisor : Erlin Fitria, M.Pd.

## **ABSTRACT**

*This study was conducted based on the existing problems in class X SMA N 1 Pakem in which there was an indication of low level of interpersonal communication marked by the behavior of being not able to mingle with friends in the class, not open to his friend, have little empathy for others, less adaptable in the new neighborhood, etc. The purpose of this research is to determine whether the group counseling services with sociodramas role play technique can enhance interpersonal communication of class X SMA N 1 Pakem. Researchers chose to use sociodrama role play technique because students were required to be able to experience the problems in the role play based on the topics covered. This sociodramas will encourage the group to make interpersonal communication between players.*

*This type of research was classroom action research with two cycles of action where each cycle conducted three meetings. The subjects in this study were 8 students who had low interpersonal communication. Sampling technique used was purposive sampling techniques and data collection instruments used were observation and questionnaires. Data analysis technique used was the t-test.*

*The results showed interpersonal communication before the given action produced an average score of 44.66% with a lower category and after a given action it had increased the average score becomes 57.81% with medium category. Results Asymp. Sig (2-tailed) was 0.00 with a standard error of 5% ( $0.00 < 0.05$ ) so that  $H_a$   $H_0$  accepted and rejected, which meant (significant) there was an increase of interpersonal communication through sociodrama role play group counseling techniques in class X SMA N 1 Pakem. The benefits of research to the guidance and counseling teachers, it could be used as an ingredient to provide group counseling to students who were experiencing problems related to the lack of interpersonal communication.*

**Keywords:** Guidance Group, Engineering Role Play Sociodramas, Interpersonal Communication