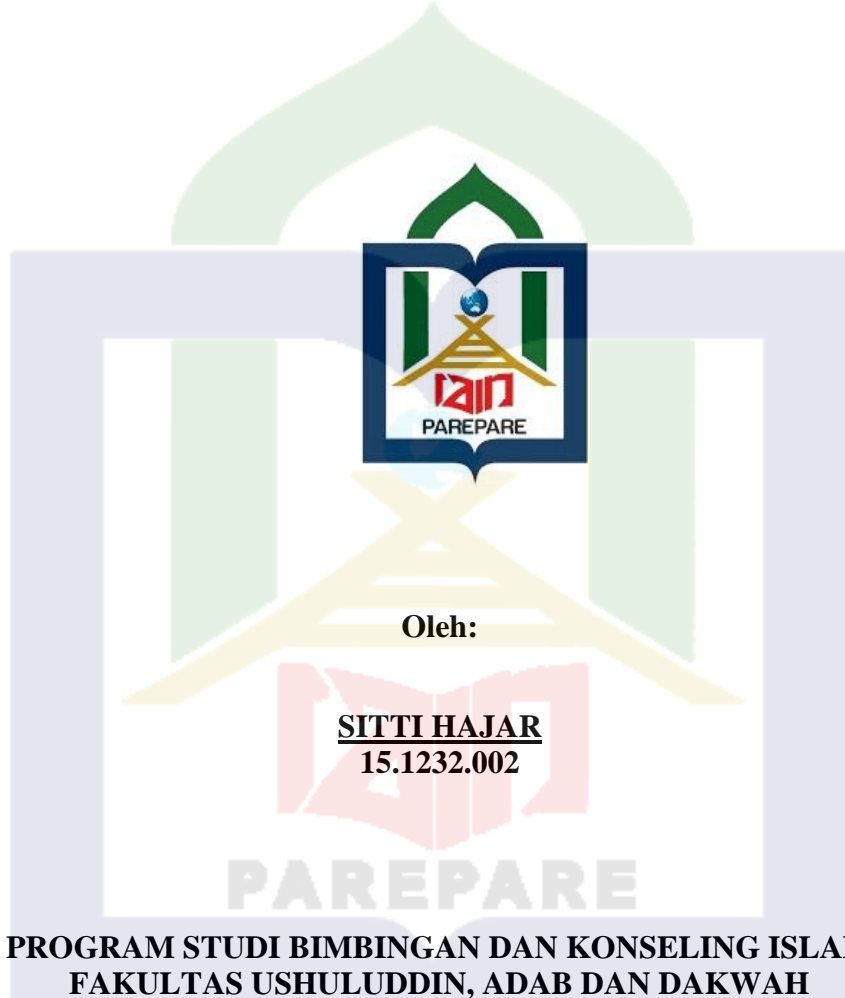


**SKRIPSI**

**EFEKTIFITAS PENERAPAN *ROLE PLAYING* DALAM  
PENINGKATAN KOMPETENSI KOMUNIKASI  
INTERPERSONAL MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING  
ISLAM IAIN PAREPARE**



Oleh:

**SITTI HAJAR**  
**15.1232.002**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE  
2020**

**EFEKTIFITAS PENERAPAN *ROLE PLAYING* DALAM  
PENINGKATAN KOMPETENSI KOMUNIKASI  
INTERPERSONAL MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING  
ISLAM IAIN PAREPARE**



Oleh:

**SITTI HAJAR**  
**15.1232.002**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE  
2020**

**EFEKTIFITAS PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM  
PENINGKATAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
IAIN PAREPARE**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai  
Gelar Sarjana Sosial**

**Program Studi  
Bimbingan Konseling Islam**

**Disusun dan diajukan oleh**

**SITTI HAJAR  
15.1232.002**

**Kepada**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**



**2020**

ii

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan  
Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan  
Konseling Islam IAIN Parepare  
Nama Mahasiswa : Sitti Hajar  
NIM : 15. 1232 . 002  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Dasar Penetapan Pembimbing : B. 3503/In. 39/PP.00.09/012/2019  
Tanggal Persetujuan : 07 Desember 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Nurhakki, S.Sos.,M.Si (.....)  
NIP : 19770616 200912 2 001  
Pembimbing Pendamping : Sulvinajayanti, S.I.Kom.,M.I.Kom (.....)  
NIP : 19880131 201503 2 006

Mengetahui:  
Dekan, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah  
  
  
Dr. H. Abd. Halim K., M.A.  
NIP: 19590624 199803 1 001

SKRIPSI

EFEKTIFITAS PENERAPAN *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN  
KOMPETENSI KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA BIMBINGAN  
KONSELING ISLAM  
IAIN PAREPARE



Disusun dan diajukan oleh

SITTI HAJAR  
NIM : 15.1232.002

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Munaqasyah  
pada tanggal 11 November 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengesahkan

Dosen Pembimbing

Pembimbing Utama : Nurhakki, S.Sos., M.Si. (.....)  
NIP : 19770616 200912 2 001  
Pembimbing Pendamping : Sulvinajayanti, S.I.Kom., M.I.Kom (.....)  
NIP : 19880131 201503 2 006

Rektor IAIN Parepare



Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si.  
NIP: 19640427 198703 1 002

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah



Dr. H. Abd. Halim K, M.A.  
NIP: 19590624 199803 1 001

**PENGESAHAN KOMISI PENGUJI**

Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan *Role Playing* Dalam Peningkatan Kompetensi Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

Nama : Sitti Hajar

NIM : 15.1232.002

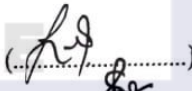
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah


Program Studi : Bimbingan Konseling Islam


Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare. B-3503/In.39/PP.00.9/12/2018


Tanggal Kelulusan : 11 November 2020

Disahkan Oleh Komisi Penguji

Nurhakki, S.Sos., M.Si. (Ketua) 

Sulvinajayanti, S.I.Kom., M.I.Kom (Sekretaris) 

Dr. Sitti Jamilah Amin, M. Ag. (Anggota) 

Dr. Zulfah, S.Pd, M.Pd. (Anggota) 

Mengetahui:

Rektor IAIN Parepare



**Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si.**  
NIP: 19640427 198703 1 002

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Robbil Alaamiin. Puji syukur kehadiran Allah swt atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi dan untuk memperoleh gelar “Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan pada junjungan Nabi Muhammad SAW sebagai teladan dan semoga senantiasa menjadikannya yang agung disemua aspek kehidupan.

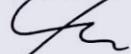
Penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, Ayahanda Syafiuddin dan Ibunda Sulaemi, S.Pd yang telah membesarkan, mendidik, memberikan seluruh cinta dan kasih sayangnya kepada saya, tak hentinya memanjatkan do'a demi keberhasilan dan kebahagiaan penulis. Kepada suamiku tercinta saya ucapkan “Terimakasih banyak” atas dukungan dan nasehat yang membuat penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan.

Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat kepada semua pihak sebagai acuan untuk mendapatkan informasi dan dapat dijadikan sebagai literatur dalam penelitian yang lain. Skripsi ini dapat selesai tentunya tidak lepas dari bantuan semua pihak yang turut berkontribusi serta memiliki andil yang cukup besar dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si. sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
2. Bapak Dr. H. Abd Halim, K., M.A. sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah.
3. Bapak Muhammad Haramain, M.Sos.I. sebagai penanggung jawab prodi Bimbingan Konseling Islam yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.
4. Ibu Nurhakki S.Sos M.Si dan Sulvinajayanti, S.Kom., M.I.Kom. selaku pembimbing I dan pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terima kasih.
5. Bapak Dosen Pengampuh Akademik, Dr. Muhammad Qadaruddin, M.Sos.I yang telah memotivasi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen program studi Bimbingan Konseling Islam yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah mendidik, membimbing dan memberikan ilmu untuk masa depan penulis.
8. Kepala Bagian Akademik beserta Staf Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah memberikan pelayanan yang baik dan membantu untuk memenuhi syarat-syarat penyelesaian penulis.
9. Kepala Perpustakaan beserta Staf Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah memberikan pelayanan yang baik serta menyediakan referensi yang membantu penulis dalam membuat skripsi.

Parepare, 12 Juli 2020

Penulis



SITTI HAJAR

15.1232.002



**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

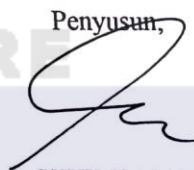
Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sitti Hajar  
NIM : 15.1232.002  
Tempat/Tanggal lahir : Sengkang, 29 Mei 1998  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan *Role Playing* Dalam Peningkatan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

Menyatakan dengan sebenar-benarnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya diri sendiri. Apabila ada dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat atau hasil karya orang lain, kecuali tulisan yang sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 12 Juli 2020

Penyusun,



SITTI HAJAR  
NIM: 15.1232.002

## ABSTRAK

**SITTI HAJAR.** Teknik *Role Playing* Dalam Peningkatan Kompetensi Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare (dibimbing oleh Nurhakki, dan Sulvinajayanti).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembimbingan konseling menggunakan teknik *Role Playing* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare. Penelitian ini menganalisis apakah metode *Role Playing* dapat melatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal melalui beberapa jenis teknik *Role Playing* yaitu Sosiodrama dan Psikodrama.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deksriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif dimana setiap kali data terkumpul, data akan langsung dianalisis dengan menganalisis data, mengolah data, dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada program studi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare, metode *Role Playing* telah diterapkan oleh dosen-dosen dalam proses belajar-mengajar. Pada penelitian ini terdapat 6 narasumber yang diantaranya seorang dosen dan lima orang mahasiswa. Para narasumber merasakan dan mengaku mengalami peningkatan dalam komunikasi interpersonal saat setelah mengenal teknik *Role Playing* baik itu dalam mempelajari maupun menerapkan teknik *Role Playing*. Adapun beberapa bentuk pengaruh teknik *Role Playing* terhadap komunikasi interpersonal yaitu membangun rasa percaya diri dalam berbicara dan berinteraksi, sifat lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat, menunjukkan ketidaksetujuan, dan menggambarkan emosional, memiliki sifat lebih empati terhadap sesama, berpikir dan berperasaan positif dan kemampuan berbahasa dan komunikasi antar sesama lebih baik.

**Kata Kunci :** Interpersonal, Psikodrama, *Role Playing*, Sosiodrama

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I</b> <b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	6
1.3    Tujuan Penulisan .....	6
1.4    Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II</b> <b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1    Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	8
2.2    Tinjauan Teoritis .....	11
2.2.1    Pengertian <i>Role Playing</i> (Permainan Peran) .....	11
2.2.2    Jenis-Jenis Permainan Peran .....	14
2.2.3    Komunikasi Interpersonal (Antarpribadi ) .....	21
2.2.4    Kompetensi Komunikasi Interpersonal .....	22
2.2.5    Ciri-Ciri Komunikasi Antarpribadi .....	25
2.2.6    Pentingnya Komunikasi Antarpribadi .....	28
2.2.7    Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Layanan Konseling Kelompok Teknik <i>Role Playing</i> .....	29

2.2.8	Komponen Komunikasi Interpersonal .....	30
2.3	Tinjauan Konseptual .....	32
2.4	Kerangka Fikir.....	33
BAB III	METODE PENELITIAN .....	34
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	34
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
3.3	Jenis Dan Sumber Data .....	34
3.3.1	Data Primer .....	35
3.3.2	Data Sekunder .....	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5	Teknik Analisis Data .....	36
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40
4.1	Hasil Penelitian .....	40
4.1.1	Implementasi Teknik <i>Role Playing</i> Oleh Dosen dan Mahasiswa .....	40
4.1.2	Efektifitas Penerapan Teknik <i>Role Playing</i> terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal .....	43
BAB V	PENUTUP.....	57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	.....	59

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Fikir ..... 33



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman Wawancara.....	36
-----------	------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Izin Melaksanakan Wawancara
3. Rekomendasi Penelitian
4. Foto Chat / Wawancara dengan Dosen dan Mahasiswa
5. Biografi Penulis



# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Walaupun manusia disebut sebagai makhluk yang paling sempurna, dia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Manusia butuh bantuan orang lain. Kebutuhan terhadap bantuan orang lain ini menjadikan manusia sebagai makhluk sosial, makhluk yang tergantung pada orang lain. Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan dari orang lain adalah harus ada komunikasi dan interaksi. Komunikasi menjadi jembatan atau sarana bagi seseorang untuk melangsungkan proses kehidupannya. Oleh sebab itulah, manusia juga disebut sebagai makhluk komunikasi, makhluk yang berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Komunikasi punya peran besar dalam menghubungkan manusia secara sempit dan luas. Komunikasi juga sangat menentukan bisa atau tidaknya hasrat itu bisa terkabulkan. Artinya, komunikasi yang bisa dipahami dan dimaknai, tentu sebagai salah satu nilai yang berarti dalam terpenuhi atau tidaknya kebutuhan yang dihasratkan oleh seseorang. Istilah komunikasi dari bahasa Inggris yaitu "*communication*".<sup>1</sup> Istilah ini berasal dari bahasa latin '*communicare*' yang bermakna membagi sesuatu dengan orang lain, memberikan sebagian untuk seseorang, tukar-menukar, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, berteman, dan lain sebagainya.

---

<sup>1</sup> Silfia Hanani, *Komunikasi Antarpribadi*, ( Yogyakarta : AR- Ruzz Media, 2017 ), h. 11-12



Proses komunikasi tersebut bisa berupa satu arah maupun dua arah. Komunikasi satu arah dirasakan kurang efektif, karena diantara kedua belah pihak yang sedang menjalin komunikasi hanya ada satu pihak yang aktif sedangkan pihak lainnya bersifat pasif dan komunikasi dua arah prosesnya dirasakan lebih efektif karena kedua belah pihak yang sedang menjalin komunikasi sama-sama aktif, karena didalam prosesnya terjadi dialog, yaitu satu pihak berbicara dan pihak lain mendengarkan atau sebaliknya.<sup>2</sup>

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui proses tertentu sehingga tercapai apa yang dimaksudkan atau diinginkan oleh kedua belah pihak. Didalam komunikasi terkandung maksud atau tujuan yang jelas antara si penyampai pesan (komunikator) dan si penerima pesan (komunikan). Maksud dan tujuan yang jelas antara kedua pihak dan mengurangi ketidakjelasan, sehingga komunikasi yang terjadi akan berjalan secara efektif.

Komunikasi juga sangat membantu mahasiswa mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, baik itu dalam lingkup sosial masyarakat. Semua kegiatan yang dilakukan mahasiswa selalu berhubungan dengan orang lain. Disini yang dimaksudkan ialah komunikasi antarpribadi (komunikasi interpersonal), seorang mahasiswa yang menginjak fase masa dewasa awal yang berkisar umur 21- 40 berarti komunikasi interpersonalnya sudah matang. Dengan kata lain, sudah bisa menjalin

---

<sup>2</sup> Edi Harapan dan H.Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi* (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2016), h. 1

hubungan komunikasi dengan orang lain secara baik. Tetapi, nyatanya masih banyak mahasiswa yang komunikasi interpersonalnya kurang sehingga memengaruhi interaksi di lingkungan kampus yang ditandai dengan perilaku sulitnya mahasiswa untuk mengemukakan pendapatnya saat diskusi. Ada mahasiswa yang tidak memperdulikan temannya saat sedih. Ada mahasiswa yang tidak menegur sapa temannya yang tidak akrab dengannya. Ada mahasiswa yang tidak menegur temannya yang ribut saat perkuliahan berlangsung. Ada mahasiswa yang jarang bertegur sapa dengan dosen dan ada mahasiswa yang tidak sama sekali ingin berkomunikasi dengan teman yang ia tidak sukai.

Kondisi diatas menandakan bahwa tingkat kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa masih kurang. Sehingga memengaruhi interaksi yang dilakukan mahasiswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Vance Packard yang menjelaskan bahwa bila seorang mengalami kegagalan dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain ia akan menjadi agresif, senang berkhayal, dingin, sakit fisik dan mental serta mengalami '*flight syndrom*' (ingin melarikan diri dari lingkungan)".<sup>3</sup>

Mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal akan sulit menyesuaikan diri, sering kali marah, cenderung memaksakan kehendak, egois dan mau menang sendiri sehingga mudah terlibat dalam perselisihan. Keterampilan komunikasi interpersonal pada mahasiswa sangatlah penting karena dalam lingkup pergaulan mahasiswa dihadapkan pada hal-hal yang membuatnya harus mampu menyatakan pendapat pribadinya tanpa emosi, marah ataupun bersikap kasar.

---

<sup>3</sup> Budiman dan Amin, *Peranan Bimbingan dan Konseling Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa*, <http://ilmucerdaspendidikan.wordpress.com> (diakses 20 November 2019)

Mahasiswa harus mampu menetralsir keadaan yang membuat emosinya tidak stabil agar tercapai komunikasi interpersonal yang lancar dalam memahami pelajaran yang disampaikan dosen ataupun teman-teman kelas pada saat pemberian materi diskusi dan dapat bersosialisasi dengan baik dengan lingkungan.

Meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa, diperlukan dukungan dari semua pihak yang terlibat terutama mahasiswa itu sendiri. Selain itu peran dosen yang mengampuh mata kuliah bimbingan konseling sangat diperlukan untuk membantu mahasiswa mengentaskan masalah terkait dengan komunikasi interpersonalnya. Salah satu layanan bimbingan konseling yang dianggap tepat membantu mahasiswa untuk meningkatkan komunikasi interpersonalnya adalah melalui layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Secara singkat Gazda, Duncan, & Meadows dalam Gazda mendefenisikan konseling kelompok sebagai berikut :“Konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis memusatkan pikiran dan perilaku yang sadar dan melibatkan fungsi-fungsi terapi seperti permisif, orientasi pada kenyataan, katarsis, pengertian, saling menerima dan membantu”.<sup>4</sup>

Sebagai implementasi bimbingan dan psikoterapi, *role playing* dapat diartikan sebagai alat belajar untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar

---

<sup>4</sup> Tatiek Romlah , *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi ),2012. h.6

manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.<sup>5</sup>

Demikian dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* para anggota dapat mengomunikasikan perasaan yang dimilikinya, membuat anggota kelompok dapat mengekspresikan dan mengomunikasikan perasaan yang dimilikinya, membuat anggota kelompok lain memahami potensi yang dimilikinya yang belum disadari dan dikenali, membuat anggota kelompok keluar dari konflik dan mengembangkan kreatifitas setiap anggota dengan mengemukakan argumen-argumennya sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi interpersonal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare” karena melihat banyak mahasiswa Bimbingan Konseling Islam pada saat diskusi ataupun dalam lingkup teman sepergaulan masih banyak yang hanya sekedar berkomunikasi dengan teman yang disukainya atau teman yang akrab dengannya. Sehingga terkendala komunikasi interpersonalnya dengan teman-teman yang tidak disukainya dan kurang akrab dengan mahasiswa tersebut. Selain itu, komunikasi interpersonal juga sangat kurang terhadap dosen dikarenakan banyak mahasiswa yang malu atau canggung untuk sekedar menyapa dosen. Padahal hal tersebut merupakan etika sopan santun dalam menyapa. Sehingga kendala demikian dibutuhkan peranan tenaga pengajar atau dosen, melalui

---

<sup>5</sup> Bennet dan Ramlah, *Metode – Metode Pembelajaran* ( Jakarta : Refika Aditama, 2014 ). h. 48.

penerapan sebuah strategi pembelajaran yakni teknik *role playing* dalam rangka meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa khususnya mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di Institut Agama Islam Negeri Parepare.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan teknik *Role Playing* pada mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Parepare?
2. Bagaimana efektifitas penerapan teknik *role playing* terhadap peningkatan kompetensikomunikasi interpersonal mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Parepare?

### 1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan teknik *role playing* pada mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare.
2. Mengetahui pengaruh teknik *role playing* terhadap kemampuan komunikasi mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman dan berbagi perasaan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa Bimbingan Konseling Islam.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan, pembinaan dan pengembangan komunikasi mahasiswa agar terjalannya komunikasi interpersonal dengan baik



## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi penelitian, terdapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, diantaranya:

2.1.1. Andini Nurmawati yang dalam skripsinya yang berjudul “Komunikasi Antarpribadi Tokoh Masyarakat Dalam Mengatasi Hubungan Disharmonisasi Warga Kampung Panuttuang Kelurahan Bitowa. Penelitian ini bertujuan untuk mrngetahui, faktor-faktor apa yang melatar belakanginya terjadinya disharmonisasi pada warga Kampung Pattunuang Lorong 08?, dan bagaimana peran ketua RT dan RW Kampung Pattunuang Lorong 08 dalam mengatasi “Hubungan disharmonisasi warganya?”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama faktor yang melatarbelakangi terjadinya disharmonisasi Kampung Pattunuang Lorong 08 yaitu faktor ekonomi, faktor penampilan, dan faktor kepentingan. Kedua peran Ketua Rw dan Ketua RT memiliki peran yang kurang baik untuk masyarakat Kampung Pattunuang disebabkan keteledoran Ketua RW dan Ketua RT dalam menangani kasus yang terjadi di masyarakat dan kurangnya komunikasi antarpribadi terhadap warganya Kampung Pattunuang. Implikasi penelitian ialah diharapkan agar bisa lebih menjaga hubungan tali persaudaraan atau meningkatkan hubungan harmonis agar kedepannya tidak ada lagi pertikaian-pertikaian yang terjadi di antara lingkungan dan kepada ketua RW dan ketua RT agar bisa berperan aktif terhadap warga Kampung Pattunuang. Perbedaan penelitian Andini Nurmawati dengan penulis, dimana penelitian Andini Nurmawati berfokus ke Komunikasi Antarpribadi, sedangkan penulis berfokus ke Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Interpersonal.

2.1.2. Rosyida Nur Zulfah dalam skripsinya yang berjudul. “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Kelas V SD Negeri Manggungan Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016. “ Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di kelas V SD Negeri Manggungan Banyumas yang menunjukkan tingkat minat belajar matematika siswa yang rendah, dengan indikator pemusatan perhatian, pengamatan/kesan, rasa tertarik, dorongan untuk mengenal, perasaan yakin bahwa matematika itu mudah, perasaan yakin bahwa matematika itu dapat berguna dimasa depan, dan peran serta siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan Teknik sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan skala minat belajar matematika. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif persentase dan *Uji Wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Manggungan Banyumas. Manfaat penelitian ini memperkaya kajian tentang minat belajar matematika melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Jenis Penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperiment* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Perbedaan penelitian Rosyida Nur Zulfah dengan penulis adalah dari segi metode penelitian, dimana penelitian Rosyida Nur Zulfah menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif.

2.1.3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dian Novianti Sitompul pada tahun 2014/2015 dalam jurnal penelitian“ Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role-Playing* Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam



Menolong Teman di SMA NEGERI 1 RANTAU UTARA T.A 2014/2015

“Tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman di SMA Negeri 1 Rantau Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Rantau Utara yang berjumlah 8 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk di olah data tentang perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman yang sebelumnya diuji cobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Dari 41 item angket yang disebarakan ada 36 item yang valid dan 5 item yang tidak valid, yaitu soal no. 20, 22, 27, 29, dan 32. Jadi soal yang diberikan terhadap 8 sampel berjumlah 36 item. teknik analisis data menggunakan uji wilcoxon. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik role-playing di peroleh data pre-test perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman rata-rata 64.6 dan rata-rata post-test perilaku solidaritas siswa dalam menolong teman adalah sebesar 123.3, dan terdapat peningkatan internal perilaku solidaritas siswa senilai 30,27%. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji tanda wilcoxon yang menunjukkan bahwa pada taraf signifikan hasil perhitungan post-test 5%  $J_{hitung} < J_{tabel}$  ( $0 < 6$ ) serta  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  ( $-2,45 < -1,96$ ). Sehingga perilaku solidaritas dalam menolong teman yang mendapatkan bimbingan kelompok teknik role-playing lebih tinggi dari pada sebelum di lakukan bimbingan kelompok role-playing artinya dapat diterima.

2.1.4. Agung Rezki Septia yang dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII MTS Al – Ikhlas Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2017/2018”. Komunikasi menjadi salah satu aktivitas yang sangat penting dan kompleks bagi kehidupan manusia, dimana dapat kita

lihat komunikasi dapat terjadi pada setiap gerak dan langkah manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya dengan manusia lain, baik yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal sekalipun. Untuk itu komunikasi memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu Masalah dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal siswa rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan layanan konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII Mts Al-Ikhlas Tanjung Bintang tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah Pre-eksperimental. Hasil yang diperoleh dalam penelitian menunjukkan komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan setelah di berikannya layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Hal ini ditunjukkan dari hasil pretest dan posttest yang diperoleh  $t$  adalah 8.568 mean 3.4444, kemudian  $t$  hitung dibandingkan dengan  $T$  table dengan ketentuan  $T$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $8.568 > 2.219$ ), dengan demikian Komunikasi Interpersonal peserta didik Kelas VIII Mts Al-Ikhlas Tanjung Bintang mengalami perubahan setelah diberikan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik sebelum dan setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Persamaan penelitian Agung Rezki Septia dengan penulis yaitu dari segi pembahasan dimana sama-sama membahas teknik *role playing*.

## 2.2 Tinjauan Teoritis

### 2.2.1 Pengertian *Role Playing* (Permainan Peran)

Permainan peranan merupakan salah satu teknik yang diteliti oleh para ahli yang bekerja dibidang penyelenggaraan latihan. Mereka telah membuktikan bahwa permainan peran merupakan teknik yang bermutu. Teknik permainan-permainan peranan ini sudah dikenal sejak lama, yaitu

ketika J.L.Moreno, seorang Kiatri dari Vienna mengembangkan satu teknik yang disebutnya *psikodrama* yang merupakan bagian dari teknik permainan peranan.Tetapi, *psikodrama* tersebut melatih orang-orang yang mengalami gangguan kepribadian. Kemudian para ahli psikologi perilaku menggunakan teknik tersebut untuk melatih ahli komunikasi atau hubungan antarpribadi dalam lingkungan pekerjaan .Pada saat ini permainan peranan secara luas sudah diterima sebagai teknik untuk melatih berbagai macam hubungan antarpribadi.

Banyak sekali layanan dalam bimbingan konseling yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dimilikinya salah satunya adalah layanan konseling kelompok. Istilah permainan peran mempunyai empat macam arti, yaitu :

- a. Sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peranan.
- b. Perilaku tiruan atau perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan.
- c. Sesuatu yang tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan.
- d. Sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma social.
- e. Suatu berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Secara singkat menyatakan bahwa permainan peranan dapat digunakan sebagai berikut:

- a. Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya, waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
- b. Media pengajaran, melalui proses “modeling” anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.
- c. Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peranan, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktikkan keterampilan-keterampilan baru.<sup>6</sup>

Permainan peranan merupakan salah satu teknik yang diteliti oleh para ahli yang bekerja dibidang penyelenggaraan latihan-latihan. Mereka telah membuktikan bahwa permainan peranan merupakan teknik permainan peranan yang bermutu. Teknik permainan-permainan peranan ini sudah dikenal sejak lama, yaitu ketika J.L. Moreno, seorang Kiatri dari Vienna, pada tahun 1923 mengembangkan satu teknik yang disebutnya psikodrama yang merupakan bagian dari teknik permainan peranan. Tetapi, psikodrama tersebut melatih orang-orang yang mengalami gangguan kepribadian kemudian para ahli psikologi perilaku menggunakan teknik tersebut untuk melatih ahli komunikasi atau

---

<sup>6</sup> Rosyida Nur Zulfah, “Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Manggungan Kabupaten Banyumas”. ( Suatu Studi Analisis Yuridis) “ ( Skripsi Sarjana ; Jurusan Bimbingan dan Konseling; Semarang, 2016) h, 27 – 28.

hubungan antarpribadi dalam lingkungan pekerjaan .Pada saat ini permainan peranan secara luas sudah diterima sebagai teknik untuk melatih berbagai macam hubungan antarpribadi.

### **2.2.2 Langkah-langkah Metode *Role Playing* (Permainan Peran)**

*Role Playing* adalah salah satu metode pelatihan peran, dimana calon pemeran mulai diperkenalkan pada peran yang hendak dimainkan. Peran yang hendak dimainkan ini masih berkisar pada kehidupan nyata calon pemeran. Sebagai sebuah metode, maka memerlukan Langkah-langkah dalam melaksanakan metode tersebut. Langkah-langkah itu terdiri dari:

a. Menentukan masalah yang hendak dimainkan

Pembimbing mengemukakan masalah yang akan dimainkan dan membuka tanya jawab untuk memperjelas masalah dan tujuan kegiatan. Masalah yang hendak dimainkan didiskusikan secara detail agar terpahami oleh pemain. Penjelasan diarahkan kepada penjelasan masalah dan bukan bagaimana pemain memainkan perannya. Jadi pemain dipersilahkan memainkan peran secara bebas. Ketika semua yang melingkupi masalah sudah teridentifikasi, maka Langkah selanjutnya adalah menentukan siapa yang memainkan peran.

b. Memilih Peran

Pemain dan pembimbing mulai mencari gambaran karakter peran yang hendak dimainkan. Setelah didapat gambaran karakter peran dan masalah, kemudian menentukan pemain dengan cara ditawarkan kepada pemain. Penawaran peran kepada pemain berfungsi untuk mendapat sudut pandang dan interpretasi pemain terhadap peran yang hendak

dimainkan. Interpretasi peran pasti berbeda antar pemain sesuai dengan pengalaman kehidupannya. Dengan beragamnya pengalaman kehidupan pemain, maka penyelesaian masalah yang hendak dimainkan akan beragam.

c. Menyusun Skenario

Inti masalah dan pemain telah ditentukan melalui diskusi dan permasalahan telah dipahami oleh pemain. Langkah selanjutnya adalah Menyusun skenario, bagaimana para pemain beraksi. susunan skenario tidak boleh menyimpang dari inti atau pokok masalah yang dihadapi dan hanya berisi gambaran garis besar. Penyusunan skenario sederhana bagaimana jalannya cerita tersebut. Penyusunan skenario harus mempertimbangkan konflik yang terjadi antar peran yang ada dalam masalah tersebut.

d. Menyiapkan Penonton Sebagai Pengamat

Skenario yang telah disusun kemudian dipelajari oleh calon pemain agar terdapat inti atau pokok masalahnya. Sementara calon pemain mempelajari masalah, pembimbing menyiapkan penonton sebagai pengamat. Fungsi pengamat ini sebagai pemberi komentar atau bisa juga sebagai evaluator permainan. Evaluasi menyangkut pemecahan masalah, cara pemain dalam memainkan peran yang ada di skenario, proses kerjasama antar pemain, dan hal-hal yang berhubungan dengan *Role Playing*.

e. Memainkan *Roleplay*

Setelah semua siap, langkah selanjutnya adalah memainkan skenario yang telah disusun. Pembimbing membiarkan pemain untuk

mengekspresikan dirinya dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam skenario. Pemain bermain sesuai karakter peran yang telah disepakati dan alur cerita yang ada di skenario. Apabila ada pemain yang kurang paham terhadap skenario atau karakter peran yang dimainkan, maka pembimbing boleh meyuruh memainkan ulang agar pemain dapat bermain sesuai dengan alur yang digariskan di skenario.

f. Melakukan Diskusi dan Evaluasi

Ketika permainan usai, maka dilakukan diskusi dan evaluasi dengan pembimbing yang mengajukan pertanyaan yang merangsang pemain berpikir kritis demi sempurnanya permainan. Rangsangan pertanyaan akan membuat peserta lebih kreatif dan mengkaji ulang terhadap peran yang dimainkan. Peserta akan menciptakan ulang karakter peran dan membuat alternatif-alternatif kemungkinan yang lain dari hasil masukan peserta diskusi.

g. Memainkan Ulang

Setelah mendapatkan masukan dari berbagai pihak, permainan diulang kembali dengan mempertimbangkan saran pengamat atau penonton. Permainan ulang ini diharapkan mendekati sempurna karena telah mendapat saran dan kritik yang membangun. Dengan mendapatkan masukan maka alur cerita pasti mengalami perubahan, menuju kebaikan.

h. Berbagi Pengalaman dan Menarik Kesimpulan

Pemain harus mampu menceritakan pengalaman bermain dalam *roleplay* setelah permainan selesai. Pengalaman tersebut dibagikan kepada penonton sebagai satu pengalaman kreatif. Dari pengalamann ini

bisa diambil kesimpulan bagaimana memainkan karakter tertentu dengan baik.

### 2.2.3 Jenis-Jenis Permainan Peran

Ada berbagai pendapat mengenai macam-macam permainan peranan yang terdiri dari dua macam permainan, yaitu sosiodrama dan psikodrama.

#### 1. Sosiodrama

Sosiodrama adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Konflik-konflik sosial yang disosiodramakan adalah konflik kepribadian. Misalnya, pertentangan antar kelompok sebaya, perbedaan nilai individu dengan nilai lingkungan, perbedaan nilai antara anak dengan orang tua, dan sebagainya. Sosiodrama lebih merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendidik atau mendidik kembali daripada kegiatan penyembuhan. Sosiodrama dapat dilaksanakan oleh konselor atau guru yang sudah dilatih untuk itu. Kegiatan sosiodrama dapat dilaksanakan apabila sebagian besar anggota kelompok menghadapi masalah sosial yang hampir sama, atau bila ingin melatih atau merubah sikap-sikap tertentu.<sup>7</sup>

Pelaksanaan sosiodrama secara umum mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

---

<sup>7</sup> Hanufayya, Psikodrama dan Sosiodrama, <http://hanufayya.blogspot.com/2017/12/19-psikodrama-dan-sosiodrama.html> ( 19 Desember 2017 ).



- a. Persiapan. Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan di sosiodramakan dan tujuan permainan. Kemudian diadakan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan
- b. Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara sukarela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran, usulan dari anggota kelompok yang lain, atau berdasarkan keduanya.
- c. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.
- d. Pelaksanaan sosiodrama. Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembug beberapa menit untuk memerankan diri bagaimana sosiodrama itu akan dimainkan setelah dimulainya permainan, masing-masing pemain memerankan peran berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkan. Pemain diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, ekspresikan perasaan-perasaan, dan memperagakan sikap-sikap ini, diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.
- e. Evaluasi dan diskusi. Setelah permainan selesai diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk menanggapi, bagaimana para pemain

memperankannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan peran.

- f. Ulangan permainan. Dari hasil diskusi dapat ditentukan diperlukan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara.<sup>8</sup>

Beberapa cara yang dapat dipakai untuk mengulang permainan peranan yakni: Bertukar peran (*role reversal*). Bertukar peran terjadi bila seorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan orang lain. Misalnya pemain A (orang tua) diminta memainkan peran yang semula dipegang oleh pemain B (anak yang protes). Tujuan dari pertukaran peranan ini adalah:

- a. Mengklarifikasikan dengan melihat bagaimana orang lain memerankan peran yang pemain dapat melihat dan menghayati situasinya dengan lebih.
- b. Meningkatkan spontanitas, dengan bertukar peran pemain menjadi terus bertumbuh dan lebih bebas dan tidak terikat pada pola perilaku tertentu, serta dipaksa untuk menilai kembali perilaku melalui sudut pandang yang lain.
- c. Meningkatkan pengertian dan kesadaran bagaimana orang lain merasakan dan melakukan hal yang sama.
- d. Peran ganda (*doubling*). Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga ikut bermain dalam permainan peranan dengan mengisi suara salah seorang pemain. Dasar dari cara ini adalah apabila kita berinteraksi dengan orang lain, kita memikirkan berbagai macam hal, sehingga kita tidak mempunyai cukup waktu untuk merespon dengan tepat dan cepat. Pikiran dan perasaan

---

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010, cet ke-2), h. 159.

lebih cepat dari pada kata-kata. Orang ke tiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama.

Adapun teknik yang digunakan dalam pelaksanaan sosiodrama adalah :

- a. Teknik cermin (*the mirror technique*). Anggota kelompok yang lain diminta menirukan peran yang dibawakan oleh salah seorang pemain seperti pada waktu pemain itu memerankannya. Supaya teknik ini tidak menimbulkan tekanan pada pemain yang ditirukan pola permainannya, sebaiknya peran yang ditirukan lebih dari satu peran.
- b. Teknik Kursi Kosong (*the empty chair technique*). Teknik ini digunakan bila anggota kelompok mengalami kesulitan untuk berinteraksi secara langsung dengan anggota kelompok yang lain. Anggota yang lain diminta untuk mengisi kursi kosong sebagai ganti lawan perannya. Setelah ia dapat lancar berbicara, seseorang diminta untuk mengisi kursi itu dan memerankan peran yang sebenarnya.
- c. Bermain peranan sendiri (*monodrama*). Sering terjadi seseorang dapat meningkatkan penghayatannya terhadap peran yang dimainkannya dengan bermain peran sendiri dengan berpindah-pindah tempat duduk ke tempat duduk pemeran yang lain dan melakukan monolog. Misalnya seorang individu memerankan pengawas, dan kemudian pindah tempat duduk memerankan kepala sekolah.

## **2. Psikodrama**

Psikodrama merupakan permainan peranan yang dimaksudkan agar individu yang bersangkutan dapat mengerti tentang dirinya lebih baik, dapat menemukan konsep dirinya dan menyatakan kebutuhan-kebutuhannya, dan menyatakan reaksinya terhadap dirinya. Dalam

psikodrama individu yang mempunyai masalah memerankan sendiri. Psikodrama dilaksanakan untuk tujuan terapi atau penyembuhan. Dalam psikodrama klien memerankan situasi-situasi yang dialaminya pada waktu lalu, sekarang, dan yang diantisipasi yang akan dialami pada waktu yang akan datang, dengan tujuan memperoleh pengertian yang lebih mendalam mengenai dirinya, melepaskan tekanan-tekanan yang dialami atau katarsis. Kejadian-kejadian yang penting dimainkan kembali agar klien dapat mengenali perasaan-perasaannya dan dapat mengungkapkan perasaan sepenuhnya sehingga terbuka jalan untuk terbentuknya perilaku.<sup>9</sup>

#### 2.2.4 Komunikasi Interpersonal (Antarpribadi )

Menurut Joseph De Vito, mengartikan komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antar dua orang, atau di sekelompok kecil orang, dengan beberapa *effect* atau umpan balik seketika”.<sup>10</sup> Menurut Mulyana, komunikasi antarpribadi adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Bentuk khusus dari komunikasi ini adalah diadik yang melibatkan hanya dua orang, seperti dua sejawar, suami istri, dua sahabat, dan seterusnya.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Hanufayya, Psikodrama dan Sociodrama, <http://hanufayya.blogspot.com/2017/12/19-psikodrama-dan-sociodrama.html> ( 19 Desember 2019 ).

<sup>10</sup> Syarwani Ahmad dan Edi Harapan, *Komunikasi Antarpribadi*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2012), h. 4.

<sup>11</sup>Mulyana, Langkah-langkah pembelajaran bermain peran, <http://Langkah-langkahpembelajaranbermainperan> ( Diakses pada tanggal 15 April 2019 )

Pengertian yang dikemukakan diatas, dapat dikatakan bahwa komunikasi antarpribadi adalah komunikasi yang dilakukan dengan akrab dan sangat mengenal antara orang-orang yang didalamnya terbatas dan kecil yang mana diantaranya lebih saling kenal-mengenal. Oleh sebab itu, komunikasi antarpribadi dianggap yang paling efektif dalam mengubah sikap, pendapat atau perilaku manusia.

### 2.2.5 Kompetensi Komunikasi Interpersonal

#### 1. Komunikasi Verbal

Verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Komunikasi verbal menggunakan kata-kata yang mempretasikan berbagai aspek realitas individu kita. Konsekuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diwakili kata kata itu.<sup>12</sup>

Menurut Larry L Barker, bahasa memiliki tiga fungsi, yaitu penamaan (*labelling*), interaksi dan transmisi informasi. Fungsi penamaan atau penjurukan merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan, atau orang yang dengan menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi. Fungsi interaksi, menekankan berbagai gagasan dan emosi yang dapat mengundang simpati dan pengertian atau kemarahan dan kebingungan. Melalui bahasa, informasi dapat disampaikan kepada orang lain. Mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali seseorang dapat

---

<sup>12</sup> Deddy, Muliana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012, h. 260.

mengirim dan menerima informasi. Fungsi bahasa inilah disebut fungsi tranmisi.

Menurut Barker, keistimewaan bahasa adalah sebagai sarana tranmisi informasi yang lintas waktu dengan menghubungkan masa lalu, masa kini dan masa depan. Bahasa memungkinkan kesinambungan budaya dan tradisi kita. Tanpa bahasa kita tidak mungkin bisa bertukar informasi, kita tidak mungkin menghadirkan semua objek dan tempat untuk kita rujuk dalam komunikasi kita.<sup>13</sup>

## 2. Komunikasi NonVerbal

Komunikasi nonverbal adalah proses yang dijalani oleh seseorang individu atau lebih pada saat menyampaikan isyarat-isyarat nonverbal yang memiliki potensi untuk merangsang makna dalam pikiran individu atau individu-individu lain.<sup>14</sup> Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis walau tidak terdapat kesepakatan tentang proses nonverbal ini, kebanyakan ahli setuju bahwa hal-hal berikut mesti dimasukkan seperti isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, postur, gerakan tubuh, sentuhan, pakaian, artefak, diam, ruang, waktu dan suara.<sup>15</sup>

Komunikasi nonverbal juga dapat diartikan sebagai penciptaan dan pertukaran pesan dengan tidak menggunakan kata-kata, komunikasi ini menggunakan gerakan tubuh, sikap tubuh, intonasi nada (tinggi-

---

<sup>13</sup> Deddy, Muliana, , *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012 h , 266-267.

<sup>14</sup> Alo Liliweri, *Sosiologi & Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 38.

<sup>15</sup> Deddy, Muliana, 2, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012, h. 12.

rendahnya nada), kontak mata, ekspresi muka, kedekatan jarak, dan sentuhan-sentuhan. Dapat juga dikatakan bahwa komunikasi nonverbal adalah semua kejadian di sekeliling situasi komunikasi yang tidak berhubungan dengan kata-kata yang diucapkan atau dituliskan dan meliputi semua stimulus nonverbal yang dalam *setting* komunikatif digeneralisasikan oleh individu dan lingkungan individu yang memakainya.<sup>16</sup>

### **3. *Listening* (Mendengarkan)**

*Listening* (mendengarkan) merupakan bagian penting dalam aktivitas komunikasi. Beberapa hambatan yang bisa mempengaruhi usaha kita dalam mendengarkan antara lain adalah :

- a. *Verbal battle*, merupakan suatu situasi di mana seseorang tidak mendengarkan dan mencoba memahami pembicaraan orang lain, malah membuat argumen-argumen dalam pikiran sendiri sehingga memunculkan argumen-argumen yang mematahkan lawan bicara.
- b. *Fact hunting* ialah individu sangat berkonsentrasi, penuh pada fakta-fakta detail sehingga tidak dapat melihat keseluruhan pesan yang coba disampaikan.

### **4. *Self-disclosure* (membuka diri)**

*Self-disclosure* (membuka diri) merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk menampilkan dirinya secara jujur. Keterbukaan penting jika seseorang ini mengembangkan hubungan jangka panjang.

---

<sup>16</sup> Suranto Aw, *Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011, h. 3.

### 2.2.6 Ciri-Ciri Komunikasi Antarpribadi

Membedakan komunikasi antarpribadi dengan komunikasi jenis lainnya dapat dilihat dari ciri-ciri yang melekat pada komunikasi antarpribadi tersebut. Menurut Mulyana ciri-ciri komunikasi antarpribadi adalah :

1. Pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam jarak dekat
2. Pihak-pihak yang berkomunikasi mengirim dan menerima pesan secara simultan dan spontan, baik secara verbal maupun nonverbal.

Secara konseptual, ciri-ciri ini menunjukkan bahwa dalam komunikasi antarpribadi ditentukan oleh jarak yang tidak terpisah, berada dalam satu tempat yang bisa terhubung secara tatap muka dan terjadi secara simultan. Simultan dalam konteks ini bisa dimaknai simultan dalam konteks topik atau pesan. Adapun ciri-ciri komunikasi antarpribadi menurut De Vito antara lain :

1. Keterbukaan
2. Empati
3. Dukungan
4. Perasaan positif
5. Kesamaan<sup>17</sup>

Peran komunikasi antarpribadi menurut Johnson diantaranya<sup>18</sup> :

1. Komunikasi antarpribadi membantu perkembangan intelektual dan sosial

---

<sup>17</sup> Silfia Hanani, *Komunikasi Antarpribadi*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2014 ), h. 21-23.

<sup>18</sup> Suranto Aw, *Komunikasi Interpersonal*, ( Yogyakarta : Graha Ilmu, 2015 ), h. 4 - 5



2. Membentuk identitas dan jati diri
3. Mengetahui lingkungan sosial dan sekitarnya
4. Meningkatkan kualitas komunikasi

Tujuan komunikasi antarpribadi merupakan suatu *action oriented*, maksudnya ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Tujuan komunikasi interpersonal itu bermacam-macam. Beberapa di antaranya dipaparkan berikut ini:

1. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain. Salah satu tujuan komunikasi antarpribadi adalah untuk mengungkapkan perhatian kepada orang lain. Dalam hal ini seseorang berkomunikasi dengan cara menyapa, tersenyum, melambaikan tangan. Membungkukkan badan, menanyakan kesehatan partner komunikasinya, dan sebagainya. Pada prinsipnya komunikasi interpersonal hanya dimaksudkan untuk menunjukkan adanya perhatian kepada orang lain, dan untuk menghindari kesan dari orang lain sebagai pribadi yang tertutup, dingin, dan cuek. Apabila diamati lebih serius, orang yang berkomunikasi dengan tujuan sekedar mengungkapkan perhatian kepada orang lain ini, bahkan terkesan “hanya basa-basi”. Meskipun bertanya, tetapi sebenarnya tidak terlalu berharap akan jawaban atas pertanyaan itu.
2. Menemukan diri sendiri artinya seseorang melakukan komunikasi antarpribadi karena ingin mengetahui dan mengenali karakteristik diri pribadi berdasarkan informasi dari orang lain. Peribahasa mengatakan, “Gajah di pelupuk mata tidak tampak, namun kuman di seberang lautan tampak”. Artinya seseorang tidak mudah melihat kesalahan dan kekurangan pada diri sendiri, namun mudah menemukan kesalahan orang lain, bila seseorang terlibat komunikasi antarpribadi dengan orang lain, maka terjadi proses belajar banyak sekali tentang diri maupun orang lain.

3. Menemukan dunia luar dengan komunikasi antarpribadi kesempatan untuk mendapatkan berbagai informasi dari orang lain, termasuk informasi penting dan aktual. Misalnya komunikasi interpersonal dengan seorang dokter mengantarkan seseorang untuk mendapatkan informasi tentang penyakit dan penanganannya.
4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis. Sebagai makhluk sosial, salah satu kebutuhan setiap orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan baik dengan orang lain. Pepatah mengatakan, “mempunyai seorang musuh terlalu banyak, mempunyai seribu teman terlalu sedikit”. Maksudnya kurang lebih, bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, perlu bekerja sama dengan orang lain. Semakin banyak teman yang dapat diajak bekerja sama, maka semakin lancarlah pelaksanaan kegiatan dalam hidup sehari-hari.
5. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku. Komunikasi interpersonal ialah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara langsung maupun tidak langsung (dengan menggunakan media). Dalam prinsip komunikasi, ketika pihak komunikasi menerima pesan atau informasi, berarti komunikasi telah mendapat pengaruh dari proses komunikasi. Sebab pada dasarnya, komunikasi adalah sebuah fenomena, sebuah pengalaman.<sup>19</sup> Fungsi dari komunikasi antarpribadi dalam proses pendidikan di antaranya:
  1. Mengubah pengetahuan
  2. Mengubah sikap

---

<sup>19</sup> Andini Nurmawati , “*Komunikasi Antarpribadi Tokoh Masyarakat Dalam Mengatasi Hubungan Disharmonisasi Warga Kampung Pattunuang Kelurahan Bitowa* , ( Suatu Studi Analisis Yudiris ) “ ( Skripsi Sarjana; Jurusan Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi : Makassar, 2017 ), h. 23 – 24.

3. Mengubah perilaku
4. Proses sosial
5. Perkembangan intelektual
6. Membentuk identitas jati diri
7. Memahami realitas di sekeliling
8. Kesehatan mental

### **2.2.7 Pentingnya Komunikasi AntarPribadi**

Pada dasarnya semenjak manusia lahir, komunikasi yang dijalin dan dipraktikkan terlebih dahulu adalah komunikasi antarpribadi, komunikasi seorang bayi dengan ibunya. Walaupun wujud komunikasi itu hanya bisa ditangkap melalui bahasa tubuh, tetapi seorang ibu tahu betul dengan pesan-pesan bahasa tubuh bayinya. Bahkan sebaliknya, seorang ibu pun dengan penuh kasih sayang membangun komunikasi antarpribadi kepada bayinya dengan pesan-pesan naluriah nonverbal. Misalnya, memberikan ASI dengan penuh kasih sayang dengan bahasa tubuh yang sangat lembut.

Manusia selain ingin mewujudkan hidup secara harmonis, juga sangat memerlukan hidup yang berkualitas dari waktu ke waktu. Maka, manusia sangat memerlukan komunikasi dengan orang lain untuk mendapatkan pesan-pesan yang bisa mengontruksi dirinya lebih baik dan berkualitas. Sebab dengan adanya komunikasi, seseorang mendapatkan pesan nasihat, pesan kritikan, dan pesan-pesan yang sangat berharga untuk kepentingan perbaikan diri.

### 2.2.8 Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Layanan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing*.

Setelah mengamati mahasiswa Bimbingan Konseling Islam memiliki banyak permasalahan baik itu pribadi, sosial, belajar dan karir. Mahasiswa membutuhkan banyak pengetahuan dalam menyikapi masalah yang ada baik itu dari pengalaman orang lain, tambahan pemikiran sendiri ataupun informasi yang dapat membantu mahasiswa dalam memecahkan masalahnya.

Kegiatan komunikasi interpersonal memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, yaitu sebagai jembatan penghubung atau mediator dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu komunikasi interpersonal juga memiliki peran sebagai sarana pemenuhan kebutuhan mahasiswa dibidang sosial, pribadi, belajar, karier, keagamaan, dan keluarga.

Jika dipandang dari segi pendidikan, kesulitan komunikasi interpersonal dapat menghambat kurang berkembangnya sumber daya manusia yang baik. Mahasiswa yang mengalami kesulitan komunikasi interpersonal dapat menghambat proses belajarnya terutama di kampus dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal mahasiswa, diperlukan dukungan dari semua pihak yang terlibat dengan mahasiswa, terutama mahasiswa itu sendiri. Maka digunakanlah konseling kelompok di mana diambil salah satu teknik *role playing* untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh mahasiswa.

Konseling kelompok dibahas masalah pribadi yang dimiliki oleh masing-masing individu dalam kelompok. Dinamika kelompok juga amat

berperan penting, karena dinamika kelompok dapat menciptakan suasana kebersamaan, berbagi informasi yang benar, pengetahuan, pengalaman, dan mencapai tujuan bersama.

Demikian, dapat terpecahkan masalah anggota kelompok dengan konseling kelompok. Anggota kelompok dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, persepsi, pengetahuan dan sikap terarah kepada tingkah laku khususnya dalam bersosialisasi atau berkomunikasi.

### **2.2.9 Komponen Komunikasi Interpersonal**

Proses komunikasi interpersonal terdapat beberapa komponen-komponen komunikasi yang saling berperan dan terintegrasi didalamnya sehingga proses komunikasi tersebut dapat berlangsung secara baik. Menurut Wiryanto komponen-komponen komunikasi interpersonal antara lain:

- 1) Pengirim
- 2) penerima
- 3) *Encoding dan Decoding*
- 4) Pesan
- 5) Saluran
- 6) Gangguan
- 7) Umpan balik
- 8) Bidang pengalaman
- 9) Akibat
- 10) Etika<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Deddy, Muliana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), h. 260

Komunikasi interpersonal melibatkan paling tidak dua orang. Setiap orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal memformulasikan dan mengirim pesan sekaligus menerima dan memahami pesan. Encoding adalah tindakan yang menghasilkan pesan yaitu pesan-pesan yang akan disampaikan diformulasikan terlebih dahulu dengan menggunakan kata-kata, simbol dan sebagainya.

Tindakan untuk menginterpretasikan dengan memahami pesan-pesan yang diterima disebut decoding, dalam komunikasi interpersonal pesan bisa berbentuk verbal (kata-kata) atau non verbal (gerakan, simbol) atau gabungan keduanya. Para pelaku komunikasi interpersonal pada umumnya bertemu secara tatap muka, sehingga terjalin hubungan antara pengirim dengan penerima informasi, dalam komunikasi interpersonal sering terjadi kesalahpahaman yang disebabkan adanya gangguan saat berlangsungnya komunikasi interpersonal. Gangguan ini mencakup tiga hal<sup>21</sup>.

- 1) Gangguan fisik, biasanya berasal dari luar dan mengganggu transmisi fisik seperti kegaduhan instruksi dan lain-lain. Kondisi tersebut akan menimbulkan kekacauan dalam informasi.
- 2) Gangguan psikologis, yaitu timbul karena perbedaan gagasan dan penilaian subjektif diantara orang-orang yang terlibat dalam komunikasi seperti emosi, perbedaan nilai-nilai, sikap dan status.
- 3) Gangguan semantik, terjadi karena kata-kata atau simbol yang digunakan dalam komunikasi memiliki arti ganda sehingga penerima gagal menangkap maksud dari pengirim pesan.

---

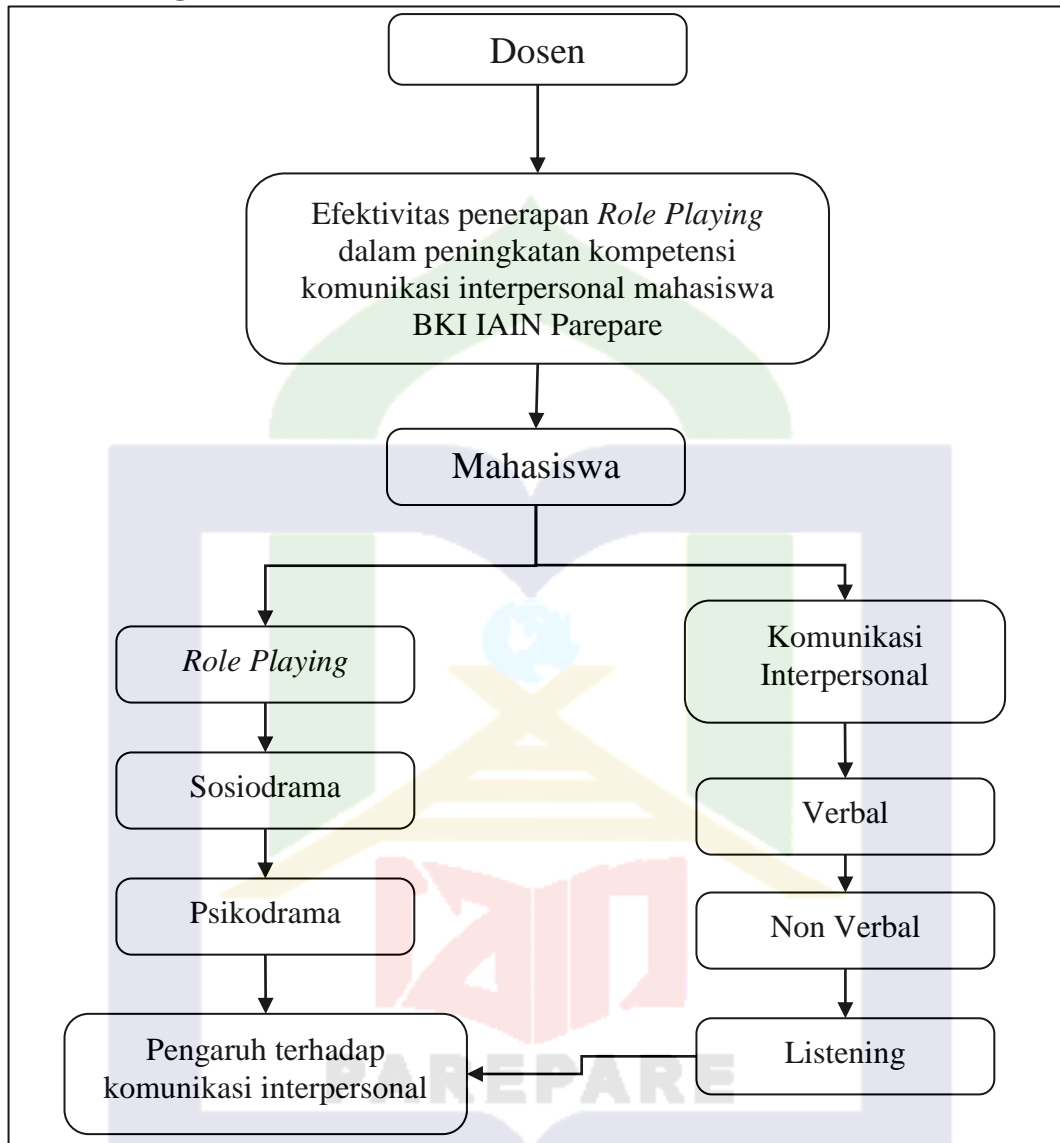
<sup>21</sup> Deddy, Muliana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012, h.12

### 2.3 Tinjauan Konseptual

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah penulis uraikan, konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dipandang mampu dan dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa dengan memanfaatkan dinamika kelompok, selain itu dengan pembelajaran memainkan peran mahasiswa dapat mengekspresikan dan mengkomunikasikan perasaan yang dimilikinya, mengenali potensi dalam dirinya mengembangkan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap terarah kepada tingkah laku khususnya dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan sesama anggota kelompok.

Sebelum mahasiswa Bimbingan Konseling Islam diberikan konseling kelompok menggunakan *role playing* mahasiswa akan diberikan angket terlebih dahulu untuk melihat masalah dari komunikasi interpersonal mahasiswa Bimbingan Konseling Islam angkatan 2017. Maka akan diadakan pemberian konseling kelompok menggunakan *role playing*, diharapkan mahasiswa Bimbingan Konseling Islam Angkatan 2017 mampu meningkatkan komunikasi interpersonal yang ada pada dirinya dengan baik sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kemampuannya dengan baik.

## 2.4 Kerangka Fikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Fikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yakni suatu penelitian yang bertujuan untuk menerangkan fenomena sosial atau suatu peristiwa. Hal ini sesuai dengan definisi penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati. Bentuk penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yakni penelitian dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung dan lokasi penelitian yang berlokasi di kampus IAIN Parepare.

#### **3.3 Jenis Dan Sumber Data**

Menurut Lofland, sumber data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lainnya. Maka dari itu dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data skunder.

### 3.3.1 Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kajian atau kegiatan dan hasil pengujian. Adapun yang termasuk sumber data primer pada penelitian ini adalah Dosen, dan mahasiswa IAIN Program Studi Bimbingan konseling angkatan 2017. Alasannya dosen tersebut memberikan pembelajaran terkait teknik *role playing* kepada mahasiswa.

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah disusun dalam arsip (data documenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Adapun yang termasuk dalam data sekunder dalam penelitian ini yakni literatur baik berupa buku dan jurnal dan publikasi-publikasi ilmiah lainnya yang dianggap mampu menguatkan teori yang ada.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Tanzeh pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Proses pengumpulan data menjadi bagian yang sangat penting dalam penelitian, karena data tersebut nantinya yang digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Observasi (pengamatan)

Observasi (pengamatan) adalah metode pengumpulan data secara pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau kalau perlu dengan pengecapan yang digunakan untuk menghitung data penelitian. Observasi dilakukan dalam penelitian ini dengan cara berkunjung atau datang langsung ke IAIN Parepare untuk mengadakan penelitian dan memperoleh data-data konkret yang ada hubungannya dengan penelitian ini.

### 2. *Interview* (Wawancara)

*Interview* atau wawancara merupakan proses memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai untuk mendapat informasi yang kongkrik terkait dengan permasalahan yang diteliti.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yakni penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pencatatan beberapa dokumen penting tentang objek yang diteliti, sehingga diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.

Dalam proses pengumpulan data terutama pada metode wawancara diperlukan pedoman wawancara yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber untuk mendapatkan informasi. Pada proses wawancara di penelitian ini ada dua jenis narasumber yaitu dosen dan mahasiswa.

## 3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini, teknik analisis data yang dapat digunakan adalah teknik analisis deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik

analisis data ini akan digunakan untuk menganalisis data yang sukar dikuantifikasi misalnya analisis terhadap jawaban-jawaban responden yang berupa kategori.

Setiap kali data terkumpul, data tersebut langsung dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Peneliti mencoba menganalisis data, mengolah data, dan mengambil kesimpulan dari data-data tersebut serta menggambarkan dan melaporkan apa yang terjadi di lapangan (lokasi penelitian). Analisis data penelitian kualitatif menggunakan teknik analisis non statistik, karena seluruh datanya adalah kualitatif, meskipun juga bisa didukung oleh analisis data kuantitatif sebagai pelengkap dan memperkaya makna.

Teknik yang digunakan adalah triangulasi. Dalam penelitian kualitatif triangulasi menjadi hal yang sangat penting untuk membantu pengamatan lebih jelas agar informasi yang dibutuhkan menjadi lebih valid. "Triangulasi adalah proses validasi yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji keabsahan antara sumber data atau informan dengan informan lain dan /atau metode yang satu dengan metode yang lain, misalnya observasi dengan wawancara, serta angket. Triangulasi sangat penting karena tidak ada satu butir informasi pun dapat dipertimbangkan untuk diterima kecuali setelah dilakukan triangulasi". Pelaksanaan triangulasi oleh peneliti dilakukan dengan memilih sesuai dengan keadaan penelitian ini yaitu 4 Triangulasi sumber data.

Triangulasi dengan modus penggunaan sumber data yang berbeda dan lebih dari satu mengandung arti bahwa suatu informasi yang diperoleh dari suatu sumber data dicek silang kepada sumber data yang lain. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi lain yang mungkin mengonter informasi yang diperoleh

sebelumnya atau sumber data yang lebih awal didapatkan. Triangulasi sumber data yang dilakukan oleh peneliti secara teknis yaitu:

- a. *Cross-check* data dengan fakta dari sumber lainnya.
- b. Membandingkan dan melakukan kontras data .
- c. Menggunakan kelompok informan yang sangat berbeda semaksimal mungkin.
- d. Triangulasi metode





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Implementasi Teknik *Role Playing* Oleh Dosen dan Mahasiswa

Penelitian ini dilaksanakan di kampus IAIN Parepare. Teknik *role playing* ini merupakan salah satu mata kuliah Bimbingan Penyuluhan Islam yang diajarkan dalam program studi Bimbingan Konseling Islam. Oleh karena itu teknik *Role Playing* ini dalam penerapannya dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar untuk mengetahui bagaimana teknik *role playing* ini diterapkan maka dilakukan proses wawancara ke beberapa sumber yaitu dosen sebagai subjek pemantik pelaksanaan teknik *role playing* dan mahasiswa sebagai penerima atau pelaksana teknik *role playing*.

Tabel 4.1.1.

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Implementasi Teknik <i>Role Playing</i>	1. Dosen <ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah teknik <i>Role Playing</i> ini telah dikenal luas sebagai teknik untuk melatih berbagai macam hubungan antarpribadi atau interpersonal?</li> <li>Bagaimana metode penerapan <i>role playing</i> ?</li> <li>Jenis <i>role playing</i> apa yang bapak/ibu gunakan ?</li> <li>Bagaimana strategi menghadapi mahasiswa yang kurang dalam kemampuan komunikasi interpersonal ?</li> </ol>

		<p>2. Mahasiswa</p> <p>a. Apakah anda pernah mengikuti perkuliahan teknik <i>role playing</i> yang di terapkan oleh dosen ?</p>
--	--	---

Penggunaan teknik *Role Playing* dalam proses belajar mengajar pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam di kampus IAIN Parepare telah dilakukan oleh dosen untuk melatih komunikasi interpersonal. Hal ini disampaikan oleh salah satu narasumber yang menjadi narasumber pertama yang merupakan salah satu dosen di lokasi penelitian yang mengajarkan teknik *Role Playing* bahwa:

“Iya, saya pernah menerapkan teknik *Role Playing* dalam proses belajar mengajar.”<sup>22</sup>

Penggunaan teknik *Role Playing* yang diterapkan oleh dosen menggunakan banyak cara atau banyak bentuk. Masih dengan narasumber yang sebelumnya, ia memberikan penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penerapan teknik *Role Playing* bahwa :

“Untuk menerapkan teknik *Role Playing* kepada mahasiswa, saya memberikan tugas untuk membuat sebuah drama yang diperankan oleh setiap mahasiswa”<sup>23</sup>

Menjadi seorang dosen yang mengajarkan teknik *Role Playing*, ada beberapa jenis teknik *role playing* yang kemungkinan diajarkan untuk mahasiswa untuk meningkatkan komunikasi interpersonal. Teknik *Role Playing* yang biasa diajarkan oleh para dosen adalah jenis psikodrama

<sup>22</sup> Hasil Wawancara oleh Nur Afiah, Dosen Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>23</sup> Hasil Wawancara oleh Afiah, Dosen Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare



karena dengan teknik psikodrama, individu yang bersangkutan dapat mengerti tentang dirinya lebih baik, dapat menemukan konsep dirinya dan menyatakan kebutuhan-kebutuhannya dan menyatakan reaksinya terhadap dirinya. Dalam psikodrama individu yang mempunyai masalah memerankan sendiri. Teknik *Role Playing* jenis psikodrama ini juga diterapkan oleh narasumber sebelumnya terkait jenis teknik *Role Playing* yang ia gunakan juga menggunakan psikodrama.

Teknik *Role Playing* ini telah dikenal luas sebagai teknik untuk melatih berbagai macam hubungan antarpribadi atau interpersonal. Dalam penerapan teknik *Role Playing* ini, dosen akan menemukan mahasiswa yang telah memiliki komunikasi interpersonal yang sudah baik dan juga mahasiswa yang masih kurang dalam komunikasi interpersonal. Untuk menghadapi jenis mahasiswa yang memiliki komunikasi interpersonal yang masih kurang, selain dengan menggunakan teknik *Role Playing*, melakukan pendekatan emosional juga bisa menjadi jalan keluar. Hal ini disampaikan oleh narasumber sebelumnya bahwa :

“Untuk mahasiswa yang kurang dalam kemampuan komunikasi interpersonal, cara yang dapat dilakukan adalah melakukan pendekatan emosional kepada mahasiswa yang bersangkutan.”<sup>24</sup>

Dalam penerapan teknik *Role Playing* juga dirasakan oleh beberapa mahasiswa program studi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare yang mengaku pernah mendapatkan materi teknik *Role Playing*. Hal ini dilihat dari 6 mahasiswa sebagai narasumber yang mengaku pernah menerima materi tentang teknik *Role Playing*.

---

<sup>24</sup> Hasil Wawancara oleh Afiah, Dosen Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

#### 4.1.2 Efektifitas Penerapan Teknik *Role Playing* terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	<p>Dampak Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal. Adapun indikator yang terbentuk dari hasil penelitian :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kemampuan komunikasi interpersonal setelah mengikuti perkuliahan teknik <i>role playing</i></li> <li>b. Pengaruh teknik <i>role playing</i> terhadap sifat terbuka dalam komunikasi interpersonal</li> <li>c. Pengaruh teknik <i>role playing</i> terhadap sifat empati dalam komunikasi interpersonal</li> <li>d. Pengaruh teknik <i>role playing</i> terhadap perasaan positif dalam komunikasi interpersonal</li> <li>e. Pengaruh teknik <i>role playing</i> terhadap sifat percaya diri dalam komunikasi interpersonal</li> <li>f. Pengaruh teknik <i>role playing</i> terhadap kemampuan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dosen             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana hasil dari penerapan teknik <i>role playing</i> kaitannya dengan kemampuan komunikasi Interpersonal mahasiswa ?</li> </ol> </li> <li>2. Mahasiswa             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa pendapat anda tentang teknik <i>role playing</i>?</li> <li>b. Apa dampak positif yang ada rasakan setelah mendapatkan teknik <i>role playing</i>?</li> <li>c. Bagaimana sikap atau perasaan saudara setelah mengikuti perkuliahan dengan teknik <i>role playing</i>, serta kaitannya dengan kemampuan komunikasi interpersonal anda ?</li> <li>d. Apakah anda merasa kemampuan bahasa lebih berkualitas dan meningkat ?</li> <li>e. Apakah anda merasa pengetahuan bertambah setelah pembelajaran dengan teknik <i>role playing</i>?</li> <li>f. Bagaimana pengaruh Teknik <i>role playing</i> terhadap Sifat Empati dalam Komunikasi Interpersonal?</li> <li>g. Setelah penggunaan teknik <i>role playing</i> baik dengan sosiodrama dan psikodrama, apakah anda lebih terbuka dalam komunikasi interpersonal?</li> </ol> </li> </ol>

	<p>berbahasa dan berkomunikasi dalam komunikasi interpersonal</p> <p>g. Pengaruh teknik <i>role playing</i> terhadap pengetahuan dalam komunikasi interpersonal</p> <p>h. Pengaruh teknik <i>role playing</i> terhadap sikap dan jati diri dalam komunikasi interpersonal</p>	<p>h. Apakah anda merasa lebih empati kepada sesama mahasiswa?</p> <p>i. Apakah anda lebih mempunyai perasaan positif?</p> <p>j. Apakah sikap dan jati diri anda lebih baik setelah mengikuti pembelajaran dengan teknik <i>role playing</i> tersebut ?</p> <p>k. Apakah teknik <i>role playing</i> ini dapat membentuk sikap percaya diri dari dalam diri seseorang?</p>
--	---	---

#### 1. Kemampuan Komunikasi Interpersonal Setelah Mengikuti Perkuliahan Teknik *Role Playing*

Penerapan teknik *Role Playing* dalam perkuliahan akan menghasilkan dampak terhadap orang-orang yang menerapkannya. Dampak yang dimaksud adalah dampak positif kepada diri dikarenakan teknik *Role Playing* adalah salah satu teknik yang melatih, membangun dan mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Hal ini dibenarkan oleh mahasiswa-mahasiswa yang pernah mengikuti perkuliahan teknik *Role Playing* pada Program Studi Bimbingan Konseling IAIN Parepare. Salah satu narasumber yang menjadi narasumber 2 ini, mengaku pernah mengikuti perkuliahan tentang teknik *Role Playing* dan mengaku bahwa :

“Menurut saya, teknik *Role Playing* adalah teknik yang bagus yang memudahkan kita untuk berinteraksi dengan orang terutama dengan teman karena di teknik *Role Playing* secara langsung dipraktikkan bagaimana

berinteraksi dengan orang lain. Teknik ini juga sangat meningkatkan kemampuan saya berinteraksi dengan orang banyak.”<sup>25</sup>

Dari pendapat yang disampaikan oleh narasumber sebelumnya, juga dirasakan oleh narasumber-narasumber lain, seperti pernyataan dari narasumber ke 3 bahwa :

“Setelah mendapatkan teknik ini di bangku perkuliahan, tentunya membantu kita lebih percaya diri berbicara di depan umum disebabkan adanya kemampuan diri yang telah diperankan sendiri oleh diri pribadi pada teknik tersebut.”<sup>26</sup>

Dari pendapat yang disampaikan oleh narasumber sebelumnya, juga dirasakan oleh narasumber-narasumber lain, seperti pernyataan dari narasumber ke 3 bahwa :

“Mempelajari teknik *Role Playing* sangat menyenangkan karena dilakukan dengan permainan peran yang mengajarkan kita mendalami sebuah peran dalam berbagai situasi. Setelah mempelajari teknik tersebut saya lebih baik lagi dalam berkomunikasi dengan orang-orang.”<sup>27</sup>

Begitupula yang dikatakan oleh narasumber ke 4.

“Setelah mempelajari teknik *Role Playing*, kemampuan komunikasi semakin bagus. Ini membuat kita merasa lebih berkembang.”<sup>28</sup>

Kemampuan komunikasi interpersonal dari perkuliahan teknik *Role Playing* ini tidak hanya dirasakan oleh narasumber-narasumber sebelumnya. Bahkan semua narasumber juga berpendapat yang sama. Berikut pendapat para narasumber lainnya mengenai hal ini. Menurut narasumber ke 5 dan 6 bahwa :

---

<sup>25</sup> Hasil Wawancara oleh Riska, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>26</sup> Hasil Wawancara oleh Mardiana Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>27</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>28</sup> Hasil Wawancara oleh Nurianti, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

“Kemampuan komunikasi interpersonal saat setelah mempelajari teknik *Role Playing* sangat baik dalam mengekspresikan suasana hati dan juga bahasa tubuh yang digunakan dalam komunikasi. Saya dapat berkomunikasi dengan baik ke orang-orang dan warga kampus.”<sup>29</sup>

“Menurut saya, teknik *Role Playing* adalah teknik yang bagus untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Teknik ini sangat penting untuk meningkatkan komunikasi dengan orang banyak.”<sup>30</sup>

Dari semua narasumber memberikan pendapat mengenai bagaimana kemampuan komunikasi interpersonal mereka saat setelah mengikuti perkuliahan teknik *Role Playing* bahwa teknik ini sangat cocok digunakan sebagai teknik untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal.

## 2. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Sifat Terbuka dalam Komunikasi Interpersonal

Teknik *Role Playing* dalam melatih dan membangun kemampuan komunikasi interpersonal dapat dilihat dari sifat terbuka yang dimiliki oleh seseorang. Sifat terbuka yang dimaksudkan adalah sifat terbuka dalam menyampaikan pendapat, menyampaikan ketidaksetujuan, menunjukkan emosional dan lainnya. Menyampaikan pendapat ataupun ketidaksetujuan sampai pada menunjukkan emosional merupakan hal yang tidak mudah. Tetapi dengan menggunakan teknik *Role Playing*, kita dapat memainkan peran yang menerapkan keadaan sebagai orang yang menyampaikan pendapat atau ketidaksetujuan dan menunjukkan emosional, dapat melatih diri. Dengan melatih diri sesering mungkin akan membentuk atau mengembangkan sikap terbuka dalam komunikasi interpersonal.

---

<sup>29</sup> Hasil Wawancara oleh Indri, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>30</sup> Hasil Wawancara oleh Riska Sugiana, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

Sifat terbuka yang terbentuk dari melatih diri dengan teknik *Role Playing*, dapat dilihat dari beberapa pengakuan atau pendapat mahasiswa yang telah mengetahui dan melatih diri dengan teknik *Role Playing* ini. Berikut pendapat para narasumber yang mengaku merasa lebih terbuka dalam komunikasi interpersonal setelah mengetahui teknik *Role Playing*.

“Bisa dikatakan lebih terbuka karena dari permainan peran tersebut menciptakan suatu peran yang mana bisa bermain peran dan watak kita sendiri yang telah ditentukan dalam sebuah narasi.”<sup>31</sup>

“Iya, bisa lebih terbuka lagi. Dengan teknik *Role Playing*, kita dapat melatih diri dengan memerankan beberapa peran yang mendukung sifat terbuka bisa terbentuk.”<sup>32</sup>

Sependapat dengan pernyataan kedua narasumber sebelumnya, masih ada beberapa pengakuan narasumber yang lainnya yang merasakan dampak teknik *Role Playing* dalam membentuk sifat terbuka dalam komunikasi interpersonal. Hal ini juga disampaikan oleh dua narasumber yang lain bahwa :

“Bisa bersifat lebih terbuka dan dapat menempatkan diri dalam situasi menjaga dan menyimpan informasi pribadi. Teknik ini mengajarkan bagaimana kita dalam memberikan pendapat berupa persetujuan dan bagaimana memberikan pendapat berupa penolakan.”<sup>33</sup>

“Sangat baik, saya merasa lebih terbuka atau berpikiran terbuka terutama saat akan menyampaikan pendapat dan berdiskusi dengan teman atau orang banyak.”<sup>34</sup>

Berdasarkan empat pendapat dari narasumber terkait sifat terbuka dalam komunikasi interpersonal, juga dirasakan oleh narasumber-

---

<sup>31</sup> Hasil Wawancara oleh Mardiana, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>32</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>33</sup> Hasil Wawancara oleh Nurianti, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>34</sup> Hasil Wawancara oleh Indri, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

narasumber yang lain, namun ada beberapa perbedaan. Hal ini disampaikan oleh narasumber lainnya yang bahwa :

“Iya, saya merasa lebih terbuka menyampaikan pendapat dan perasaan dalam berkomunikasi, tetapi terkadang masih merasa canggung berkomunikasi dengan orang yang baru saya kenal.”<sup>35</sup>

Menurut narasumber di atas, teknik *Role Playing* memang memberikan dampak dalam komunikasi interpersonal yaitu sifat terbuka dalam melakukan sesuatu, menegeluarkan pendapat atau amarah, dan mengekspresikan perasaan. Perasaan canggung yang terhadap orang baru itu merupakan hal yang wajar. Bahkan dalam teknik *Role Playing*, kita akan dilatih bagaimana berkomunikasi dengan orang yang sudah lama kenal dan orang yang baru kenal. Ini dilatih sesuai dengan peran dan keadaan yang diatur oleh narator.

### 3. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Sifat Empati dalam Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dibutuhkan beberapa sikap yang membentuk komunikasi yang baik. Sikap yang dimaksud adalah sifat terbuka yang sebelumnya dibicarakan, juga diperlukan sifat empati. Sifat empati yang di maksud ialah sifat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, tidak hanya itu juga merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap serta menjaga perasaan lawan bicara. Mengapa teknik *Role Playing* dapat membentuk sifat seperti itu, karena pada dasarnya teknik *Role Playing* adalah teknik untuk membentuk kemampuan komunikasi interpersonal. Sementara dalam melakukan komunikasi interpersonal, ada banyak sifat

---

<sup>35</sup> Hasil Wawancara oleh Riska, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

dan sikap yang mesti diketahui saat sedang berkomunikasi. Sifat dan sikap dalam komunikasi interpersonal inilah yang akan dimainkan dalam melakukan peran dalam permainan peran atau teknik *Role Playing*.

Mengenai teknik *Role Playing* yang melatih diri dalam bersikap lebih empati dalam komunikasi interpersonal juga dibenarkan oleh narasumber yang telah diwawancarai. Berikut beberapa pendapat yang membenarkan bahwa teknik *Role Playing* membentuk sifat empati dalam komunikasi interpersonal.

“Iya, saya bisa lebih bersifat empati kepada teman komunikasi. Sifat empati ini dapat saya lakukan dengan memberikan sebuah dukungan, nasehat, atau bantuan langsung. Teknik *Role Playing* melatih saya bagaimana bertutur atau berbicara dengan baik dan benar untuk menjaga perasaan lawan bicara.”<sup>36</sup>

Sifat empati merupakan sifat natural yang dimiliki oleh setiap individu. Teknik *Role Playing* ini dapat melatih kita untuk berempati dengan memainkan peran dalam banyak keadaan untuk bisa mengetahui sifat empati yang dimiliki. Berikut pendapat para narasumber mengenai sifat empati yang merupakan sifat alami dari setiap individu.

“Rasa empati menurut saya tergantung dari situasi atau keadaan yang ada. Jadi menurut saya, saya harus mampu menempatkan rasa empati saya pada situasi tertentu saja.”<sup>37</sup>

Pendapat diatas mengatakan bahwa empati itu tercipta dari keadaan atau situasi yang ada dan mampu menempatkan rasa empati sesuai keadaan. Pemikiran seperti itu bisa saja merupakan hasil dari mempelajari teknik *Role Playing* atau

---

<sup>36</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>37</sup> Hasil Wawancara oleh Riska, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare



bisa juga dari kebiasaan sehari-hari. Tetapi untuk melatih diri membentuk sifat empati, memainkan peran dengan berbagai macam keadaan adalah salah satu cara yaitu teknik *Role Playing*.

#### 4. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Perasaan Positif dalam Komunikasi Interpersonal

Perasaan positif dalam komunikasi interpersonal ialah kemampuan dalam memahami dan menanggapi situasi dan kondisi, melatih untuk berkreasi dan berinisiatif, dan kebiasaan positif seperti menerima dan berbagi tanggung jawab. Berbicara masalah positif adalah sesuat yang sangat luas. Segala bentuk sifat dan sikap yang mengarah ke kebaikan adalah positif. Berfikir jernih, bertutur sopan juga hasil dari perasaan positif .

Dalam teknik *Role Playing*, perasaan dan sikap positif bisa tumbuh karena pada dasarnya teknik *Role Playing* adalah teknik memainkan peran dengan melibatkan diri dengan banyak orang dimana yang menjadi poin utama ialah bagaimana kita bersikap dan bersifat yang baik dan benar dalam komunikasi interpersonal.

Menurut beberapa narasumber, sikap dan perasaan positif memang didapatkan salah satunya dari belajar berinteraksi dengan teknik *Role Playing*. Berikut pendapat para narasumber.

“Perasaan positif saya dapatkan dalam melakukan permainan peran karena permainan peran ini melibatkan kita dengan banyak orang sehingga melatih diri menjaga sikap ke banyak orang dan banyak keadaan.”<sup>38</sup>

Perasaan positif adalah perasaan seseorang yang menunjang sikap komunikasi interpersonal. Perasaan positif yang dimaksud adalah

---

<sup>38</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

bagaiman sikap terhadap lawan bicara atau orang di sekitar kita. Perasaan positif ini melatih diri bagaimana kita menjaga sikap baik itu lisan atau perbuatan dalam berkomunikasi.

“Iya, saya mempunyai perasaan positif karena adanya pemahaman situasi dan kondisi yang ada disekitar saya berada saat ini.”<sup>39</sup>

Perasaan positif atau pikiran positif terhadap orang lain dapat dibiasakan dengan pemahaman situasi dan kondisi untuk menunjang komunikasi dengan orang lain.

“Iya, saya lebih bisa bersikap dan merasa positif karena mengetahui sifat dan sikap yang memberikan dampak baik dan buruk saat berkomunikasi dengan lawan bicara.”<sup>40</sup>

Berdasarkan pendapat 3 narasumber, di dalam komunikasi interpersonal itu dibutuhkan sifat positif atau sikap positif dalam menanggapi sesuatu baik itu menanggapi suasana atau pun menanggapi lawan bicara.

##### 5. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Sifat Percaya Diri dalam Komunikasi Interpersonal

Teknik *Role Playing* dalam melatih komunikasi interpersonal sudah pasti akan menumbuhkan sifat percaya diri karena teknik ini melibatkan seorang individu berinteraksi dengan individu yang lainnya. Hal yang paling kuat kenapa percaya diri akan berkembang saat melakukan permainan peran, karena dengan melakukan permainan peran akan didapatkan banyak pengetahuan dan teknik dalam berinteraksi dengan

---

<sup>39</sup> Hasil Wawancara oleh Mardiana, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>40</sup> Hasil Wawancara oleh Indri, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

orang lain. Teknik *Role Playing* juga melatih membiasakan diri untuk berkomunikasi dengan orang banyak dengan karakter dan keadaan yang telah ditentukan. Sifat percaya diri juga akan tumbuh dan berkembang didukung dengan kebiasaan dan terbiasa berbicara dengan banyak orang lain dan berinteraksi dengan orang lain.

Sikap percaya diri yang tumbuh atau berkembang karena dilatih dengan teknik *Role Playing* diakui oleh semua narasumber yang telah dilakukan wawancara. Menurut salah satu narasumber berpendapat bahwa teknik *Role Playing* dapat menambah sifat percaya diri bahwa :

“Iya, teknik *Role Playing* ini membentuk sikap percaya diri dari dalam diri. karena poin utama untuk bisa melakukan komunikasi interpersonal dan berinteraksi dengan orang lain adalah sifat percaya diri. Sementara inti dari teknik *Role Playing* adalah memainkan peran dan memainkan peran dengan banyak orang. Tentu saja akan menumbuhkan sikap percaya diri baik untuk berbicara atau bertindak dengan orang lain.”<sup>41</sup>

Sikap percaya diri adalah salah satu bentuk hasil dari teknik *role playing* dikarenakan teknik *role playing* mengajarkan bagaimana memainkan peran dengan mengekspresikan perasaan lewat ucapan ataupun perbuatan.

“Iya, saya lebih percaya diri karena tentunya teknik tersebut seseorang dapat bermain peran sesuai karakter yang ia miliki ataupun mungkin sebaliknya.”<sup>42</sup>

“Iya, saya merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, memberikan saran, mengekspresikan perasaan setelah melatih komunikasi interpersonal menggunakan teknik *Role Playing*.”<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Hasil Wawancara oleh Riska, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>42</sup> Hasil Wawancara oleh Mardiana, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>43</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

Selain dari pendapat narasumber diatas, narasumber yang lain juga memberikan tanggapan yang mendukung pendapat ketiga narasumber diatas, bahwasanya sikap percaya diri aka tumbuh saat melatih diri dalam komunikasi interpersonal menggunakan teknik *Role Playing*.

#### 6. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Kemampuan Berbahasa dan Berkomunikasi dalam Komunikasi Interpersonal

Teknik *Role Playing* dilakukan dengan melibatkan dua atau lebih orang untuk saling berinteraksi. Dalam teknik ini pula, dituntut untuk mengemukakan pendapat baik itu dalam situasi spontan atau percakapan dalam peran. Teknik ini pada dasarnya adalah melatih untuk mamiliki komunikasi interpersonal yang baik. Komunikasi yang dimaksud adalah bagaimana menyampaikan pendapat, bagaimana memulai sebuah percakapan, bagaimana memanfaatkan bahasa tubuh, bagaimana sikap berucap dan bertingkah dan banyak lagi. Jika teknik *Role Playing* diterapkan dengan sungguh-sungguh, maka pengaruhnya dalam komunikasi interpersonal akan dirasakan.

Mahasiswa yang menjadi narasumber pada penelitian ini memiliki jawaban yang sama terkait pengaruh teknik *Role Playing* terhadap kemampuan berbahasa dan berkomunikasi interpersonal bahwa kemampuan berbahasa dan berkomunikasi jelas didapatkan setelah mempelajari dan menerapkan teknik *Role Playing*.

“Menurut saya, jika kemampuan berbahasa saya tidak menjamin karena saya orang yang tidak pandai merangkai kata, tetapi berbicara dengan orang lain, saya bisa percaya diri setelah melakukan teknik ini.”<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Hasil Wawancara oleh Riska, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

Kemampuan berbahasa dan berkomunikasi sangat terpengaruh setelah belajar teknik *Role Playing*. Kemampuan berbahasa dan berkomunikasi dapat lebih baik karena didalam teknik *Role Playing* mengajarkan bagaimana mengolah kata menjadi kalimat yang mudah digunakan dan dimengerti saat sedang berkomunikasi dengan orang lain.

“Dari segi kemampuan berbahasa tentunya ada pengaruh tersendiri setelah teknik tersebut digunakan ataupun tidak pernahnya digunakan teknik tersebut. Setelah menggunakan teknik ini, pengolahan kata akan lebih berkualitas dari sebelumnya.”<sup>45</sup>

“Iya, kemampuan berbahasa dan berkomunikasi sudah mulai berkembang. Dengan teknik ini, kita bisa membedakan model bahasa dan cara komunikasi saat formal ataupun tidak formal.”<sup>46</sup>

Dari semua pendapat narasumber, terlihat kelebihan teknik *Role Playing* adalah kemampuan berbahasa dan berkomunikasi yang baik dan benar, menyampaikan pendapat dengan baik dan benar baik itu menggunakan bahasa lisan ataupun bahasa tubuh.

#### 7. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Pengetahuan dalam Komunikasi Interpersonal

Teknik *Role Playing* sudah pasti memberikan banyak pengetahuan terutama dalam melakukan komunikasi interpersonal. Teknik ini melatih untuk berfikir lebih luas, melatih diri dalam berinteraksi, mengambil keputusan, menegeluarkan pendapat, menyampaikan empati, dan masih banyak lagi.

Berikut pendapat dari narasumber terkait pengetahuan yang mereka dapatkan dari teknik ini:

---

<sup>45</sup> Hasil Wawancara oleh Mardiana, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>46</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

“Ya, kemampuan berkomunikasi saya bertambah seperti bagaimana melakukan komunikasi awal, tahapan-tahapan dan sikap seharusnya dalam berkomunikasi.”<sup>47</sup>

“Tentu saja bertambah karena dengan peran yang diberikan, kita dapat berperan seperti yang telah dinarasikan.”<sup>48</sup>

“Iya, kemampuan komunikasi interpersonal bertambah dengan melakukan teknik ini. Kita belajar dari peran yang dimainkan dan keadaan yang dirasakan saat bermain peran.”<sup>49</sup>

“Iya, ini karena teknik yang dilakukan secara langsung melalui permainan peran dengan berbagai jenis watak dan keadaan. Terkadang kita berkomunikasi sesuai precakapan. Dan akan didukung dengan percakapan natural kita.”<sup>50</sup>

#### 8. Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Sikap dan Jati Diri dalam Komunikasi Interpersonal

Teknik *Role Playing* pengaruhnya dalam perubahan sikap dan jati diri harusnya mengarah ke hal yang lebih baik. Ini karena teknik *Role Playing* dilakukan dengan persiapan yang matang dan dilakukan oleh bukan sembarang orang. Teknik ini dilakukan sebagaimana fungsi dan tujuannya yaitu melatih komunikasi interpersonal. Dalam melakukan permainan peran, pelatihan sikap

<sup>47</sup> Hasil Wawancara oleh Riska, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>48</sup> Hasil Wawancara oleh Mardiana, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>49</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>50</sup> Hasil Wawancara oleh Indri Saputri, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

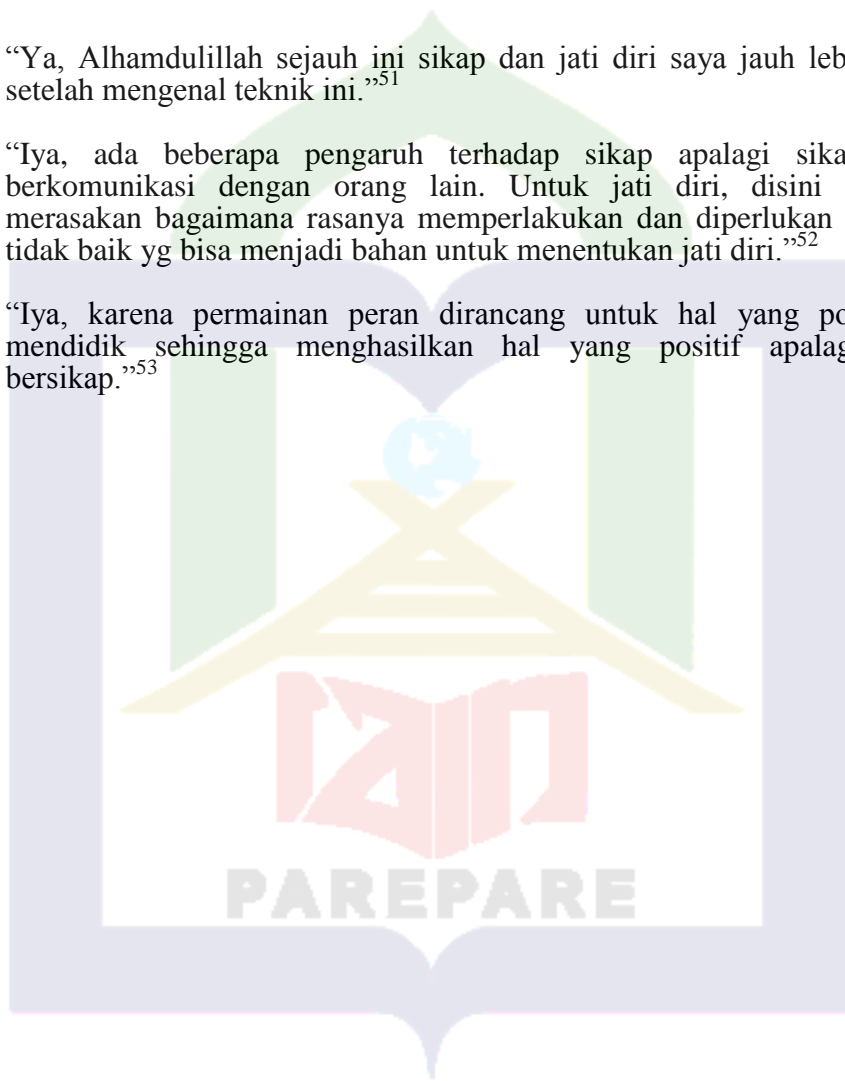
juga menjadi poin penting, sementara jati diri akan berubah menjadi lebih baik dengan mempelajari dan memahami banyak hal diluar dari kebiasaan.

Adapun pendapat beberapa narasumber terkait ini adalah :

“Ya, Alhamdulillah sejauh ini sikap dan jati diri saya jauh lebih positif setelah mengenal teknik ini.”<sup>51</sup>

“Ya, ada beberapa pengaruh terhadap sikap apalagi sikap dalam berkomunikasi dengan orang lain. Untuk jati diri, disini kita bisa merasakan bagaimana rasanya memperlakukan dan diperlakukan baik atau tidak baik yg bisa menjadi bahan untuk menentukan jati diri.”<sup>52</sup>

“Ya, karena permainan peran dirancang untuk hal yang positif dan mendidik sehingga menghasilkan hal yang positif apalagi dalam bersikap.”<sup>53</sup>



---

<sup>51</sup> Hasil Wawancara oleh Riska, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>52</sup> Hasil Wawancara oleh Nurul Aqsha, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

<sup>53</sup> Hasil Wawancara oleh Indri Saputri, Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan dari skripsi penulis yang berjudul “Interpersonal Mahasiswa Teknik *Role Playing* Terhadap Komunikasi Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare” maka penulis dapat mengambil kesimpulan akhir yaitu sebagai berikut :

1. Teknik *Role Playing* adalah teknik permainan peran yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang memainkan peran masing-masing dan saling berinteraksi dalam suatu situasi.
2. Teknik *Role Playing* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam proses pembimbingan konseling untuk melatih komunikasi interpersonal.
3. Pengaruh teknik *Role Playing* dalam melatih komunikasi interpersonal sangat baik dikarenakan teknik yang digunakan dalam *Role Playing* memberikan manfaat seperti mengembangkan kemampuan berkomunikasi, melatih dan menanamkan sikap pengertian perasaan seseorang, meningkatkan rasa percaya diri dalam lingkungan sosial, membentuk pribadi yang terbuka dalam menyampaikan pendapat, ketidaksepakatan, dan mengekspresikan emosionalnya, kemampuan berkomunikasi dan berbahasa semakin meningkat, dan perubahan sikap dan pemikiran yang lebih positif.

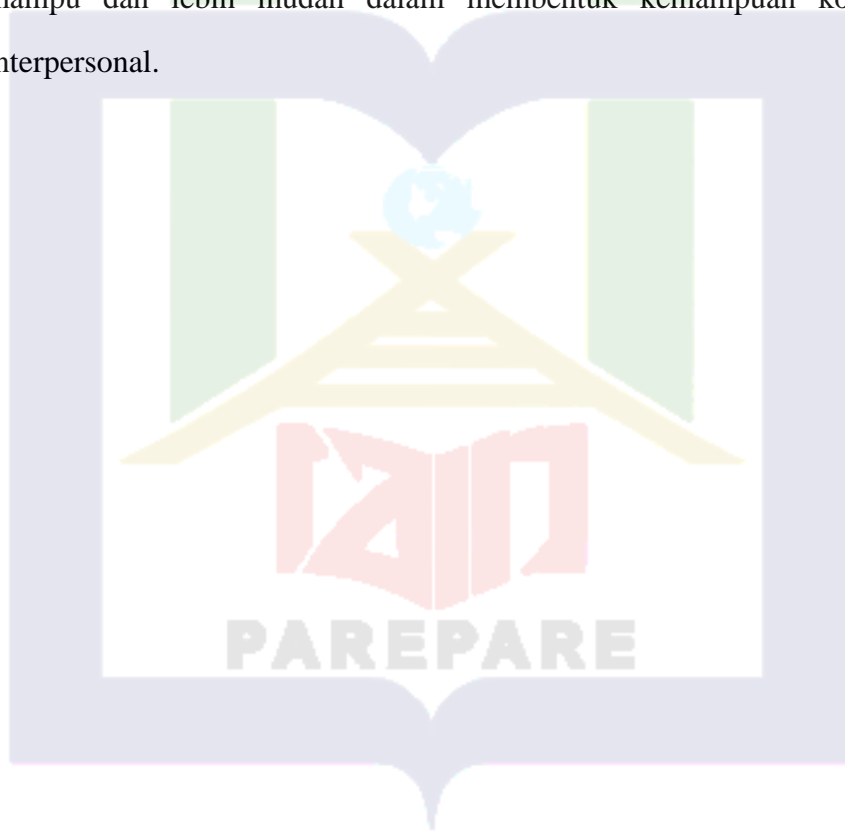
#### **5.2 Saran**

1. Menerapkan teknik *Role Playing* dengan situasi yang sering ditemukan dalam lingkungan sosial yang melibatkan banyak jenis orang baik dari segi



usia, profesi, dan karakter untuk membentuk pribadi yang lebih percaya diri di lingkungan sosialnya.

2. Mengembangkan teknik *Role Playing* dengan memanfaatkan teknologi terutama dalam penerapannya seperti merekam permainan peran yang dilakukan untuk dijadikan bahan ajar atau bahan bimbingan konseling.
3. Melakukan pengembangan penelitian dengan menggabungkan teknik *Role Playing* dengan teknik-teknik pembimbingan konseling lainnya yang lebih mampu dan lebih mudah dalam membentuk kemampuan komunikasi interpersonal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT
- Amay Kusuma. 2017 “*Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Penerima Manfaat Di Sasana Pelayanan Sosial Anak Pamardi Utomo (Suatu Studi Yuridis)* “. Skripsi Sarjana ; Bimbingan dan Konseling Islam: Surakarta
- Amin, Safwan. 2005 *Pengantar Bimbingan Dan Konseling*. Banda Aceh : Pena
- Andini Nurmawati. 2017 “*Komunikasi Antarpribadi Tokoh Masyarakat Dalam Mengatasi Hubungan Disharmonisasi Warga Kampung Pattunuang Kelurahan Bitowa, (Suatu Studi Analisis Yuridis)* “. Skripsi Sarjana; Jurusan Ilmu Komunikasi Pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi : Makassar
- Arikunto,S. 2010 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta Asdi Mahasatya
- Aw Suranto.2005. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Bennet & Ramlah. 2002. *Metode-Metode Pembelajaran*. Jakarta. Refika Aditama
- Budyatna Muhammad dan Ganiem Leila Mona. 2012. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta : Kencana
- Damayanti, Nindya. 2012. *Buku Pintar Panduan Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Araska
- Dian Novianti Sitompul. 2015. *Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di SMA Negeri 1 Rantau Utara*. Jakarta : Salemba Humanika *Jurnal EduTech Vol.1No Maret 2015 ISSN : 2442-6024 e- ISSN : 2442-7063*
- Djamarah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Edi Harapan dan H.Syarwani Ahmad. 2016. *Komunikasi Antarpribadi* . Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada
- Gerungan. 2004 *Psikologi Sosial*. Bandung : Refika Aditama
- Hanani Silfia . 2017. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta : Ar-Ruzz Media
- Hanani Silfia. 2017. *Komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

- Hanufayya. Psikodrama dan Sociodrama. <http://hanufayya.blogspot.com/2017/12/19-psikodrama-dan-sociodrama.html> (19 Desember 2017)
- Hanurawan Fattah. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Hurlock (Online) (Dalam <http://faktor Penyebab Kesulitan Perilaku Solidaritas>) Di akses pada tanggal 14 April 2014
- Istarani. 2013 *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan : Cv.Iscom Medan
- Juntika, A. 2010 *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung : Refika Aditama
- Meinarno, Eko W. 2009 *Psikologi Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika Jurnal
- Muhtadi H.Asep Saepul .2015. *Metode Penelitian Dakwah*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Mulia, Fuji. 2010. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model*. <http://www.trigonalworld.com/2010/12/pengertian-pendekatan-strategi-metode.html>. (18 September 2012)
- Mulyasa. 2003. [http:// Langkah-langkahpembelajaranbermainperan](http://Langkah-langkahpembelajaranbermainperan). (Diakses pada Tanggal 15 April 2014 )
- Prayitno & Erman, A. (2004), *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Roestiyah, N.K. 2001. *Metode Demonstrasi dan Sociodrama dalam Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Romlah Tatiek. 1989. *Teori dan Paraktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Tenaga Kependidikan
- Rosyida Nur Zulfah. 2016. “ Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Manggungan Kabupaten Banyumas ( Suatu Studi Analisis Yuridis) “. Skripsi Sarjana ; Jurusan Bimbingan dan Konseling: Semarang
- Sugiyono . 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : ALFABETA
- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press

Winkel WS. 2012. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*.  
Yogyakarta: Media Abadi



# LAMPIRAN-LAMPIRAN



## INSTRUMENT PENELITIAN

### PEDOMAN WAWANCARA

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	<p>Implementasi Teknik <i>Role Playing</i></p> <p>(Penggunaan teknik <i>Role Playing</i> dalam proses belajar mengajar telah dilakukan oleh para dosen untuk melatih komunikasi interpersonal. Penggunaan teknik <i>Role Playing</i> yang diterapkan oleh dosen menggunakan banyak cara atau banyak bentuk. Misalnya untuk menerapkan teknik <i>Role Playing</i> kepada mahasiswa, dengan memberikan tugas untuk membuat sebuah drama yang diperankan oleh setiap mahasiswa. Teknik <i>Role Playing</i> yang biasa diajarkan oleh para dosen adalah jenis psikodrama karena dengan teknik psikodrama, individu yang bersangkutan dapat mengerti tentang dirinya lebih baik, dapat menemukan konsep dirinya dan menyatakan kebutuhan-kebutuhannya dan menyatakan reaksinya terhadap dirinya. Dalam penerapan teknik <i>Role Playing</i> ini, dosen akan menemukan mahasiswa yang telah memiliki komunikasi</p>	<p>1.Dosen</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apakah bapak/ibu pernah menerapkan teknik <i>role playing</i> dalam proses pembelajaran ?</li> <li>b. Bagaimana metode penerapan <i>role playing</i> ?</li> <li>c. Jenis <i>role playing</i> apa yang bapak/ibu gunakan apakah sosiodrama atau psikodrama ?</li> <li>d. Bagaimana strategi menghadapi mahasiswa yang kurang dalam kemampuan komunikasi interpersonal ?</li> </ol> <p>2.Mahasiswa</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apakah anda pernah mengikuti perkuliaan dan teknik <i>role playing</i> yang di terapkan oleh dosen ?</li> </ol>

	interpersonal yang sudah baik dan juga mahasiswa yang masih kurang dalam komunikasi interpersonal.	
2.	<p>Dampak Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal</p> <p>(Penerapan teknik <i>Role Playing</i> dalam perkuliahan akan menghasilkan dampak terhadap orang-orang yang sudah menerapkannya. Dampaknya yaitu kepada diri dikarenakan teknik <i>Role Playing</i> adalah salah satu teknik yang melatih kepercayaan diri, membangun dan mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Teknik <i>Role Playing</i> adalah teknik yang bagus yang memudahkan kita untuk berinteraksi dengan orang terutama dengan teman karena di teknik <i>Role Playing</i> secara langsung dipraktikkan bagaimana berinteraksi dengan orang lain. Teknik ini juga sangat meningkatkan kemampuan saya berinteraksi dengan orang banyak. Kemampuan komunikasi interpersonal saat setelah mempelajari teknik <i>Role Playing</i> sangat baik dalam mengekspresikan suasana hati dan juga bahasa tubuh yang digunakan dalam</p>	<p>1.Dosen</p> <p>a. Bagaimana hasil dari penerapan teknik role playing kaitannya dengan kemampuan komunikasi Interpersonal mahasiswa ?</p> <p>2.Mahasiswa</p> <p>a. Bagaimana perasaan atau sikap saudara setelah mengikuti perkuliahan dengan teknik role playing, serta kaitannya dengan kemampuan komunikasi interpersonal anda ?</p> <p>b. Setelah penggunaan teknik role playing baik dengan sosiodrama dan psokodrama, apakah anda lebih terbuka dalam komunikasi interpersonal ?</p> <p>c. Apakah anda merasa lebih empati kepada sesama mahasiswa ?</p> <p>d. Apakah anda lebih mempunyai perasaan positif?</p> <p>e. Apakah anda lebih percaya diri setelah mendapatkan teknik <i>role playing</i>?</p> <p>f. Apakah anda merasa kemampuan bahasa lebih berkualitas dan meningkat?</p> <p>g. Apakah anda merasa pengetahuan bertambah setelah pembelajaran dengan teknik <i>role playing</i>?</p> <p>h. Apakah sikap dan jati diri anda lebih baik setelah mengikuti pembelajaran</p>

komunikasi. Sehingga teknik ini membawah banyak dampak).	dengan teknik role playing tersebut ?
--	---------------------------------------





## IZIN MELAKSANAKAN WAWANCARA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Amal Bakti No. 8 Sorocang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-~~005~~ /In.39.7/06/2020

Parepare, 16 Juni 2020

Lamp : -

Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth.  
Walikota Parepare  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Parepare  
Di-

Kota Parepare

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare menerangkan bahwa:

Nama : SITI HAJAR  
Tempat/Tgl. Lahir : Sengkang, 29 Mei 1998  
NIM : 15.1232.002  
Semester : X  
Alamat : Parepare

Adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) parepare bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**“Teknik Role Playing Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam IAIN Parepare”**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Juni 2020**.

Sehubungan dengan hal tersebut dimohon kerjasamanya agar kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin sekaligus dukungan dalam memperlancar penelitiannya.

Demikian, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu Alaikum Wr. Wb.*



Ushuluddin, Adab Dan Dakwah

H. W. Halim K., Lc.M.A  
15190624 199803 1 001

## REKOMENDASI PENELITIAN

		SRN IP0000278
<b>PEMERINTAH KOTA PAREPARE</b> <b>DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU</b> <i>Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23594 Faksimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmtsp@pareparekota.go.id</i>		
<b>REKOMENDASI PENELITIAN</b> <b>Nomor : 282/IP/DPM-PTSP/7/2020</b>		
<p>Dasar :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.</li> <li>2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.</li> <li>3. Peraturan Walikota Parepare No. 7 Tahun 2019 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.</li> </ol> <p>Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :</p>		
<b>M E N G I Z I N K A N</b>		
KEPADA		
NAMA	: <b>SITTI HAJAR</b>	
UNIVERSITAS/ LEMBAGA	: <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE</b>	
Jurusan	: <b>BIMBINGAN KONSELING ISLAM</b>	
ALAMAT	: <b>BTN GRIYA MANGGALA INDAH NO. 9 PAREPARE</b>	
UNTUK	: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :	
	JUDUL PENELITIAN : <b>TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING ISLAM IAIN PAREPARE</b>	
	LOKASI PENELITIAN : <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE, FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH</b>	
	LAMA PENELITIAN : <b>01 Juni 2020 s.d 30 Juni 2020</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung</li> <li>b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan</li> </ol>	
	<p>Dikeluarkan di: <b>Parepare</b>            Pada Tanggal : <b>06 Juli 2020</b></p>	
	<p><b>KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE</b></p>  <p><b>Hj. ANDI RUSIA, SH.MH</b></p>	
	<p>Pangkat : <b>Pembina Utama Muda, (IV/c)</b>            NIP : <b>19620915 198101 2 001</b></p>	
<b>Biaya : Rp. 0.00</b>		

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai Sertifikasi Elektronik

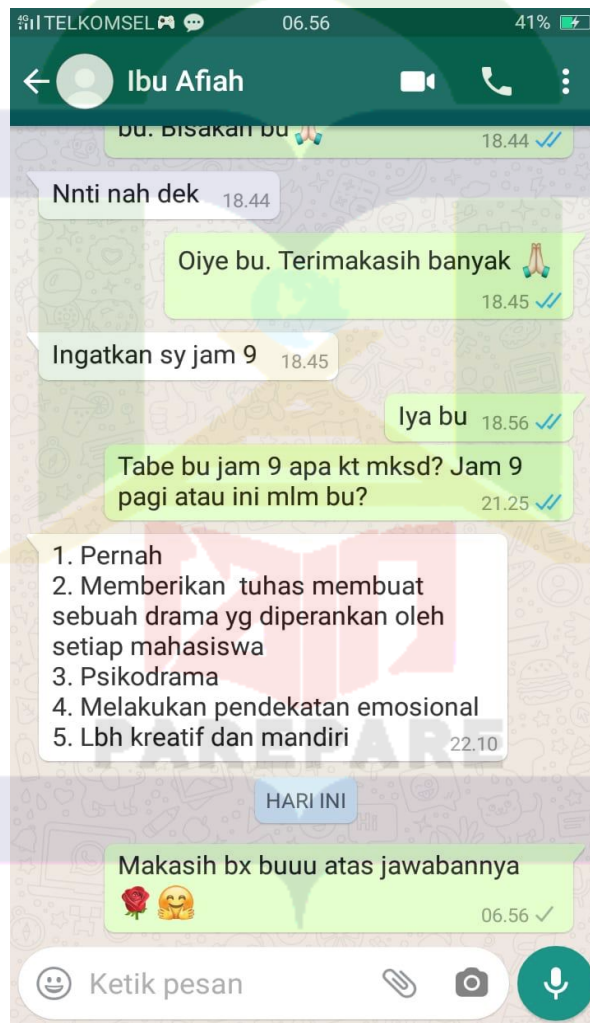


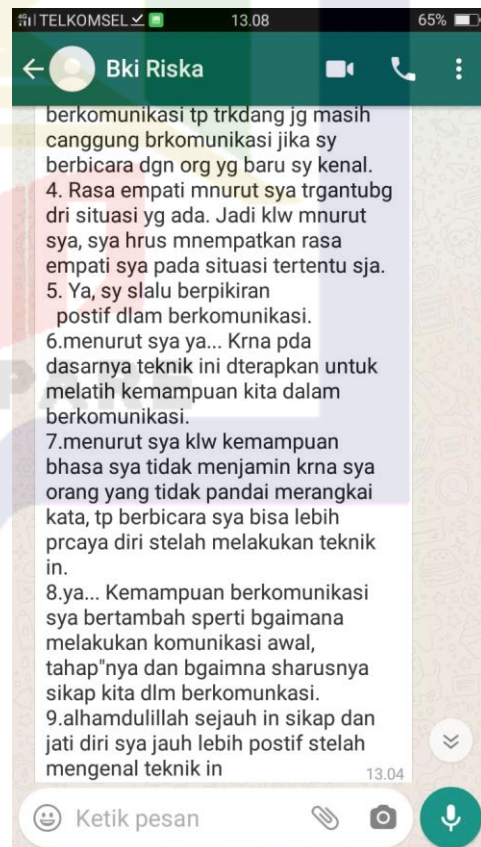
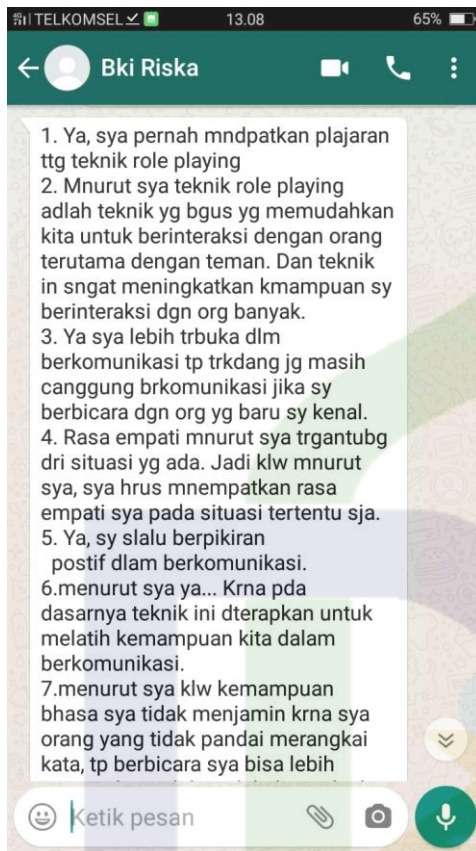
**FOTO CHAT/ WAWANCARA DENGAN DOSEN DAN MAHASISWA**



**PAREPARE**







6. lebih percaya diri tentunya dengan teknik tersebut seseorang dapat bermain peran sesuai karakter yang ia miliki ataupun mungkin sebaliknya.
7. Dari segi kemampuan berbahasa tentunya ada pengaruh tersendiri setelah teknik tersebut ataupun tidak pernahnya digunakan teknik tersebut. Setelah penggunaan teknik tersebut pengolahan kata akan lebih berkualitas dari sebelumnya.
8. Tentunya bertambah karena dengan peran yg telah diberikan kita dapat berperan seperti yg telah tertulis di narasi.
9. Bisa dikatakan dari dulu sudah baik tetapi setelah mempelajari teknik ini lebih jauh tentunya menambah pengetahuan mengenai diri sendiri setelah adanya peran suatu tokoh yang tidak ada pada diri kita sendiri yang kita harus perankan.

1. Pernah teknik ini merupakan teknik bermain peran. Seseorang diberi tugas dalam memerankan suatu tokoh dalam sebuah narasi yg telah ditentukan.
2. setelah mendapatkan teknik ini di bangku perkuliahan tentunya membantu kita lebih percaya diri berbicara di muka umum disebabkan adanya kemampuan diri yang telah diperankan sendiri oleh diri pribadi pada teknik tersebut.
3. Bisa dikatakan lebih terbuka karena dari permainan peran tersebut menciptakan suatu peran yang mana bisa sesuai karakter dan watak kita sendiri yang telah ditentukan dalam sebuah narasi.
4. Dan dulu saya sudah empati sebelum mempelajari teknik role playing karena itu berasal dari dalam diri saya pribadi.
5. Iya saya mempunyai perasaan positif karena adanya pemahaman situasi dan kondisi yang ada disekitar saya berada saat ini.

## BIOGRAFI PENULIS



**Sitti Hajar** adalah anak dari orangtua bernama Syafiuddin dan Sulaemi, S.Pd. Bertempat lahir di Sengkang, Sulawesi Selatan pada tanggal 29 Mei 1998. Penulis mulai menempuh pendidikan awal di TK Kartika Jaya Parepare. Setelah menginjak usia 5 tahun penulis melanjutkan sekolah di SD Negeri 171 Pinrang selesai pada tahun 2009 kemudian dilanjutkan di SMP Negeri 4 Patampanua Pinrang selesai pada tahun 2012, dan pindah ke Kota Parepare untuk melanjutkan sekolah di SMA Negeri 1 Parepare selesai pada tahun 2015. Lalu melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada tahun 2015 dengan mengambil jurusan Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Penulis juga aktif di lembaga luar kampus yaitu Lembaga kemanusiaan Sahabat Al Maun dengan menebar kebaikan dan berbagi makanan melalui tangan-tangan orang yang berbelas kasih sayang serta penulis bagian dari Devisi Ruqyah Internasional Cabang Parepare, Sulawesi Selatan.

Adapun kalimat motivasi yang membuat penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini yang berbunyi *“Ketika kita mampu menerima segalanya dengan sepenuh hati (ikhlas) dalam menjalankan segala sesuatu. InsyaAllah akan Allah mudahkan serta meridhoi setiap langkah”*.