

**PENGEMBANGAN PANDUAN KONSELING KELOMPOK DENGAN  
TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA SISWA SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA**

**OLEH**

**I Gusti Ayu Karina Saraswati**

Program Studi Bimbingan Konseling  
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja,  
Indonesia

e-mail : [ayu.karina@undiksha.ac.id](mailto:ayu.karina@undiksha.ac.id)

**ABSTRAK**

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah buku Panduan Konseling kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal yang menggunakan teknik *role playing* pada siswa menengah pertama. Buku panduan Konseling kelompok ini dapat digunakan guru BK disekola sebagai pedoman pelaksanaan konseling kelompok yang menggunakan teknik *role playing*. Selain itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan penerimaan Buku Panduan Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan komunikasi Interpersonal. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian 4D (*define, design, developmen, disseminate*). Penelitian ini melibatkan 3 orang ahli (dosen BK FIP UNDIKSHA) dan 2 praktisi (guru BK di SMP 2 Singaraja) yang bertugas menguji keberterimaan kelayakan produk buku panduan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing*. Hasil dari penilaian tersebut kemudian dihitung dengan menggunakan rumus CVR (*Content Validity Ratio*) dan CVI (*Content Validity Index*) dan *t-test*. Hasil Analisis CVR menunjukkan seluruh pernyataan item kuisisioner diterima dari memperoleh nilai CVI sebesar 1 dengan katagori sangat baik, dengan demikian buku panduan panduan konseling kelompok telah memenuhi ketentuan penerimaan. Uji efektifitas buku panduan konseling kelompok dilaksanakan kepada 16 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Singaraja dengan menggunakan desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil uji *t-test* dan didapat nilai probabilitas atau *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000 , nilai probaboilitas nilai probabilitas ini lebih kecil dibandingkan tingkat signifikansi 0,05. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak Dengan demikian, terdapat efektifitas pengembangan panduan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi komunikasi interpersonal siswa menengah pertama.

**Kata Kunci :** Komunikas Interpersonal, *role playing* , konseling kelompok

## **ABSTRACT**

*In this development research the product developed was a group counseling guidebook to improve interpersonal communication skills using role playing techniques for junior high school students. This group counseling guidebook can be used by school counseling teachers as a guideline for implementing group counseling using role playing techniques. In addition, the purpose of this study is to determine the feasibility and acceptance of the Group Counseling Guidebook with Role Playing Techniques to Improve Interpersonal Communication Skills. This research uses the 4D research type (define, design, development, disseminate). This study involved 3 experts (BK FIP UNDIKSHA lecturers) and 2 practitioners (counseling teachers at SMP 2 Singaraja) who were tasked with testing the acceptability of the Group Counseling guidebook product using the Role Playing Technique. The results of the assessment are then calculated using the CVR (Content Validity Ratio) and CVI (Content Validity Index) formulas and the t-test. The results of the CVR analysis showed that all of the questionnaire item statements were received from obtaining a CVI score of 1 in the very good category, thus the group counseling guidebook met the acceptance requirements. The effectiveness test of the group counseling guidebook was carried out on 16 grade VIII students of SMP Negeri 2 Singaraja using the Pretest-Posttest Control Group Design experiment. The results of the t-test and obtained a probability value or Sig. (2-tailed) of 0.000, the probability value of this probability value is smaller than the 0.05 significance level. This means that  $H_0$  is rejected. Thus, there is effectiveness in developing group counseling guidelines with role playing techniques to improve interpersonal communication interactions among junior high school students.*

**Keywords:** *Interpersonal Communication, role playing, group counseling*

