

Peningkatkan Komunikasi Antar Pribadi Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran

Vivi Elita Yahya¹, Sucipto², Masturi³
Universitas Muria Kudus^{1,2,3}
e-mail: masturi@umk.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 8 April 2020

Revisi: 19 Mei 2020

Disetujui: 25 Juni 2019

Dipublikasikan: 31 Juni 2020

Keyword

Komunikasi Antar Pribadi

Teknik Bermain Peran

Layanan Penguasaan Konten

Abstract

Tujuan Penelitian ini adalah : 1. Mendiskripsikan layanan penguasaan konten menggunakan teknik bermain peran dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi pada siswa TK Pertiwi Bulungcangkriing Jekulo, 2. Diperolehnya peningkatan komunikasi antar pribadi melalui layanan Penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa TK Pertiwi Bulungcangkriing Jekulo. Komunikasi antar pribadi merupakan proses interaksi penyampaian informasi, ide dan sikap antara dua orang atau lebih yang menjalin hubungan komunikasi baik sebagai komunikan dan komunikator yang saling bertukar pesan secara langsung dan tidak langsung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling. Subjek yang diteliti siswa dari kelas A kecil. Penelitian ini dilakukan 2 siklusnya setiap pertemuan ada 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi / pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian diketahui dari komunikasi antar pribadi terhadap 14 subyek pada pra siklus dengan jumlah 216 dan memperoleh skor rata-rata 39% dengan kategori sangat kurang (SK), kesulitan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, kurang berempati, kesulitan dalam memberikan dukungan, kurang dalam menyatakan sikap positif diri sendiri dan orang lain, rendahnya kemampuan mendengarkan siswa, kurang rasa berani dan percaya akan diri sendiri dan orang lain, cenderung menutup diri dengan lingkungan sekitar, kurang sikap hangat saat berinteraksi, kurang bersikap asertif, rendahnya orietasi kepada orang lain. Setelah diberikan layanan penguasaan konten teknik bermain peran pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua dan ketiga dengan jumlah 335 dengan rata-rata prosentase 60% kategori (kurang), pada siklus II pertemuan pertama, kedua ketiga mendapatkan jumlah 485 dengan rata-rata 87% dengan kategori (Sangat Baik). Dari observasi aspek komunikasi antar pribadi dapat disimpulkan bahwa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Haviqhurst (dalam Furqon 2005: 36) salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi usia 6-13 tahun adalah belajar menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Pada dasarnya anak TK berusia 5-6 tahun. Begitu juga dengan oleh Yusuf (2009: 180) menyatakan bahwa perkembangan sosial pada anak ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping keluarga anak juga membentuk ikatan baru dengan teman sebayanya (*peer group*) atau teman sekelas yang mengakibatkan ruang gerak bertambah. Hal ini berkenaan dalam kehidupan sehari-hari kita selalu berinteraksi dengan orang lain. Begitu pula dalam kehidupan bermasyarakat komunikasi sangat penting. Dengan komunikasi seseorang dapat menyampaikan informasi atau pemikiran maupun ide dan pengetahuan, baik sebagai penyampai informasi maupun penerima. Pada masa kanak-kanak komunikasi adalah salah satu sarana guna memperluas lingkungan sosial anak. Karena dengan memperluas pengetahuan komunikasi anak. Anak akan menemukan dunia sosialnya melalui komunikasi dalam kelompok sebayanya.

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Komunikasi dilakukan secara lisan dan verbal dan dapat dimengerti oleh

kedua belah pihak, apabila tidak dapat dilakukan secara verbal dapat dilakukan dengan cara menggunakan gerakan tubuh, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, tangan melampai dan bahasa tubuh lainnya. Proses komunikasi bukan terjadi secara kebetulan, akan tetapi dirancang pada pencapaian tujuan, komponen terpenting komunikasi yakni sumber pesan, pesan itu sendiri, dan penerima pesan. Manakala hilang salah satu komponen maka hilang pula makna komunikasi.

Perilaku bermasalah pada anak mengenai aspek sosial-emosional setidaknya mencakup beberapa permasalahan yaitu 1. Kesulitan mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, 2. kurang berempati, 3. kesulitan dalam memberikan dukungan, 4. kurang dalam menyatakan sikap positif diri sendiri dan orang lain, 5. rendahnya kemampuan mendengarkan siswa, 6. kurang rasa berani dan percaya akan diri sendiri dan orang lain, 7. cenderung menutup diri dengan lingkungan sekitar, 8. kurang sikap hangat saat berinteraksi, 9. kurang bersikap asertif, 10. rendahnya orientasi kepada orang lain. Akibatnya akan membuat anak kurang mandiri dalam melakukan sesuatu. Menurut Sugiyono (2005: 3) komunikasi antar pribadi merupakan dimana orang-orang terlibat hubungan komunikasi menganggap orang lain sebagai pribadi dan bukan sebagai objek disamakan dengan benda dan komunikasi antar pribadi yakni pertemuan antara pribadi-pribadi yang menciptakan sebuah hubungan komunikasi dan saling percaya diri untuk bertukar informasi. Kemampuan berkomunikasi merupakan penentu pada keberhasilan seseorang individu. Pada masa kanak-kanak kemampuan berkomunikasi sebagai sarana untuk memperluas dunia sosialnya.

Terhambatnya komunikasi dapat menghambat proses belajar siswa, siswa yang kurang berkomunikasi akan kesulitan untuk menyampaikan keinginan, saat ada keinginan bertanya pun siswa merasa malu dan tidak percaya diri. Tujuan dari adanya komunikasi menyampaikan atau mengirimkan pesan dari seseorang dan diterima oleh penerima pesan baik secara individu maupun berkelompok, sehingga mampu memberikan timbal balik yang baik secara langsung. Dalam hal ini siswa dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman-temannya serta mampu menemukan bahasa dan jati dirinya. Anak yang mengalami kesulitan berkomunikasi akan sulit untuk menyesuaikan dirinya di lingkungannya. Apabila komunikasi dengan teman sebayanya itu akan menyebabkan terhambatnya pemenuhan tugas perkembangan sosial anak dan akan terjadi terhambatnya perkembangan selanjutnya. Terhambatnya komunikasi mengakibatkan terhambatnya proses belajar dan juga prestasi siswa, siswa yang tidak mampu berkomunikasi akan lebih sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Dilihat pada saat observasi rata-rata anak memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Namun diperhatikan secara khusus ada sebagian siswa yang mengalami perkembangan yang rendah dalam berkomunikasi sehingga proses interaksi dengan teman sebayanya kurang efektif. Keefektifan terjadi karena siswa belum bisa berkomunikasi dengan teman sebayanya dan lingkungan. Hal tersebut beberapa sikap yang ditunjukkan siswa di TK Pertiwi Bulungcangkring. Siswa yang belum bisa mengkomunikasikan pikiran dan perasaan, kurang berempati, kesulitan dalam memberikan dukungan, kurang dalam menyatakan sikap positif diri sendiri dan orang lain, rendahnya kemampuan mendengarkan siswa, kurang rasa berani dan percaya akan diri sendiri dan orang lain, cenderung menutup diri dengan lingkungan sekitar, kurang sikap hangat saat berinteraksi, kurang bersikap asertif, rendahnya orientasi kepada orang lain. sikap acuh tak acuh pada lingkungan sekitar. Siswa belum mampu menunjukkan dorongan atau dukungan saat berkomunikasi. Siswa menjauhi teman yang tidak ia sukai, sering duduk di kelas saat istirahat dan memilih bermain sendiri di dalam kelas.

Apabila hal tersebut dibiarkan begitu saja akan menghambat proses sosial anak, dan bisa menjadi penghalang perkembangan anak pada fase usia dini, serta bisa menghambat proses perkembangannya selanjutnya. Siswa akan terhambat proses tumbuh kembang dari intelektual, mental dan sosial. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi akan membuat siswa dapat menghambat prestasi belajar siswa. Melihat dari fenomena di lapangan tepatnya di TK Pertiwi

Bulungcangkring peneliti ingin meneliti Upaya Meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi khususnya kelas kelompok A Kecil yang sebelumnya sudah dilakukan observasi, agar dapat mencapai kemampuan berkomunikasi yang efektif sehingga siswa bisa terlaksana hubungan komunikasi yang baik.

Berdasarkan perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor bawaan dan lingkungan. Faktor bawaan harus diterima dengan apa adanya. Karena disini anak dari lahir sudah mempunyai potensi yang harus dikembangkan. Salah satunya dari lingkungan yang bisa mempengaruhi perkembangan potensi anak. Komunikasi lingkungan juga mempengaruhi perkembangan anak, adapun dibekali dari kecil dengan bahasa ibu. Anak mampu menirukan bahasa-bahasa dari lingkungan keluarga, teman, dan masyarakat. Oleh karena itu lingkungan perlu dirancang untuk kebutuhan tumbuh kembang anak dalam perkembangan sosial anak, khususnya komunikasi. Adapun bentuk pembelajaran yang digunakan guru umumnya dengan menyuruh siswa maju kedepan dengan teknik bermain peran yang bertujuan untuk mengembangkan komunikasi anak dan anak lebih berani mengemukakan pendapat di depan kelas. Munculah motivasi untuk senantiasa memecahkan masalah, namun berkesan menarik di kalangan anak TK. Tantangan dalam permainan ini akan memberikan efek yang membuat anak ketagihan ingin mencoba lagi dan lagi hingga berhasil. Sedangkan penggunaan teknik dengan menggunakan teknik bermain peran, dan nantinya anak akan bermain peran, seperti memulai berkomunikasi bertanya kepada guru, mampu menyampaikan pesan secara jelas, melatih kemampuan berbahasa dan sosial, mengenal jenis-jenis emosi, dan mampu berkomunikasi di depan kelas.

Menurut Prayitno (2004) Layanan penguasaan konten membantu siswa untuk menjadi insan yang berguna bagi kehidupan, serta memiliki pandangan, wawasan, interpretasi memilih penyesuaian, keterampilan yang tepat berkenaan dengan diri sendiri dan masyarakat, mampu menerima diri sendiri dan lingkungannya secara positif dan dinamis, mampu memilih keputusan yang tepat, dan lebih bijaksana. Dalam upaya meningkatkan komunikasi antar pribadi anak, pendidikan sekolah di TK juga perlu pelaksanaan bimbingan dan konseling. Pada khususnya dalam penelitian ini layanan penguasaan konten yang dikemas melalui teknik bermain peran sangat efektif digunakan untuk meningkatkan komunikasi anak dan melatih *public speaking* serta berani mengungkapkan pendapat, agar anak didik mampu berkomunikasi yang baik dan tidak menghambat perkembangan sosialnya serta pembelajaran tidak terhambat.

Teknik Bermain Peran sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian oleh beberapa peneliti, diantaranya yaitu pernah dilakukan oleh Galih Wicaksono (2013) di Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul "Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok Kemampuan Interpersonal Siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik role playing menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMK. Maka dari itu peneliti sama menggunakan variabel bebas yang sama yaitu teknik bermain peran dan komunikasi antar pribadi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan PTK BK (Penelitian Tindakan Kelas Bimbingan dan Konseling). Menurut Natawidjaja (dalam Sukiman 2011: 77) PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu. Dalam upaya meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui layanan penguasaan konten yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan pendekatan tersebut maka hasil penelitian berupa gambaran dengan menggunakan deskripsi kata-kata. Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisa, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Arikunto, 2002: 239).

Analisis data adalah proses menyeleksi, mengabstrakkan, memfokuskan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi untuk menampilkan bahan-bahan yang dapat digunakan untuk menyusun jawaban terhadap tujuan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTK BK). Dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif.

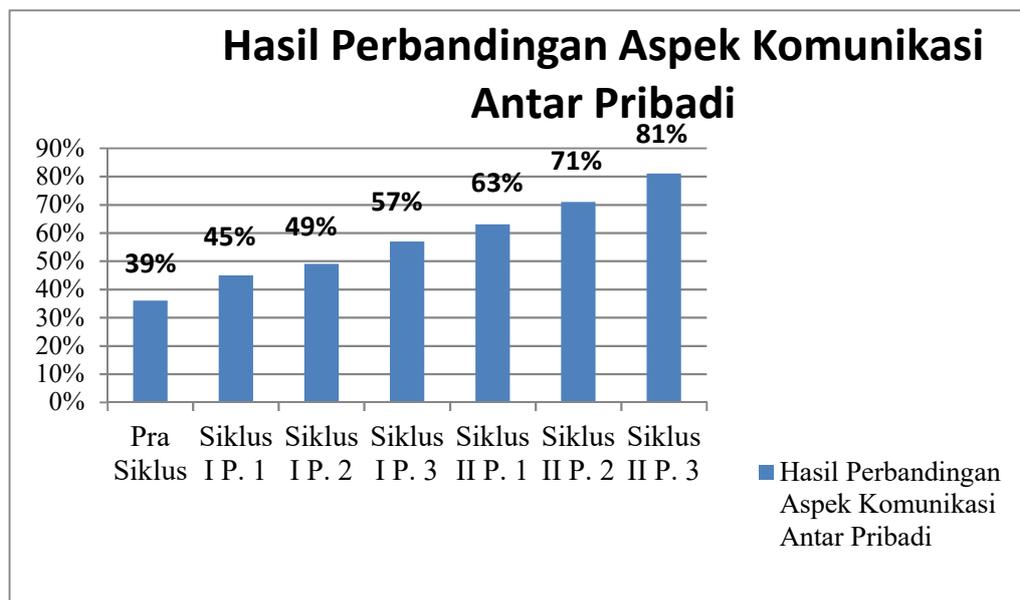
Kemampuan komunikasi antarpribadi dalam teknik bermain peran pada kondisi awal diperoleh dari keadaan sebelum dilakukan tindakan, yang diperoleh berdasarkan observasi pada kebiasaan siswa sehari-hari selama siswa berada di lingkungan sekolah dan hasil wawancara terhadap guru kelas. Hasil analisis terhadap kemampuan komunikasi antarpribadi baik dalam teknik bermain peran dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui keberhasilan, kemudian dianalisis oleh peneliti dan kolaborator untuk dijadikan acuan tindakan dan langkah selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Pada survai awal ini peneliti melakukan wawancara dan observasi sebagai metode pengumpulan data. Hasil wawancara terhadap guru bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa yang memiliki keterampilan komunikasi antar pribadi yang sangat kurang. Hal tersebut diperkuat oleh fakta yang ada di lapangan, sebagai berikut: belum bisa memulai pembicaraan, belum bisa menyampaikan pesan dengan jelas, kurang bisa menerima informasi, kurang berkomunikasi secara objektif, kurang aktif dalam bertanya, belum mengenal emosional, kurang percaya diri, kurang dalam berempati, belum bersikap asertif, belum bisa memahami situasi dan kondisi saat berkomunikasi. akibatnya akan membuat anak kurang mandiri dalam melakukan sesuatu.

Dengan mengetahui beberapa siswa yang sangat kurang dalam berkomunikasi antar pribadi. Untuk itu peneliti berupaya meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Kondisi awal menjadi acuan untuk menentukan tindakan apa yang harus dilakukan dalam proses layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran. Observasi awal dilakukan pada bulan Maret 2019.

Berdasarkan hasil grafik 1 diketahui bahwa siswa mengalami peningkatan pada aspek komunikasi antar pribadi dimulai dari pra siklus dengan skor 216 dengan prosentase 39 (kurang), pada siklus I pertemuan I mendapatkan skor 257 dengan prosentase 45% (kurang), pada siklus I pertemuan II mendapatkan skor 277 dengan prosentase 49% (kurang), pada siklus I pertemuan III mendapatkan skor 336 dengan prosentase 57%, (kurang), pada siklus II pertemuan I mendapatkan skor 375 dengan prosentase 63% (kurang), pada siklus II pertemuan II mendapatkan skor 409 dengan prosentase 71% (baik), pada siklus II pertemuan III mendapatkan skor 485 dengan prosentase 81% (Sangat Baik).



Gambar 1. Hasil Perbandingan Komunikasi Antar Pribadi pada Siklus I dan Siklus II

Dari tabel 4.16 dilihat perbandingan mengenai pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran pada siswa kelas A TK Pertiwi Bulungcangkring Jekulo Kudus mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II terjadi peningkatan yang sesuai apa yang diharapkan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan komunikasi antar pribadi siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh bahwa Layanan Penguasaan Konten Teknik Bermain Peran dapat meningkatkan Komunikasi Antar Pribadi pada Siswa Kelas A Kecil TK Pertiwi Bulungcangkring Jekulo Kudus. Dalam pembahasan ini berisi hasil penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTK BK) siklus I dan siklus II. Mengingat masih rendahnya kemampuan komunikasi antar pribadi siswa maka peneliti berupaya meningkatkan komunikasi antar pribadi melalui layanan penguasaan konten teknik bermain peran dengan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTK BK) dalam 2 siklus yang dilaksanakan secara bertahap, tiap siklus diberikan 3 kali pertemuan yang terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan hasil refleksi. Hasil

Dari hasil pengumpulan data melalui instrumen wawancara dan observasi dengan kolaborator (Guru Kelas) maka diketahui ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan komunikasi antar pribadi yang rendah sehingga peneliti menentukan untuk dilakukannya layanan penguasaan konten. Hasil observasi kolaborator terhadap peneliti pada siklus I penilaian *High Touch* memperoleh rata-rata 59% (cukup) dengan kategori cukup, dan *High Tech* memperoleh rata-rata 61% (cukup). Pada pertemuan I *High Touch* memperoleh skor 49% (kurang), dan *High Tech* memperoleh skor 51% (kurang). sudah terdapat peningkatan tetapi masih dalam signifikan masih dalam menyesuaikan diri dengan keadaan kelas dan menyesuaikan karakter siswa. Peneliti cukup tegas dan lantang dalam menyampaikan materi, dan masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan. Peneliti belum berani menegur siswa tidak memperhatikan dalam layanan penguasaan konten teknik bermain peran.

Pada pertemuan II *High Touch* memperoleh skor 58% (cukup), dan *High Tech* memperoleh skor 61% (cukup). Dengan pertemuan ke dua peneliti sudah cukup dalam menyesuaikan diri dengan keadaan kelas dan memahami karakter siswa, peneliti terlihat sudah berani dalam menegur siswa yang kurang memperhatikan saat pemberian layanan penguasaan konten.

Pada pertemuan III *High Touch* memperoleh skor 68% (kurang), dan *High Tech* memperoleh skor 72% (kurang). Pada pertemuan ketiga peneliti dalam kategori kurang, peneliti sudah dapat menyesuaikan diri, peneliti sudah mampu dalam mengkondisikan siswa dan mengajak siswa aktif dalam mengikuti layanan penguasaan konten. Komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia bersosial. Sebagai manusia komunikasi merupakan kebutuhan dasar bagi kehidupan manusia. Komunikasi dapat diukur dari diterimanya atau tidak di lingkungan sosialnya, sudah seharusnya komunikasi diperhatikan secara khusus, terutama pada usia dini yang memasuki sekolah dan mulai belajar sosial bermasyarakat. Melihat hal tersebut tentunya kita menyadari bahwa memiliki keterampilan komunikasi antar pribadi yang baik sangatlah penting bagi manusia. De Vito (dalam Sugiyo 2005: 4) menyatakan bahwa komunikasi antar pribadi yang diartikan sebagai komunikasi antara dua orang yang telah menetapkan suatu hubungan atau relationship di antara keduanya. Komunikasi yang melibatkan tiga orang atau lebih.

Wood (1997, dalam Enjang AS 2009:10) mengemukakan tentang pentingnya komunikasi antar pribadi yang berbunyi: tepri dan prinsip-prinsip komunikasi akan membantu kita untuk mempunyai pengaruh pribadi. Komunikasi antar pribadi menjadi efektif dalam mempengaruhi sikap, dan tingkah laku manusia. Komunikasi yang dilakukan antara dua orang atau lebih secara tatap muka dan timbal balik. Layanan penguasaan konten merupakan layanan bimbingan konseling yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan tujuan untuk memberikan bantuan kepada peserta layanan sehingga mampu memahami, mengembangkan, dan menguasai konten tertentu untuk disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku serta cara penguasaan bahan pembelajaran menggunakan imajinasi dan penghayatan siswa. Bennet (dalam Romlah 2006: 99) bermain peran adalah suatu alat atau sarana media belajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Dengan menggunakan layanan penguasaan konten teknik bermain peran, siswa diharapkan mampu meningkatkan komunikasi antar pribadi. Berdasarkan hasil aspek komunikasi antar pribadi diketahui bahwa pra siklus memperoleh hasil skor 216 dengan prosentase 40% (Sangat Kurang). Masih dalam tahap penyesuaian dengan siswa. Pada siklus I pertemuan pertama memperoleh hasil skor 257 dengan prosentase 45% (Kurang). Pada siklus I pertemuan kedua memperoleh hasil skor 277 dengan prosentase 48% (Kurang). Pada siklus I pertemuan ketiga memperoleh hasil skor 335 dengan prosentase 57% (Kurang).

Layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran, peneliti⁸ menggunakan berbagai jenis komunikasi antar pribadi dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten agar tercipta suasana yang menyenangkan dan materi yang menarik bagi siswa. Siklus II dilaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan tahapan yang sistematis sama dengan siklus I namun yang menjadi pembeda kali ini adalah pada tahap kegiatannya. Serta perbaikan pada siklus I menjadi lebih baik pada siklus II. Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan materi tentang mewarnai gambar profesi dan memahaminya. Peneliti juga memberikan sentuhan *high-touch* dan *high-tech* untuk meningkatkan respon siswa terhadap peneliti, untuk mengetahui sejauh mana siswa menyerap materi yang telah disampaikan peneliti, dengan melakukan tanya jawab mengenai materi kemudian peneliti memerikan kesimpulan dari materi yang telah disiapkan.

Pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan materi tentang kemampuan bercerita pengalaman. Peneliti juga memberikan sentuhan *high-touch* dan *high-tech* untuk meningkatkan respon siswa terhadap peneliti, untuk mengetahui sejauh mana siswa menyerap materi yang telah disampaikan peneliti, dengan melakukan tanya jawab mengenai materi. Pada pertemuan ketiga, peneliti menjelaskan materi meningkatkan empati siswa. Peneliti juga memberikan sentuhan *high-touch* dan *high-tech* untuk meningkatkan respon siswa terhadap peneliti, untuk mengetahui sejauh

mana siswa menyerap materi yang telah disampaikan peneliti, dengan melakukan tanya jawab mengenai materi layanan, kemudian peneliti menyimpulkan materi layanan yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi kolaborator terhadap peneliti pada siklus I pertemuan pertama memperoleh *high touch* skor 49 prosentase 49% (kurang) dan *high tech* skor 51 prosentase 51% (cukup). Dalam pertemuan pertama siklus II peneliti sudah baik dalam beradaptasi dengan kondisi kelas dan sudah terbiasa dengan aktifitas siswa. Namun peneliti kurang dapat memperhatikan masing-masing emosional siswa dalam mengikuti layanan. Pertemuan kedua, peneliti mulai ada peningkatan memperoleh penilaian *high touch* skor 58 dengan prosentase 58% (cukup) dan *high tech* skor 61 dengan prosentase 61% (baik). Dalam pertemuan kedua siklus II peneliti baik dalam beradaptasi dengan kondisi kelas dan sudah terbiasa dengan aktifitas siswa dan peneliti mampu mengkondisikan siswa yang tidak memperhatikan materi saat layanan berlangsung.

Pertemuan ketiga, peneliti memperoleh peningkatan pada penilaian *high touch* skor 84 dengan prosentase 84% (sangat baik) dan *high tech* memperoleh peningkatan skor 87 dengan prosentase 87% (sangat baik). Dalam pertemuan kedua siklus II peneliti baik dalam beradaptasi dengan kondisi kelas dan sudah terbiasa dengan aktifitas siswa dan peneliti sudah mampu menciptakan daya tarik terhadap siswa sehingga siswa menjadi semangat dalam mengikuti layanan penguasaan konten teknik bermain peran. Berdasarkan hasil analisis dan observasi pada penilaian aspek terhadap peningkatan komunikasi antar pribadi melalui layanan penguasaan konten teknik bermain peran, maka hipotesis yang berbunyi “layanan penguasaan konten teknik bermain peran dalam meningkatkan komunikasi antar pribadi dapat diterima karena sudah mencapai indikator keberhasilan”. Untuk mengatasi hambata-hambatan yang dialami oleh peneliti dalam layanan penguasaan konten teknik bermain peran dengan cara memberikan siswa agar mau patuh dalam mengikuti layanan penguasaan konten teknik bermain peran dengan baik dan tertib, kendala kedua dapat diatasi dengan memberikan media agar lebih menarik siswa dalam mengikuti layanan penguasaan konten teknik bermain peran sehingga anak dapat memahami dan tertarik dalam melaksanakan bermain peran dengan baik.

Simpulan

Penerapan layanan penguasaan konten teknik bermain peran dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi siswa dengan melihat hasil observasi kolaborator terhadap peneliti dari siklus I memperoleh kategori (baik). Sedangkan pada siklus II sudah mengingkat dengan mendapat kategori (baik). Peningkatan pada rata-rata siklus I dan siklus II terdapat pada kategori yang sama yaitu (baik), tetapi terlihat peningkatan pada prosentasenya dari rata-rata prosentase siklus I 60% ke siklus II memiliki rata-rata prosentase 75%. Komunikasi antar pribadi dapat di tingkatkan melalui layanan penguasaan konten teknik bermain peran pada siswa kelas A kecil TK Pertiwi Bulungcangkring dapat dilihat dari hasil penilaian aspek komunikasi antar pribadi siswa dari pra siklus memperoleh 39% (sangat kurang), pada siklus I memperoleh prosentase 52% (kurang). Sedangkan pada siklus II sudah mengingkat dengan mendapat prosentase 76% (baik). Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan kepada peneliliti selanjutnya yang melakukan praktik di TK Pertiwi Bulungcangkring dengan teori-teori atau materi layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran dalam peningkatan komunikasi antar pribadi siswa dapat lebih baik lagi dalam proses pelaksanaan dan hasil yang dicapainya.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Amirudin, Djoni. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Bimbingan Teman Sebaya*. Universitas Pendidikan Indonesia.

-
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Kincana.
- Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindopersada.
- Enjang AS. 2009. *Komunikasi Konseling*. Bandung: Penerbit NUANSA.
- Kanzannudi, Mohammmad. 2015. *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Komalasari, dkk. 2014. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT Indeks.
- Masitoh, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, Dedy. 2004. *Komunikasi Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2016. *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. Depok: Fajar Interpretama Mandiri.
- Nuraini, Yuliani, S dan Bambang Sujino. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Pujileksono, Sugeng. 2016. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Cita Intrans Selaras.
- Rahardjo, Susilo dan Gudnanto. 2013. *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Jakarta: Kencana.
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES PRESS.
- , 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- , 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jl Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung: PT Alfabeta.
- , 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- , 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung: PT Alfabeta.
- Sunarto, dan Agung Hartono. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2002. *Pengantar Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Pembimbing (Bimbingan dan Konseling)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suranto, AW. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Surya, Mohamad. 2009. *Psikologi Konseling*. Bandung: Maestro.
- Suyadi, dan Maulidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

-
- Suyadi. 2009. *Buku Pegangan Bimbingan dan Konseling untuk PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP
- Winkel, W. S dan Sri Hastutik. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Instansi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiryanto. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia.
- Wood, Julia. 2010. *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian Edisi 6*. Terjemahan oleh Rio Dwi Setiawan. 2013. Jakarta: Salemba Humanika.
- Zamroni, E. (2016). Counseling Model Based on Gusjigang Culture: Conceptual Framework of Counseling Model Based on Local Wisdoms in Kudus. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 116-125.
- Zamroni, E. (2016). Urgensi career decision making skills dalam penentuan arah peminatan peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2).