

## PENERAPAN METODE ROLE PLAY TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA DALAM PERGAULAN DI SEKOLAH

Oleh:

Dini Nurdiantika<sup>1)</sup>

Dra. Dewi Justitia, M.Pd., Kons.<sup>2)</sup>

Dra. Louise Siwabessy, M.Pd.<sup>3)</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah membantu siswa dalam memahami dan menerapkan kecerdasan interpersonal, melalui penerapan metode role play pada siswa dalam pergaulan di sekolah.

Tempat penelitian SMAN 5 Karawang. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI, sampel yang digunakan adalah kelas XI IPA 1 sebanyak 48. Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner, dengan empat kemungkinan jawaban dan skala yang digunakan adalah skala likert yaitu instrumen kecerdasan interpersonal.

Teknik analisa data yang digunakan adalah uji-t pada taraf signifikansi 0,5%, hasil analisa data diperoleh nilai  $x^2_{hitung}$  adalah 11,070. Saat pretes dan postes diperoleh  $x^2_{hitung}$  -3011,19 dan -19977,74 karena  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Hasil perhitungan homogenitas juga dihitung dengan rumus uji-F yang menyatakan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,59 < 1,65$ , artinya data tersebut homogen. Pada uji hipotesis,  $T_{hitung} = 17,86$  dengan taraf signifikansi 0,05, maka diperoleh  $T_{tabel} = 1,68$  ternyata  $T_{hitung} > T_{tabel}$  jadi  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima. Kesimpulan uji hipotesis adalah ada pengaruh penerapan metode role play terhadap kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah.

**Kata kunci :** Role Play, Kecerdasan Interpersonal

### Pendahuluan

Pada masa peralihan sosial, remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain, yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan. Membantah orangtua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran

gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial-emosional dalam perkembangan remaja (Santrock, 2003).

Howard Gardner, mengungkapkan pengertian kecerdasan interpersonal sebagai kemampuan untuk memahami orang lain: apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana bekerja sama dengan orang lain (Armstrong, 2002). Ke-

1 Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, dininurdiantika08@gmail.com

2 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, justitiadewi@yahoo.com

3 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, louise\_bessy@yahoo.co.id

cerdasan interpersonal dibangun antara lain atas kemampuan inti untuk mengenali perbedaan; secara khusus, perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi dan kehendak. Adapun siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah bisa dilihat dari, kurang disiplin, kurang empati terhadap masalah sosial, serta kurang efektif berkomunikasi. Hal itu menunjukkan adanya permasalahan pribadi dan sosial di kalangan masyarakat berpendidikan tinggi. Pada kalangan siswa sekolah dasar dan menengah, seperti juga masyarakat pada umumnya gejala masalah pribadi dan sosial ini juga tampak dalam perilaku keseharian.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 5 Karawang mendapatkan hasil bahwa metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pembimbing yaitu ceramah, diskusi dan tanya jawab. Beberapa siswa terlihat menyendiri dan lebih senang bersama dengan teman dekatnya. Adapun masalah yang akan diteliti adalah “Seberapa besar pengaruh penerapan metode *role play* terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah?”.

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami dan menerapkan kecerdasan interpersonal. Siswa yang dimaksud di sini adalah siswa kelas XI SMAN 5 Karawang. Sejauh mana pengaruh penerapan metode *role play* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah.

## Kerangka teori

### Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain. Kecerdasan ini terutama menuntut kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, sifat, niat dan hasrat orang lain (Armstrong, 2002).

Kecerdasan interpersonal ialah kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain. Peka pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain dan ia mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi (*Theory\_of\_Multiple\_Intelligences.htm*). Kecerdasan ini juga mampu untuk masuk dalam diri orang lain, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan, sikap orang lain dan umumnya dapat me-

mimpin kelompok.

Kemampuan inti kecerdasan interpersonal adalah memahami dan berhubungan dengan orang lain, meliputi kemampuan untuk menangkap beda yang teramat halus akan maksud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain. Kecerdasan ini sangat dibutuhkan untuk berhubungan dengan orang lain di masyarakat secara aktual. Oleh karena itu ada dua sisi keberadaan (kecerdasan interpersonal yaitu sisi kepekaan atau kepandaian memahami orang lain di lingkungan sosialnya, dan di sisi lain kemampuan berekspresi dan berinteraksi dengan orang lain atau kelompok (Armstrong, 2002).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah suatu kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan.

### Role Play

*Role Play* merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial (Bruce Joyce, 2009). *Role play* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti menguraikan sebuah masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah tersebut.

*Role play* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antara manusia (*interpersonal relationship*) (Sriyandi, 2008). Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktekan isi pelajaran yang baru, untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan pemecahan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya (Yamin, 2007).

Bentuk *role play* bisa dimulai dari yang paling pengaturan yang minimal dengan durasi yang pendek sampai situasi yang kompleks. Role adalah cara untuk menghantarkan aspek-aspek dalam kehidupan nyata agar dapat dirasakan atau dialami. Role play telah digunakan dan diakui (melalui riset) dalam psikologi. Dalam penelitian psikologi sosial, *role play* secara khusus digunakan pada area dinamika dan perubahan perilaku (Yardley, 1997).

Dalam bimbingan klasikal, *role play* dapat digunakan untuk membantu siswa memahami dan menghayati masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan untuk memecahkannya. Siswa didorong untuk mengeksplorasi masalah-masalah tersebut dengan cara memainkan peran dalam situasi yang telah ditentukan, secara spontan tanpa menggunakan naskah. Metode *role play* memudahkan siswa untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial.

Banyak guru yang tidak bisa membedakan antara *role play* dan drama. Meskipun keduanya tampak sama, tetapi mereka sangat berbeda dalam gaya. Mungkin perbedaan yang paling menonjol adalah pada pelaksanaannya; drama yang asli biasanya menggunakan naskah, sedangkan *role play* menggunakan unsur spontan atau setidaknya reaksi yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas maka dapat dipahami bahwa *role play* adalah salah satu metode pembelajaran dengan cara memainkan peran atau memperagakan peran pada situasi sosial, seperti kecerdasan interpersonal. Melalui *role play* ini maka siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

## Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SMAN 5 Karawang. Waktu penelitian Maret 2013 sampai Mei 2013.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen per-post test. Dalam penelitian ini digunakan metode eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan metode *role play* (variabel X) dan variabel terikat yaitu kecerdasan interpersonal (variabel Y).

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 5 Karawang. Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* (Sugiyono,2008). Alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner atau angket yang berbentuk tes. Dalam penelitian ini kuesioner mengenai kecerdasan interpersonal,dengan skala Likert yang telah dimodifikasi, yaitu hanya terdiri dari 4 alternatif jawaban.

Untuk uji coba instrumen dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pengujian validitas dan reliabilitas instrument penelitian. Pengujian validitas dilakukan dengan menganalisis butir instrumen dan membandingkan  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$ . Pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* Pearson (Arikunto, 2002). Perhitungan reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* (Arikunto,2002).

Teknik analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah korelasi *product moment* Pearson. Sebelum melakukan analisa data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data untuk memenuhi persyaratan menggunakan uji normalitas *Chi Kuadrat* (Sugiyono, 2008). Hipotesis dalam penelitian ini akan diuji dengan menggunakan teknik statistik sebagai berikut:

$H_0 : \mu 1 > \mu 2$  : Tidak ada pengaruh antara penerapan metode role play terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal dalam pergaulan di sekolah.

$H_0 : \mu 1 < \mu 2$  : Ada pengaruh antara penerapan metode *role play* terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal dalam pergaulan di sekolah.

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan deksriptif menggunakan Ms. Excel menunjukkan bahwa *mean* pada Pre-test adalah 135,72 dan standar deviasi adalah 11,20.

Data diperoleh dari hasil instrumen tes sebelum diberikan perlakuan yang diberikan kepada responden sebanyak 48 orang. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh nilai terendah 104 dan tertinggi 162. Mean sebesar 135,72, Modus sejumlah 135 dan median 137. Sedangkan simpangan baku sebesar 6534,08 variansnya sebesar 125,60.

**Tabel 1**  
**Tabel Frekuensi Distribusi Tingkat Pemahaman Siswa Sebelum Perlakuan**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Tinggi	147 s/d 169	6	13%
Sedang	125 s/d 146	32	67%
Rendah	102 s/d 124	10	21%
<b>JUMLAH</b>		<b>48</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan kategori pada Tabel di atas, siswa yang memiliki skor rata-rata yaitu kelas interval 125

s/d 146 sebanyak 32 orang (67%). Selain itu, skor di atas rata-rata pada kelas interval 147 s/d 169 sebanyak 6 orang (13%). Sedangkan siswa yang memiliki skor di bawah rata-rata pada kelas interval 102 s/d 124 sebanyak 10 orang (21%). Rentang skor yang berada rata-rata kategorinya adalah sedang, kemudian rentang skor yang berada di atas rata-rata kategorinya adalah tinggi dan rentang skor yang berada di bawah rata-rata kategorinya adalah rendah. Berdasarkan data tersebut, bisa disimpulkan bahwa sebagian besar pemahaman siswa berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 32 orang dan kategori rendah sebanyak 10 orang. Hanya sedikit siswa yang memiliki pemahaman pada kategori tinggi pada kelas tersebut.

Data diperoleh dari hasil tes setelah perlakuan yang diberikan kepada responden sebanyak 48 orang. Berdasarkan pengolahan data, diperoleh nilai terendah 128 dan tertinggi 163. Mean sebesar 150,45, modus 150 dan median 153. Sedangkan simpangan baku sebesar 27002,91 dan variansnya sebesar 78,89. Nilai median lebih besar dibandingkan dengan nilai mean dan median.

**Tabel 2**  
**Tabel Frekuensi Distribusi Tingkat Pemahaman Siswa Sesudah Perlakuan**

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Tinggi	159 s/d 177	7	15%
Sedang	142 s/d 158	32	67%
Rendah	123 s/d 141	9	19%
<b>JUMLAH</b>		<b>48</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan kategori di atas, siswa yang berada pada skor rata-rata yaitu kelas interval 142 s/d 158 sebanyak 32 orang (67%). Selain itu, skor di atas rata-rata pada kelas interval 159 s/d 177 sebanyak 7 orang (15%). Sedangkan siswa yang memiliki skor di bawah rata-rata pada kelas interval 123 s/d 141 sebanyak 9 orang (19%). Rentang skor yang berada rata-rata kategorinya adalah sedang, kemudian rentang skor yang berada di atas rata-rata kategorinya adalah tinggi dan rentang skor yang berada di bawah rata-rata kategorinya adalah rendah.

Hasil penghitungan normalitas data pre-post test adalah sebagai berikut:

*a. Data Pre- test*

Uji normalitas data pre-test kecerdasan interper-

sonal didapat  $2_{hitung} = - 3011,19 < 2_{tabel} = 11,07$ , pada taraf signifikan 0,05. Berarti data pre- test kecerdasan interpersonal diperoleh dari sample yang berdistribusi normal.

*b. Data Post- test*

Uji normalitas data post- test kecerdasan interpersonal didapat  $2_{hitung} = - 1977,74 < 2_{tabel} = 11,07$ , pada taraf signifikan 0,05. Berarti data post- test kecerdasan interpersonal diperoleh dari sample yang berdistribusi normal.

**Tabel 3**  
**Penghitungan Normalitas data pre-post test**

No.	Data	X <sup>2</sup> hitung	X <sup>2</sup> tabel	Kesimpulan
1.	Pre-tes	- 3011,19	11,070	Hasil perhitungan data distribusi normal karena X <sup>2</sup> hitung < X <sup>2</sup> tabel
2.	Pos-tes	- 1977,74	11,070	

Homogenitas diuji dengan menggunakan rumus Uji-F, dari hasilnya dapat digambarkan data sampel yang diambil akan bersifat homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Sebaliknya, data sampel akan bersifat tidak homogen apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Setelah dilakukan perhitungan pada data pre test, diperoleh nilai varians adalah 125,60, sedangkan nilai varians pada post test adalah 78,89. Kemudian, perhitungan Fhitung dilakukan dengan cara membagi varians terbesar (125,60) dibagi varians terkecil (78,89) dan hasilnya adalah 1,59. Selanjutnya hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dan derajat kebebasan derajat kebebasan untuk pembilang  $(n1-1) = 48 - 1 = 47$ , sedangkan derajat kebebasan untuk penyebut adalah  $(n2 - 1) = 48 - 1 = 47$ , diperoleh nilai  $F_{tabel}$  adalah 1,65. Disimpulkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,59 < 1,65$ , artinya kedua data tersebut homogen.

Penghitungan hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus t-test, dan mendapatkan hasil  $T_{hitung} (17,86) > T_{tabel} (1,68)$  pada taraf signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang mengatakan tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan *role play* terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah SMA N 5 Karawang, (Ho) ditolak, artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan teknik Role play terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal pada taraf nyata 0,05.

Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan metode role play dalam layanan bimbingan klasikal terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal. Skor nilai rata-rata kecerdasan interpersonal sebelum diberikan perlakuan dengan metode role play sebesar 135,72 dan berubah setelah diberikan perlakuan menjadi 150,45. Adanya peningkatan skor rata-rata sesudah diberikan perlakuan, dapat dikatakan bahwa metode role play dapat dijadikan salah satu metode untuk memberikan informasi serta memberikan pemahaman kepada siswa mengenai suatu konsep atau materi. Skor keseluruhan sebelum perlakuan (pre-test) yaitu 6515 meningkat sebesar 707 menjadi 7222 skor keseluruhan setelah perlakuan (post-test). Hal ini mengandung arti bahwa metode role play cukup baik, dan membuahkan hasil baik yaitu adanya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa. Hasil dari peningkatan tersebut tidak hanya bisa dilihat dari perbedaan mean antara sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, tetapi juga bisa dilihat dari ketercapaian-ketercapaian tujuan dari setiap kegiatan yang dilakukan pada saat perlakuan.

Ketercapaian tersebut bisa dilihat dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dilakukan siswa seperti sebagai berikut, siswa bisa mengetahui kegemaran teman, kemampuan teman dengan cara mengamati temannya; disaat mendapatkan tugas kelompok, jika kelompok dibagi oleh guru siswa menerima dengan baik; suasana tempat duduk dikelas diganti oleh guru agar siswa dapat bersosialisasi dengan temannya yang jarang bersosialisasi dengannya; jika ada temannya yang tidak mengerti hal/ suatu pelajaran siswa mau untuk mengajarnya; siswa mulai bisa bertanggung jawab terhadap tugasnya seperti siswa sudah bisa disiplin dengan mengumpulkan tugas tepat waktu; siswa yang pendiam mulai bisa untuk memulai pembicaraan terlebih dahulu.

### Simpulan dan Saran

Terdapat pengaruh penggunaan metode role play terhadap kecerdasan interpersonal. Dalam metode role play, siswa memunculkan reaksi spontan terhadap situasi yang ditemui, reaksi ini yang kemudian menjadi bahan refleksi bagi siswa untuk melihat keefektifan kecerdasan interpersonal siswa.

Saran-saran yang diajukan penelitian untuk mem-

berikan masukan yang berguna untuk menyempurnakan hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa, belajar dengan menggunakan metode role play membutuhkan kesungguhan untuk mau mengikuti waktu yang telah ditetapkan oleh guru pembimbing.
- 2) Bagi guru pembimbing, penggunaan metode role play dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dalam pergaulan di sekolah, terutama menumbuhkan antusias siswa dalam proses bimbingan.
- 3) Selain itu, melalui penelitian ini terlihat betapa pentingnya bagi siswa untuk mengalami langsung hal yang dipelajarinya. Karena itu sebaiknya guru pembimbing dalam layanannya berusaha untuk memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya pada siswa, misalnya dengan cara memberi contoh.

### Referensi

- Armstrong, Thomas. 2002. *7 Kinds of Smart*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- \_\_\_\_\_, 2002. *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Joyce Brunce, Marsha & Emily Calhoun. 2009. *Models of Teaching: Model- Model Pengajaran Edisi Delapan* terjemahan Achmad Fawaid & Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, Jhon W. 2003. *Life- Span Development*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriyandi, *Metode Role Play*, h.1. Tersedia : (<http://www.wordpress.com/2008/09>)
- Wikipedia, *File:///F:/Theory\_of\_Multiple\_Intelligences.htm* tanggal 13 September 2012 pukul 20.00 WIB.
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesional Guru dan Implementasi*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Yardley, Krysia M & Matwiejczuk. 1997. *Role Play: Theory and Practice*. UK: SAGE Publication Ltd.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.