

BAB III PROSEDUR PENELITIAN

A. Pendekatan, Metode, dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui efektifitas teknik sosiodrama untuk meningkatkan percaya diri siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen Nonequivalent Control Group Design dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2009). Eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan meningkatkan percaya diri pada kelompok eksperimen dan bimbingan secara konvensional pada kelompok kontrol. Desain penelitian disajikan melalui tabel (3.1).

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O	--	O

Sumber: Sugiyono, 2010

Keterangan :

X : Teknik sosiodrama

O : Pretest-Posttest.

B. Populasi dan sampel Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Tempat atau lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Pagelaran yang beralamat di Jl. Raya Gumukmas Pagelaran kabupaten Pringsewu Lampung.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Pagelaran, kelas X dimana terdapat tujuh kelas, berjumlah 211 anak. karena penelitian ini bersifat kuasi eksperimen maka kelas yang dipilih sebagai subyek penelitian adalah kelas X7 sebagai kelas eksperimen dan Kelas X 2 dipilih sebagai kelas kontrol.

Subjek penelitian ini sebanyak 27 orang, berdasarkan hasil pengolahan data 27 oraang tersebut menunjukkan tingkat percaya diri yang rendah.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Pengertian Sociodrama

Sociodrama sebagaimana dikemukakan Moreno (Adam Blatner, 2009) didasarkan pada asumsi bahwa kelompok terbentuk dan diselenggarakan dipengaruhi peran sosial dan tingkat budaya masyarakat tertentu. Sociodrama sebagai dasar pengembangan metode psikodrama, yaitu suatu metode atau teknik berbasis dan bertujuan mengkatarsiskan konflik-konflik sosial secara umum yang terjadi dan berkembang di dalam interaksi kelompok bersifat pribadi dan kelompok, dengan bermain peran menggunakan pendekatan teater (drama).

Sosiodrama adalah permainan peranan yang ditujukan untuk memecahkan masalah sosial yang timbul dalam hubungan antar manusia. Konflik-konflik sosial yang disosiodramakan adalah konflik-konflik yang tidak mendalam yang tidak menyangkut gangguan kepribadian (Romlah 2006).

Boal 1985, Spoin 1986, Cossa, Ember, Grover dan Hazelwood, 1966; berpendapat bahwa sosiodrama dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan kesadaran sosial dan politik, mengatasi masalah-masalah kritis dengan orang lain, untuk memahami teori dasar dan praktek keterampilan atau keterlibatan konselor dalam proses membantu perubahan perilaku psikologis seseorang. Sosiodrama menggambarkan sebagai teknik teater (bernain peran/ menirukan peran dalam kehidupan nyata) digunakan dalam pengaturan pendidikan dan latihan dan dapat juga digunakan sebagai bentuk terapi dalam training (Gracia A Telesco,2006).

Menurut Tohirin (2010) sosiodrama dapat digunakan sebagai salah satu cara bimbingan kelompok, sosiodrama merupakan suatu cara membantu memecahkan masalah siswa melalui drama. Masalah yang didramakan adalah masalah-masalah sosial. Metode ini dilakukan melalui kegiatan bermain peran. Dalam sosiodrama, individu akan memerankan suatu peran tertentu dari situasi masalah sosial.

Dalam penelitian ini yang dimaksud sosiodrama adalah kegiatan siswa kelas X-7 SMA Negeri 1 Pagelaran dalam menampilkan drama yang dimoderatori oleh guru bimbingan dan konseling dengan tujuan agar siswa dapat berinteraksi sosial dengan anggota kelompok, berpura-pura mengungkapkan pikiran dan perasaan serta dapat mempraktikkan keterampilan bahasa, mengekspresikan

emosi dan memecahkan interpretasi mereka tentang kehidupan sosial secara nyata sesuai dengan peran yang dipilih dan dari respon reaksi peran mendorong perubahan tingkah laku baru.

b. Pengertian Percaya Diri

Banyak yang mengemukakan pendapat mengenai percaya diri di pandang dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang percaya diri yang dikemukakan oleh Hakim (2005) menyatakan : pengertian percaya diri merupakan keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya. Jadi, individu yang percaya diri adalah individu yang mampu mengenali kelebihan-kelebihan dalam dirinya, dengan mengetahui kelebihan tersebut dapat menumbuhkan keyakinan dalam dirinya bahwa ia mampu melakukan sesuatu.

Hal senada diungkapkan oleh Angelis (2003) bahwa percaya diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia bahwa tantangan hidup apapun harus dihadapi dengan berbuat sesuatu.

Orang yang memiliki keyakinan diri yang kuat akan selalu tampil percaya diri dalam situasi apapun. Percaya diri juga di sebut sebagai harga diri dan selalu beriringan dengan konsep diri dimana konsep diri berfungsi sebagai evaluasi diri terhadap domain yang spesifik dari diri.

Percaya diri dalam penelitian ini adalah keyakinan siswa kelas X-7 siswa SMA Negeri 1 Pagelaran terhadap kemampuan dan kekurangannya sendiri dan sadar akan kekurangan yang di miliki yang ditunjukkan dengan sikap :

(1) percaya akan kemampuan diri sendiri, (2) tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis (3) berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, (4) Punya kendali diri yang baik (tidak *moody* dan emosi stabil), (5) memiliki *internal locus of control* , (6) mempunyai cara pandang positif terhadap orang lain, diri sendiri, dan situasi diluar dirinya, (7) memiliki harapan-harapan yang realistik.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket dalam pengumpulan datanya. Dalam pengumpulan data ini terlebih dahulu menentukan sumber data, kemudian jenis data, teknik pengumpulan data, dan instrumen yang digunakan. Teknik pengumpulan data secara lengkap dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrument
1	Siswa	Tingkat percaya diri siswa	<i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	Angket
2	Siswa	Kemampuan dalam bermain peran / teknik sosiodrama	<i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	Dramatisasi
3	Siswa	Foto-foto, rekaman pelaksanaan kegiatan siswa	Dokumentasi	Alat yang dibutuhkan untuk mengambil foto atau rekaman, kamera atau <i>handycame</i>

E. Pengembangan Instrumen Penelitian

Berdasarkan jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini maka dikembangkan alat pengumpul data seperti:

1. Bentuk Instrumen

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner dengan skala penilaiannya menggunakan skala Likert. Untuk setiap pertanyaan terdiri dari 5 alternatif jawaban masing-masing sebagai berikut: Alternatif jawaban Sangat Sesuai (SS) diberi skor 5, Sesuai diberi skor 4, Ragu-ragu (R) skor 3, Tidak Sesuai (TS) skor 2 dan Sangat Tidak Sesuai (STS) skor 1

2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Percaya Diri

Variabel	Aspek	No Pernyataan
Percaya diri	1. Percaya pada kemampuan diri sendiri	1,2,3,4,5,6
	2. Tidak menunjukkan sikap konformis	7,8,9,10,11
	3. Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain	12,13,14,15,16
	4. Punya kendali diri yang baik	17,18,19,20,21,22
	5. Memiliki <i>internal locus of control</i>	23,24,25,26,27,28
	6. Memiliki cara pandang positif terhadap orang lain, diri sendiri, dan situasi diluar dirinya	29,30,31,32,33,34,35,36
	7. Memiliki harapan-harapan yang realistic	37,38,39,40

3. Penilaian Instrumen

Penilaian instrumen sebelum digunakan sebagai alat pengungkap percaya diri siswa, adalah penting yaitu untuk mengetahui apakah instrument tersebut dalam kualifikasi memadai (M) atau tidak memadai (TM). Pernyataan yang telah berkualifikasi M langsung dapat digunakan untuk mencari data penelitian, kemudian yang berkualifikasi TM harus direvisi, Setelah instrument tersusun kemudian dilakukan penilaian atau *judgement* oleh ahli yaitu Prof.Dr. Syamsu Yusuf LN, M.Pd, Dr.Suherman, M.Pd dan Dr. Mubiar Agustin, M.Pd.

Dari hasil penilaian (*judgement*) instrument yang tersusun sebanyak 45 pernyataan, berdasarkan pertimbangan para penilai (*professional judgement*) ada 3 item yang dinilai tidak relevan dengan aspek yang diungkap, yaitu pernyataan nomor 7,10 dan 13. Dengan demikian jumlah pernyataan yang akan digunakan untuk diuji validitas dan reliabilitasnya sebanyak 42 pernyataan.

Sebelum instrument diujicobakan, penulis melakukan uji keterbacaan instrument. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan instrument secara redaksional sehingga tidak menimbulkan pengertian ganda pada saat dilakukan uji coba dan pelaksanaan penelitian. Uji keterbacaan dilakukan terhadap subjek yang memiliki karakteristik relatif sama dengan subjek penelitian sebenarnya, yaitu siswa SMA PGRI Pagelaran kelas X-1 sebanyak 30 orang siswa. Hasil yang diperoleh ada

dua pernyataan yang secara redaksional harus direvisi atau diganti dengan kalimat dan istilah yang lebih jelas dan dapat dipahami yaitu pernyataan nomor 9 dan 22.

4. Uji Coba Instrumen

a. Validitas Butir Instrumen

Validitas butir instrumen digunakan untuk mengetahui dukungan suatu butir instrumen observasi terhadap skor total. Untuk menguji validitas setiap butir instrumen, skor-skor yang ada pada butir soal yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Sebuah butir instrumen akan memiliki validitas yang tinggi jika skor instrumen tersebut memiliki dukungan yang besar terhadap skor total. Dukungan setiap butir instrumen dinyatakan dalam bentuk korelasi, sehingga untuk mendapatkan validitas suatu butir instrumen digunakan rumus korelasi.

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment pearson* (Arikunto, 2002).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

X = Skor item

Y = Skor total

N = Jumlah siswa

Interpretasi untuk besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

Kategori Validitas Butir Instrumen

Batasan	Kategori
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah (sangat kurang)
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah (kurang)
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup (sedang)
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi (baik)
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi (sangat baik)

Kemudian untuk mengetahui signifikansi korelasi dilakukan uji-t dengan rumus sebagai berikut (Sudjana, 2002):

$$t = \frac{r_{xy} \sqrt{N - 2}}{\sqrt{1 - r_{xy}^2}}$$

Kriteria pengujian berdasarkan harga t hitung dibandingkan dengan t tabel.

Jika pada taraf signifikan 95%, $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Sebaliknya, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Keterangan:

t : Uji t

r_{xy} : Koefisien korelasi

N : Jumlah subyek

Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan dan dianalisis menggunakan rumus *product moment pearson* atau rumus korelasi dari Pearson. Dari hasil analisis diperoleh data bahwa pernyataan yang tidak valid terdapat 2 item yaitu pernyataan nomor 41 dan 42 . Dengan demikian item yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 40 item. Untuk lebih jelas, data uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel (terlampir).

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah kestabilan skor yang diperoleh ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau satu pengukuran ke pengukuran lainnya. Menghitung reliabilitas tes dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2002):

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2}^{1/2}}{(1 + r_{1/2}^{1/2})}$$

Dimana :

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang telah disesuaikan

$r_{1/2}^{1/2}$ = Koefisien korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Harga dari $r_{1/2}^{1/2}$ dapat ditentukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment pearson* (Arikunto, 2002):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

XY = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X = Skor item ganjil

Y = Skor item genap

Interpretasi derajat reliabilitas suatu tes adalah sebagai berikut (Arikunto, 2002):

Tabel 3.5
Kategori Reliabilitas Instrumen

Batasan	Kategori
$\leq 0,20$	Sangat Rendah (sangat kurang)
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah (kurang)
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup (sedang)
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi (baik)
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi (sangat baik)

Untuk mengetahui signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan $df = n - 2$ untuk mencari nilai

t_{tabel} . Kaidah keputusan : Jika : $r_{11} > r_{tabel}$, berarti reliabel

$r_{11} < r_{tabel}$, tidak reliabel

untuk lebih jelas, data uji reliabilitas instrument dapat dilihat pada tabel (terlampir).

Hasil perhitungan uji coba instrumen percaya diri siswa diperoleh harga reliabilitas sebesar 0,84 yang artinya bahwa derajat keterandalan instrumen yang digunakan sangat tinggi sehingga instrumen ini mampu menghasilkan skor-skor pada setiap item dengan cukup konsisten serta layak untuk digunakan dalam penelitian sebagai alat pengumpul data.

F. Teknik Analisa Data

Analisa data dilakukan dengan mengacu pada tujuan atau pertanyaan penelitian yang telah disusun pada bab sebelumnya, yaitu :

1. Tujuan atau pertanyaan pertama yaitu mengenai gambaran umum tingkat percaya diri siswa kelas X SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun ajaran 2010/2011 akan dijawab melalui distribusi skor responden berdasarkan konversi yang telah ditentukan. Penentuan skor dilakukan untuk menentukan kategori tingkat percaya diri siswa berdasarkan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi (Sudjana,2005).

Untuk mengukur Percaya Diri siswa digunakan angket (daftar pernyataan). Jumlah item 40 item pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban dan skor masing-masing sebagai berikut:

- Memilih alternatif jawaban Sangat Sesuai (SS) diberi skor 5,
- Memilih alternatif jawaban Sesuai (S) diberi skor 4,
- Memilih alternatif jawaban Ragu-ragu (R) diberi skor 3,
- Memilih alternatif jawaban Tidak Sesuai (TS) diberi skor 2,
- Memilih alternatif jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS) diberi skor 1.

Pemberian skor sesuai dengan jawaban terendah sampai ke jawaban yang kompleks. Berdasarkan jawaban daftar pernyataan yang berjumlah 40 item pernyataan didapatkan skor terendah 40 (1 x 40) dan skor tertinggi 200 (5 x 40), maka untuk menetapkan pengkategorian, dibuat 5 pengkategorian yaitu Percaya Diri Siswa ; Sangat rendah, Rendah, Sedang, Tinggi, Sangat Tinggi, dengan menggunakan skala interval berikut ini :

$$\begin{aligned}
 i &= \frac{NT - NR}{K} \\
 &= \frac{200 - 40}{5} \\
 &= \frac{160}{5} \\
 &= 32
 \end{aligned}$$

Dengan interval ($i = 32$), diperoleh pengkategorian Percaya Diri Siswa sebagai berikut:

- Skor 40 – 71, Percaya diri siswa berkategori Sangat Rendah.
- Skor 72 – 103, Percaya diri siswa berkategori Rendah
- Skor 104 – 135, Percaya diri siswa berkategori Sedang
- Skor 136 – 168, Percaya diri siswa berkategori Tinggi
- Skor 169 – 200, Percaya diri siswa berkategori Sangat Tinggi.

Untuk lebih jelas panjang kelas interval dapat dilihat pada tabel 3.6, sebagai berikut :

Tabel 3.6
Panjang Kelas Interval

No	Interval	Kategori
1	40 – 71	Sangat Rendah
2	72 – 103	Rendah
3	104 – 135	Sedang
4	136 – 168	Tinggi
5	169 – 200	Sangat Tinggi

2. Pertanyaan kedua mengenai efektivitas permainan ssosiodrama untuk meningkatkan percaya diri siswa kelas X SMA Negeri 1 Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2010/2011, yaitu dilakukan melalui uji perbedaan dua rata-rata berpasangan (*paired t-test*). Tujuan uji t dua variable bebas adalah untuk membandingkan apakah ada perbedaan hasil tingkat percaya diri siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan dengan menggunakan teknik sosiodrama.

G. Langkah-langkah Penelitian

Pada penelitian ini ditentukan dua kelas sebagai subyek penelitian, kelas pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol. Pertama masing-masing kelompok diberi *pretest* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pelaksanaan teknik sosiodrama yang topiknya di tentukan oleh kelompok siswa yang prosedur dan cara permainannya sudah disosialisasikan terlebih dahulu. Kegiatan ini dilakukan dalam situasi pembelajaran, topik yang diberikan berisi materi tentang

aspek ciri-ciri orang yang memiliki percaya diri yaitu percaya pada kemampuan diri sendiri, tidak menunjukkan sikap konformis, berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, punya kendali diri yang baik, memiliki *internal locus of control*, memiliki cara pandang positif terhadap orang lain, diri sendiri, dan situasi diluar dirinya, Memiliki harapan-harapan yang realistik

Pelaksanaan Teknik Sociodrama untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa

Langkah-langkah pelaksanaan teknik sociodrama sebagai berikut:

a. Persiapan

Sebelum pelaksanaan permainan sociodrama hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain :

1) Peran konselor sebagai sutradara

Sebagaimana telah diuraikan bahwa metode sociodrama adalah mendramakan peran-peran sosial yang ada dalam kehidupan nyata secara umum terjadi saat ini tanpa skenario, untuk menampilkan pemikiran, perasaan, sikap dan perilaku individu yang diperankan tersebut secara spontan, drama tersebut tentu ada yang mengatur yaitu sutradara (pemimpin kelompok atau fasilitator), ada pemain dan audien sebagai pengamat sekaligus penonton.

2) Peran sutradara atau pemimpin kelompok

Sutradara dapat juga merupakan pemimpin kelompok atau fasilitator adalah individu yang sama dan harus bersifat netral, berperan sebagai pengatur adegan dan karakter pemain dari waktu ke waktu, pengarahan perilaku,

motivasi dan reaksi pemain dan memandu diskusi antara pemain dan audien. Fasilitator memunculkan pertanyaan-pertanyaan khusus dan proaktif untuk memancing emosi pemain dan audien yang sering kali karakter dari perannya abstrak atau belum muncul yang dapat jadi cermin audien (observer). Fasilitator dapat juga menggunakan alat yang terlihat oleh pemain sehingga fasilitator dan audien saja yang bisa mendengar apa yang mereka katakan sementara sesama pemain tidak bisa, alat semacam ini efektif untuk mengungkapkan perasaan sejati dari pemain dibalik peran pura-puranya, Boal 1985 (Gracia A Telesco, 2006).

3. Peran pemain

Dalam sosiodrama siswa atau individu yang menjadi pemain dapat dengan sukarela memilih peran sesuai tema dan tujuan pengarahan sutradara atau fasilitator. Pemain dengan spontan mengeksplorasi pemikiran dan perasaan melakukan adegan karakter yang benar-benar sesuai peran mereka, latar belakang karakter, motivasi dan perilaku yang diharapkan. Aktivitas yang dimunculkan pemain dapat memberikan wawasan dan cermin bagi penonton, dan tentang karakter, kesulitan dalam menggambarkan peran setelah drama selesai dipentaskan.

4) Peran audien

Audien atau penonton juga sebagai observer dari semua kegiatan drama; memberikan respon atau refleksi dari peran karakter yang dimunculkan pemain bersifat pribadi maupun kelompok, mengevaluasi dan memberikan

masukannya kepada pemain untuk perubahan perilaku selanjutnya setelah drama selesai.

b. Langkah-langkah Pelaksanaan

Pelaksanaan sosiodrama secara umum mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1) Persiapan

Fasilitator mengungkapkan masalah dan tema yang akan disosiodramakan, dan tujuan permainan. Kemudian diadakan Tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.

2) Membuat skenario sosiodrama

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 kedua-duanya.

3) 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.

4) Pelaksanaan sosiodrama.

Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembuk beberapa menit untuk menyiapkan diri bagaimana sosiodrama itu akan

dimainkan. Setelah siap, dimulailah permainan. Masing-masing pemain memerankan perannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang akan dimainkannya. Pemain diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan-perasaan, dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya. Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkannya.

5) Evaluasi dan diskusi.

Setelah selesai permainan diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan : tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu permainan berlangsung dan kemudian di putar kembali.

6) Ulangan permainan.

Dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan permainan atau tidak. Ulangan permainan dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Beberapa cara yang dapat dipakai untuk mengulang permainan peranan yaitu :

- (a) Bertukar peran (*role reversal*). Bertukar peran terjadi bila seorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan oleh orang lain. Tujuan dari pertukaran peran ini adalah untuk (a)

mengklarifikasi situasi, dengan melihat bagaimana orang lain memerankan peran yang sama, pemain dapat melihat dan menghayati situasinya dengan lebih jelas (b) meningkatkan spontanitas, dengan bertukar peran pemain menjadi terus bertumbuh dan lebih bebas dan tidak terikat pada pola-pola perilaku tertentu, serta dipaksa untuk menilai kembali perilakunya melalui sudut pandang yang lain; dan (c) untuk meningkatkan pengertian dan kesadaran bagaimana orang lain merasakan dan melakukan hal yang sama.

- (b) Peran ganda (*doubling*). Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga yang 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 cepat dan tepat. Pikiran dan perasaan bergerak lebih cepat daripada kata-kata. Orang ketiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama. Tujuan pengisian dialog ini adalah untuk membantu kelancaran permainan dan memberikan wawasan baru terhadap masalah yang sedang disosiodramakan.
- (c) 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.

(d) 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 bersangkutan diminta untuk berkomunikasi dengan kursi kosong sebagai ganti lawan perannya. Setelah ia dapat lancar berbicara, seorang diminta untuk mengisi kursi itu dan memerankan peran yang sebenarnya.

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. Misalkan seorang individu memerankan pengawas, dan kemudian pindah tempat duduk memerankan kepala sekolah. (Romlah, 2006)