

Penggunaan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial

The Use Of Group Counseling With Role Playing Techniques To Improve Social Interaction

Tara Mela Anjastuti^{1*} Syarifuddin Dahlan², Ratna Widiastuti³

*Mahasiswa FKIP Universitas Lampung Jl. Prof Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

¹ Dosen FKIP Universitas Lampung Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

² Dosen FKIP Universitas Lampung Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

*e-mail: Taramelanjastt94@gmail.com, Tlp:+6282269252324

Received:

Accepted:

Online Published:

Abstract: *The use of group counseling with role playing techniques to improve social interaction skill of student. The problem of this research was the lowness of social interaction. The aim of this research was to identify if the social interaction could be optimized by using group counseling service with role playing techniques. The method used was quasi experimental method with one group pretest and posttest design. The subjects were 8 students who had low social interaction skill. Data collection techniques used observation. The results of data analysis used Wilcoxon test, showed that $z_{output} = -2,521 < z_{table} = 1,645$. then H_a was accepted and H_0 was rejected. The conclusion of this result was social interaction can be increased by using group counseling service with role playing techniques to XI grade students of SMA Negeri 2 Gedongtataan period 2016/2017.*

Keywords: *group counseling, role playing techniques, social interaction*

Abstrak: Penggunaan konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Masalah dalam penelitian ini adalah interaksi sosial rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa interaksi sosial dapat ditingkatkan menggunakan layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan *one group pretest and posttest design*. Subjek penelitian sebanyak 8 siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Hasil analisis data dengan uji *wilcoxon*, dari hasil *pretest* dan *posttest* interaksi sosial menunjukkan bahwa $z_{hitung} = -2,521$ dan $z_{tabel} = 1,645$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah interaksi sosial dapat ditingkatkan menggunakan layanan konseling kelompok teknik *role playing* ada kelas XI SMA Negeri 2 Gedongtataan tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: interaksi sosial, konseling kelompok, teknik *role playing*

PENDAHULUAN / INTRODUCTION

Sebagai makhluk sosial, remaja membutuhkan orang lain untuk berinteraksi dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Remaja melakukan interaksi untuk melatih kecakapan-kecakapan sosial yang berguna bagi kehidupan sosialnya. Masa remaja juga memiliki tugas perkembangan yang harus dilewati oleh setiap remaja. Salah satunya perkembangan dalam aspek sosial. Tugas perkembangan sosial antara lain remaja mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok dan mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial (Hurlock dalam Jannah, 2016). Dalam lingkungan sosialnya, remaja melakukan interaksi yang baik dengan teman atau anggota kelompok yang disertai dengan tanggung jawab atas interaksi yang dilakukan.

Bonner (Siregar, 2016) mendefinisikan interaksi sosial sebagai suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi sosial merupakan salah satu cara individu untuk dapat bertahan di dalam lingkungannya. Siswa berinteraksi dengan teman sebayanya dan guru untuk memperoleh nilai-nilai yang berguna bagi dirinya dan orang lain.

Kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial antara siswa yang satu dengan siswa yang lain tidak sama. Siswa yang dapat berinteraksi sosial dengan baik, dapat terlihat dari sikap yang senang

akkegiatan yang bersifat kelompok, tertarik berkomunikasi dengan orang lain, peka terhadap keadaan sekitar, senang melakukan kerja sama dan sadar akan kodrat sebagai makhluk sosial. Sehingga akan mudah untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan ia tidak akan mengalami hambatan dalam bergaul dengan orang lain. Interaksi sosial yang rendah sering kali menghambat siswa dalam memperoleh prestasi yang lebih baik.

Perkembangan kognitif siswa dapat terjadi dengan adanya interaksi sosial dan kerja sama yang dilakukan dengan oranglain (Piaget dalam Prastyawan, 2011). Dengan berinteraksi, siswa dapat membandingkan pemikiran dan pengetahuannya dengan orang lain. Siswa semakin tertantang untuk mengembangkan pemikiran dan pengetahuannya sendiri. Dalam membandingkan pemikiran dan pengetahuannya dengan orang lain, siswa dapat melakukannya dengan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, membentuk kelompok-kelompok belajar, menyampaikan pendapatnya saat diskusi, dan bertanya mengenai hal-hal yang tidak diketahuinya sehingga siswa akan memperoleh prestasi yang lebih baik. Dengan demikian siswa yang mampu berinteraksi sosial dengan baik, maka ia akan mendapatkan prestasi yang baik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Negeri

2 Gedongtataan menunjukkan beberapa siswa memiliki keterampilan interaksi sosial yang rendah meliputi: siswa yang sulit bekerja sama saat mengerjakan tugas kelompok dan cenderung menyelesaikan tugas kelompok secara individu, beberapa siswa cenderung menyendiri dibandingkan berinteraksi dengan teman sebayanya, ada siswa yang sering memaksakan pendapatnya sendiri pada saat berdiskusi dalam kelompok, terdapat siswa yang berinteraksi hanya dalam kelompok kecilnya, terdapat siswa yang kesulitan mengemukakan pendapatnya saat diskusi maupun saat diberi pertanyaan oleh guru, ada siswa yang tertolak dan terabaikan oleh teman sekelasnya.

Masalah interaksi sosial yang dialami oleh siswa memerlukan dukungan dari berbagai pihak. Salah satunya adalah guru bimbingan dan konseling selaku konselor sekolah. Konselor bertanggung jawab dalam pengembangan sosial, pribadi, karir serta kegiatan belajar siswa. Dalam bimbingan konseling terdapat berbagai layanan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh siswa. Layanan yang tepat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan interaksi sosial yaitu dengan menggunakan layanan konseling kelompok dengan pendekatan analisis transaksional teknik *role playing*.

Konseling kelompok menurut Gazda (Herlina, 2015) yaitu sebagai proses interpersonal yang dinamis yang memusatkan pada usaha dalam berpikir dan bertindak laku dengan menggunakan interaksi kelompok untuk meningkatkan pemahaman dan

penerimaan terhadap nilai dan tujuan tertentu dan untuk mempelajari atau menghilangkan perilaku tertentu. Melalui konseling kelompok, siswa didorong dan diberikan motivasi untuk membuat perubahan-perubahan dengan memanfaatkan potensinya secara optimal. Siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain dan saling memberikan bantuan dalam menyelesaikan permasalahan mereka.

Winkel (Wicaksono, 2013) menjelaskan konseling kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi antar anggota kelompok secara terbuka serta saling memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas perkembangan mereka, lebih peka terhadap kebutuhan dan perasaan oranglain. Konseling kelompok merupakan layanan penting yang diberikan kepada siswa yang memiliki masalah untuk dapat menyelesaikan permasalahannya serta mengembangkan diri terutama berkembangnya kemampuan-kemampuan sosial.

Tujuan utama dalam pendekatan analisis transaksional menurut Brown (1999) adalah untuk mengajarkan anggota kelompok bagaimana mereka saling berinteraksi, berperilaku serta berhubungan dengan anggota lain. Dengan kata lain, dengan adanya interaksi sosial, anggota kelompok dapat bertukar pendapat, pikiran maupun gagasan sehingga mampu menyelesaikan permasalahan bersama-sama. *Role playing* melatih siswa mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, *problem solving*,

kesadaran diri dan bekerja secara kooperatif dalam tim (Blatner dalam Craciun, 2010).

Role playing merupakan teknik konseling dimana anggota kelompok dapat mengekspresikan perasaannya, membuat anggota mengerti tentang bagian dari dirinya yang belum disadari dan dikenali, membuat anggota keluar dari konflik dan krisis yang dialami, serta untuk mengembangkan spontanitas dan kreatifitas (Brown, 1999). *Role playing* membuat peserta didik mengeksplorasi perasaan mereka, mengembangkan wawasan dalam persepsi dan sikap, mengembangkan keterampilan *problem solving* dengan sudut pandang dan cara yang berbeda. *Role playing* menimbulkan empati terhadap oranglain (Khourshidy dalam Yousefzadeh, 2014).

Role Playing digunakan sebagai teknik dalam konseling kelompok untuk membantu anggota kelompok dalam mencapai pemahaman diri sehingga mampu menganalisis perilaku interaksi sosial, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku dalam hal ini interaksi sosial, serta mengekspresikan perasaannya. Melalui layanan konseling kelompok teknik *role playing*, diharapkan siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang dimilikinya terkait interaksi sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penggunaan layanan konseling kelompok teknik

role playing untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gedongtataan tahun pelajaran 2016/2017”.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya interaksi sosial siswa. Dari uraian masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah layanan konseling kelompok teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gedongtataan tahun pelajaran 2016/2017?”.

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial siswa kelas XI menggunakan layanan konseling kelompok teknik *role playing*.

METODE PENELITIAN / RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Gedongtataan dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gedongtataan yang memiliki interaksi sosial rendah. Pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu menggunakan teknik *purposive sampling* (Arikunto dalam

Dharmayanti, 2013). Berdasarkan teknik tersebut didapatkan 8 orang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gedongtataan yang teridentifikasi sebagai siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku interaksi sosial sebelum dan setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing*. Observasi yang digunakan merupakan observasi terstruktur yakni observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya (Hasanah, 2016).

Observasi ini terdiri dari pernyataan favorable dan unfavorable dengan 2 alternatif jawaban, yakni ya dan tidak. Untuk perilaku asosiatif maka skor 1 untuk ya dan skor 0 untuk tidak. Perilaku disasosiatif maka skor 1 untuk tidak dan 0 untuk ya.

Tabel 1. Kriteria penilaian observasi

Pernyataan	Ya	Tidak
Asosiatif	1	0
Disasosiatif	0	1

Dalam perhitungan skor pada observasi interaksi sosial siswa adalah menghitung skor total masing-masing siswa. Untuk penkategorian skor observasi interaksi sosial dibagi menjadi 3, yakni tinggi, sedang dan rendah.

Agar instrument penelitian yang digunakan mampu mengukur apa yang diinginkan, maka diperlukan uji validitas. Uji validitas yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu validitas isi dengan menggunakan pendapat dari ahli (*Judgments Experts*).

Ahli yang dimintai pendapatnya adalah 3 dosen dari Program Studi Bimbingan dan Konseling yaitu Redi Eka Andriyanto, Citra Abriani dan Yohana Oktariana. Pengujian validitas ini menggunakan rumus *Aiken's V*.

Suatu instrumen penelitian dikatakan reliable atau mempunyai nilai reliabilitas nilai yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam pengukuran yang hendak diukur (Arifin, 2017). Uji reliabilitas akan dilakukan dengan menggunakan koefisien kesepakatan. Koefisien kesepakatan digunakan dalam pengujian reliabilitas pengamatan untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan.

Jika nilai koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti instrumen semakin reliabilitas (Sugiyono, 2010). Begitu juga sebaliknya, jika nilai koefisien reliabilitas jauh dari angka 1,00 maka instrumen tersebut tidak reliabel. Uji reliabilitas dihitung dan dianalisis dengan menggunakan rumus koefisien kesepakatan sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

- KK = koefisien kesepakatan
- S = sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama
- N_1 = jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N_2 = jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Hasil uji reabilitas untuk observasi diperoleh nilai rata-rata koefisien kesepakatan sebesar 0,76 yang menunjukkan bahwa instrument ini memiliki reabilitas yang tinggi.

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian, dengan adanya peningkatan interaksi sosial setelah pemberian layanan konseling kelompok teknik *role playing* dapat dihitung menggunakan rumus uji *Wilcoxon*. Alasan peneliti menggunakan uji *Wilcoxon* karena subjek penelitian kurang dari 25, distribusi datanya dianggap tidak normal. Sujana (Sylviana, 2014).

Penelitian ini akan menguji *pretest* dan *posttest* dengan demikian peneliti dapat melihat perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* melalui uji *Wilcoxon*. Berikut hasil perhitungan uji *wilcoxon*: data *pretest-posttest* diperoleh nilai $z_{hitung} = -2.521$ nilai ini selanjutnya dibandingkan dengan $z_{tabel} = 1,645$. Ketentuan pengujian bila $z_{hitung} < z_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ternyata $z_{hitung} = -2.521 < z_{tabel} = 1,645$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN / RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 di SMA Negeri 2 Gedongtataan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Maret 2017 sampai 29 April 2017. Tahap pertama yang peneliti lakukan sebelum pelaksanaan

konseling kelompok adalah terlebih dahulu mencari siswa yang memiliki interaksi sosial rendah dengan melakukan observasi terhadap siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPS 2. Observasi ini dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2017.

Setelah dianalisis dari 22 siswa yang diobservasi, diperoleh 8 orang siswa yang akan dijadikan subjek dalam penelitian yang memiliki skor interaksi sosial rendah. Berikut ini adalah tabel data siswa yang memiliki interaksi sosial rendah:

Tabel 2. Data siswa yang memiliki interaksi sosial rendah

No	Nama	Skor	Kriteria
1.	AK	5	Rendah
2.	A	5	Rendah
3.	DF	5,5	Rendah
4.	HW	5,5	Rendah
5.	ID	5	Rendah
6.	ND	5	Rendah
7.	RF	5,5	Rendah
8.	SA	5,5	Rendah

Berdasarkan hasil *pretest* yang didapatkan dari observasi dengan guru bimbingan dan konseling, peneliti mengkategorikan hasil *pretest* menjadi tiga kategori. Pemberian kriteria dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

i : interval

NT : nilai tertinggi

NR : nilai terendah

K : jumlah kategori

Interval untuk menentukan kriteria kemampuan interaksi sosial siswa dengan menggunakan observasi adalah:

$$i = \frac{NT - NR}{K} = \frac{14 - 0}{3} = \frac{14}{3} = 4,6$$

Diperoleh kriteria interaksi sosial yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 3. kriteria interaksi sosial

Interval	Kriteria
11- 14	Tinggi
6 – 10	Sedang
0 – 5	Rendah

Pertemuan pertama pelaksanaan konseling kelompok teknik *role playing* dilaksanakan pada hari rabu, 19 April 2017. Pada pertemuan pertama ini, peneliti menjelaskan mengenai tujuan, asas dilakukannya konseling kelompok teknik *role playing* yang berkaitan dengan interaksi sosial. Selanjutnya pemimpin kelompok menjelaskan indicator yang berkaitan dengan interaksi sosial siswa yang rendah, meliputi kerjasama, perpaduan, persesuaian, persaingan dan pertentangan. Anggota kelompok saling melibatkan diri kedalam kegiatan kelompok. Kemudian menetapkan aturan yang akan diterapkan dalam kelompok dan penegasan kembali aturan yang telah disepakati. Membahas permasalahan yang dialami oleh anggota kelompok dalam penelitian ini yaitu masalah interaksi sosial.

Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa siswa akan diberikan *treatment* dengan menggunakan layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Karena dalam pertemuan pertama ini waktu tidak cukup, maka pemimpin kelompok dan anggota kelompok membahas kapan pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan.

Selanjutnya pertemuan kedua konseling kelompok dilaksanakan pada hari kamis, 20 April 2017. Pertemuan kedua, suasana kelompok sudah terlihat lebih baik. Anggota kelompok mulai mau bertegur sapa dengan anggota lainnya. Pada pertemuan kedua ini masalah yang dibahas adalah mengormati teman saat bicara. Pemimpin kelompok menjelaskan peranan yang akan dimainkan oleh anggota kelompok. Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa anggota kelompok dapat memberikan kreatifitas dan improvisasi mereka sendiri terhadap peran yang mereka mainkan. Pemimpin kelompok menjelaskan cara serta tahapan dalam *role playing*.

Pemimpin kelompok menghangatkan suasana serta memotivasi anggota kelompok, memilih pemeran dan siswa pengamat, menyusun tahapan peran. Pemimpin kelompok membuat peran berkaitan dengan masalah yang dialami oleh anggota kelompok. Setelah dibuatnya peran, pemimpin kelompok menjelaskan peran apa saja yang akan dimainkan. Pemimpin kelompok memilih anggota yang akan berperan dalam *role playing*. Setelah para pemeran dipilih, pemimpin kelompok

menegaskan kembali peran yang akan dimainkan serta mengatur sesi pelaksanaan *role playing*. Pemimpin kelompok memilih anggota kelompok menjadi pengamat kemudian pemimpin kelompok menjelaskan apa saja yang diamati dari peran yang dimainkan oleh teman yang lain.

Pemerannya yaitu AK sebagai siswa yang menjelek teman ketika teman melakukan kesalahan di kelas, ND berperan sebagai siswa yang acuh terhadap teman, HW sebagai siswa yang menghargai dan menerima pendapat yang dikemukakan teman dan RF berperan sebagai siswa yang tidak mau menerima pendapat dari temannya. Sedangkan anggota lain yang tidak memainkan peran yaitu ID, A, DF, dan SA bertugas sebagai pengamat. Masing-masing siswa memainkan peran dengan beraksi secara sadar, spontan dan membawakan adegan sesuai dengan situasi pergaulan yang ada di dalam peran. Adegan dimainkan seolah-olah sungguh terjadi. Setelah permainan selesai, pemimpin kelompok bersama anggota mereviu pemeranan yang telah dimainkan. Setelah *role playing* selesai para pemeran melaporkan apa yang mereka rasakan selama berperan. Para pengamat menceritakan kembali jalannya peran lalu mengungkapkan masalah yang ada di dalam *role playing* yang dimainkan.

Pertemuan ketiga konseling kelompok dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 April 2017. Masalah yang dibahas dalam pertemuan ketiga adalah mengenai kerja kelompok di kelas. Pemimpin kelompok menjelaskan peranan yang akan dimainkan oleh

anggota kelompok. Pemimpin kelompok menjelaskan bahwa anggota kelompok dapat memberikan kreatifitas dan improvisasi mereka sendiri terhadap peran yang mereka mainkan. Pemimpin kelompok menjelaskan cara serta tahapan dalam *role playing*. Pemimpin kelompok menghangatkan suasana serta memotivasi anggota kelompok, memilih pemeran dan siswa pengamat, menyusun tahapan peran.

Pemerannya yakni ND berperan sebagai siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, RF sebagai siswa yang menjadi penengah dalam memecahkan masalah kelompok, SA sebagai siswa yang tidak mau menerima pendapat dari anggota lain dan ID sebagai siswa yang pasif dalam kelompok. Sedangkan anggota lain yah tidak memainkan peran yaitu AK, A, dan DF bertugas sebagai pengamat. Setelah permainan selesai, pemimpin kelompok bersama anggota mereviu pemeranan yang telah dimainkan. Setelah *role playing* selesai para pemeran melaporkan apa yang mereka rasakan selama berperan. Para pengamat menceritakan kembali jalannya peran lalu mengungkapkan masalah yang ada di dalam *role playing* yang dimainkan. ND memberikan pendapat bahwa memainkan peran sebagai siswa yang aktif cukup sulit, karena dalam kehidupan seharinya ia adalah orang yang pasif dan cuek. SA memberikan pendapat jika menjadi seseorang yang tidak mau menerima pendapat oranglain maka akan menyusahkan oranglain dan tidak disenangi oleh teman, ID yang berperan sebagai siswa

yang acuh ketika anggota kelompok mendapatkan kesulitan akan membuat tujuan kelompok tidak tercapai dan tidak disenangi oleh teman. HW yang berperan sebagai siswa pasif memberikan pendapat menjadi siswa pasif akan membuatnya kesulitan dalam mencari teman dan mudah untuk dilupakan oleh teman.

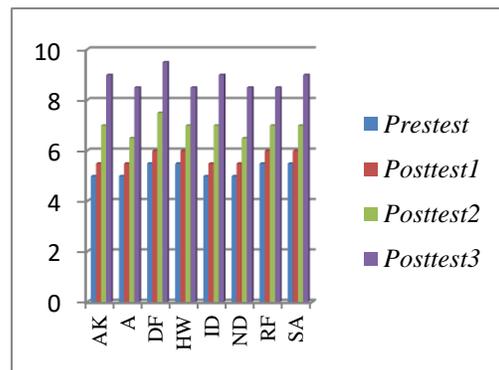
Pada sesi diskusi AK sebagai pengamat memberikan pendapat untuk ND yang berperan sebagai siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok perannya sudah cukup baik. A memberikan pendapat untuk RF sebagai siswa yang menjadi penengah ketika anggota kelompok berkonflik, menurutnya peran yang dimainkan cukup baik. DF memberikan pendapat untuk SA dan ID yang berperan sebagai siswa yang tidak mau menerima pendapat orang lain dan acuh ketika kelompok mengalami kesulitan, menurutnya siswa yang seperti itu tidak baik sehingga membuatnya tidak disukai oleh teman yang lain, selain itu dapat menimbulkan konflik baru diantara teman. AK memberikan pendapat mengenai peran yang dimainkan oleh HW yaitu sebagai siswa yang pasif, menurutnya siswa yang seperti ini akan kesulitan dalam berteman serta kesulitan dalam memilih kelompok belajar.

Pertemuan keempat konseling kelompok dilaksanakan pada hari senin, 26 April 2017. Masalah yang dibahas dalam pertemuan keempat adalah tentang menyatakan pendapat di dalam kelas. Pemeran dalam pertemuan ini yakni AK sebagai siswa yang mampu menerima pendapat dari

oranglain serta peduli terhadap teman, A sebagai siswa yang aktif dalam mengungkapkan pendapat di dalam kelompok, DF sebagai siswa yang mampu menerima ketika pendapatnya tidak disetujui serta turut serta dalam memecahkan permasalahan yang dialami oleh anggota kelompok, SA sebagai siswa yang tidak mau menerima pendapat serta memprovokasi teman, ID sebagai siswa yang agresif ketika pendapatnya tertolak. Sedangkan anggota lain yang tidak memainkan peran yaitu HW, ND dan RF bertugas sebagai pengamat.

Hasil *pretest* atau sebelum diberikan perlakuan konseling kelompok diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 42 dan setelah dilakukan perlakuan konseling kelompok hasil *posttest* pertama meningkat menjadi 46, *post test* kedua 55, *post test* ketiga 70, Masuk dalam kategori sedang. Terdapat selisih skor 28 antara *pretest* dan *posttest* terakhir dengan persentasi peningkatan 25,44%. Maka ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan interaksi sosial siswa setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing*.

Berikut grafik peningkatan interaksi sosial siswa:



Gambar 1. Grafik peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan interaksi sosial pada subjek penelitian mengalami perubahan, sebelum diberikan layanan konseling kelompok siswa memiliki skor interaksi sosial rendah dan setelah diberikan layanan konseling kelompok skor interaksi sosial mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa, kemampuan interaksi sosial siswa mengalami peningkatan dan perubahan. Berikut pembahasan peningkatan interaksi sosial siswa persubjek.

Pada permasalahan AK yaitu mengganggu dan mengejek teman saat temannya melakukan kesalahan. AK tidak menyadari jika perbuatan yang dilakukan sering membuat teman-temannya marah. Ia beranggapan bahwa melakukan hal tersebut hanya sekedar bercanda. Perkembangan interaksi sosial AK skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok sebesar 5 dan setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing* skor meningkat menjadi 9. Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada AK dengan teknik *role playing*. *Role playing* mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri, mengembangkan kemampuan interaksi dengan oranglain, meningkatkan motivasi siswa, membuat siswa percaya diri dan membantu siswa mengidentifikasi dan memperbaiki

kesalahannya (Blatner dalam Craciun, 2010).

Dalam bermain peran AK mengekspresikan perasaannya melalui peran yang dimainkan, AK juga berperan sesuai dengan masalah yang dimilikinya, selain itu AK belajar berempati dengan oranglain, belajar berinteraksi yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. Selain itu pemimpin kelompok bersama dengan AK dan anggota yang lain mereviu pemeranan yang telah dimainkan dengan mendiskusikan masalah yang dialami oleh AK dan memberikan tanggapan untuk memberikan solusi. Dengan demikian AK lebih mengerti bahwa perilakunya kurang baik dalam berinteraksi sosial dengan teman-temannya. Setelah *treatment* perubahan yang terjadi pada AK di kelas adalah mampu mendengarkan dan menerima pendapat dari teman-temannya, mulai menyadari perilaku yang dapat diterima oleh anggota kelompok serta AK tidak lagi mengejek dan mengganggu temannya. *Role playing* mengembangkan hubungan interpersonal dan keterampilan dalam berkomunikasi seperti bersosialisasi, interaksi sosial, berbicara, mengekspresikan ide, kerjasama, berbagi, mendengarkan oranglain dan berempati (Cohen dan Ruff dalam Cerkez, 2012).

Permasalahan yang dialami oleh A yaitu malu untuk mengungkapkan pendapat serta pasif dalam kegiatan kelompok. Perkembangan interaksi sosial A skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing* yaitu 5 dan setelah diberikan konseling

kelompok skor menjadi 8,5. Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada AK dengan teknik *role playing*. Blatner (2009) menyebutkan melalui *role playing* siswa belajar untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, *problem solving*, kesadaran diri serta bekerja secara kooperatif dalam tim. Ketika bermain peran A berperan sesuai dengan masalah yang dimilikinya, A belajar mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, mengeksplorasi pengalamannya, A belajar berkomunikasi dengan anggota yang lain. Pemimpin kelompok bersama dengan A dan anggota kelompok yang lain mereviu kembali peranan yang telah dimainkan dengan masing-masing anggota memberikan tanggapan, mendiskusikan masalah yang dialami oleh A guna memberikan solusi. Dalam hal ini A belajar mengungkapkan pendapatnya dan melatih berkomunikasi dan berinteraksi dengan lebih sering.

Setelah *treatment* perubahan yang terjadi pada A di kelas adalah mulai aktif dalam kegiatan kelompok, mulai mengungkapkan pendapatnya serta mulai dekat dengan siswa di kelas, ia juga mulai membuka diri dan berkomunikasi dengan lebih sering. *Role playing* metode yang efektif untuk membantu siswa bersosialisasi dan meningkatkan rasa percaya diri, selain itu mengembangkan keterampilan *problem solving*, kognitif, sensorik dan emosional (cerkez, 2012).

Permasalahan yang dialami oleh DF yaitu mengomel saat bertengkar dengan teman,

memprovokasi teman saat bertengkar, sulit menerima pendapat dari oranglain. Perkembangan interaksi sosial siswa DF meningkat, sebelum diberikan *treatment* skornya yaitu 5 dan setelah diberikan *treatment* skor meningkat menjadi 9. Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada DF dengan teknik *role playing* yaitu dengan peranan yang dimainkan oleh DF. Dalam bermain peran DF berlatih mengembangkan perasaan dan pikiran positif, melatih keterampilan sosial dan moral, berempati dengan oranglain dengan mendengarkan pendapat oranglain terlebih dahulu, menahan diri untuk tidak selalu didengarkan. Keterampilan sosial meliputi perilaku yang memungkinkan individu terhubung dengan oranglain dan menghindari tanggapan negative (Trafish dan Smith dalam Yousefzadeh, 2014) sedangkan keterampilan moral mengacu pada benar dan salah, kecenderungan terhadap kesejahteraan dan perilaku etis (Sajjadi dalam Yousefzadeh, 2014).

Pemimpin kelompok bersama dengan DF dan anggota kelompok yang lain mereviu peranan yang dimainkan dengan masing-masing anggota memberikan tanggapan terkait peran yang dimainkan, mendiskusikan masalah yang dialami oleh A dalam bermain peran dan memberikan tanggapan untuk memberikan solusi. A menyadari bahwa perilaku yang dimilikinya kurang baik. Perubahan yang terjadi pada DF setelah konseling kelompok yaitu mulai bisa mendengarkan pendapat yang diungkapkan oleh teman, ia juga mulai bisa menerima masukan dari teman,

tidak memotong pembicaraan serta mulai menghargai setiap pendapat yang diutarakan oleh teman yang lain. Melalui *role playing* siswa berlatih keterampilan berbeda seperti keterampilan emosional, keterampilan sosial, keterampilan moral (Travis dan Smith dalam Yousefzadeh, 2014).

Permasalahan yang dialami oleh HW yaitu menyendiri di kelas, terlihat pasif dalam kegiatan kelompok, malu mengeluarkan pendapat dan membutuhkan arahan dalam bertindak. Perkembangan interaksi sosial AK skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok sebesar 5,5 dan setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing* skor meningkat menjadi 8,5. Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada HW dengan teknik *role playing*. *Role playing* melatih anggota kelompok untuk merasakan dan memahami perasaan oranglain, memantau apa yang terjadi pada diri mereka, mengubah persepsi dan mengembangkan keterampilan berempati (Blatner, 2009).

Dalam bermain peran HW belajar berempati dengan oranglain, belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan lebih sering, belajar mengungkapkan pendapat. Selain itu pemimpin kelompok bersama dengan HW dan anggota yang lain mereview pemeranan yang telah dimainkan dengan mendiskusikan masalah yang dialami oleh HW, dan memberikan tanggapan untuk memberikan solusi. HW juga mengungkapkan penilaian mengenai peranan yang dimainkan oleh anggota lain. Perubahan yang

terjadi pada HW setelah konseling kelompok yaitu mulai mengeluarkan pendapat dan aktif dalam diskusi kelompok, mulai mampu berkomunikasi dengan baik. *Role playing* membantu siswa untuk mendapatkan kepercayaan dirinya dan membangun ikatan pertemanan yang penting. Berkembangnya keterampilan berkomunikasi, manajemen diri dan observasi (Cohen dan Ruff dalam Cerkez, 2012).

Masalah yang dialami oleh ID adalah sulit bergaul dengan teman di kelas, ia juga pasif dalam kegiatan pembelajaran, serta malu berbicara dan mengungkapkan pendapatnya di depan umum. Perkembangan interaksi sosial ID skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok sebesar 5 dan setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing* skor meningkat menjadi 8. Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada ID dengan teknik *role playing*. *Role playing* melatih anggota kelompok untuk merasakan dan memahami perasaan oranglain, memantau apa yang terjadi pada diri mereka, mengubah persepsi dan mengembangkan keterampilan berempati (Blatner, 2009).

Dengan *role playing* ID belajar bekerjasama dan berkomunikasi yang efektif dengan anggota kelompok, belajar mengungkapkan pendapat mengenai pemeranan yang dimainkan oleh teman, belajar keterampilan *problem solving*. Perubahan yang terjadi pada ID yaitu mulai bergaul dengan teman-temannya, sudah mulai berani berbicara dan mengungkapkan pendapatnya di depan umum, serta

aktif dalam kegiatan kelompok. Dengan *role playing* terjadi kerja kelompok dengan saling bertuar ide dan pengalaman antar anggota dan mengembangkan pengetahuan praktek dan keterampilan (Capponi dan Nussbaum dalam Cerkez, 2012).

Masalah yang dialami oleh ND yaitu acuh ketika teman mendapatkan kesulitan, sulit membaur dengan teman serta memerlukan arahan dalam melakukan kegiatan tertentu. Perkembangan interaksi sosial ND skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok sebesar 5 dan setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing* skor meningkat menjadi 8. Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada ND dengan teknik *role playing*. Dalam *role playing* ND belajar berempati dengan oranglain, belajar bekerjasama, berkomunikasi dengan lebih sering, *problem solving*, mengungkapkan ide dan pendapatnya.

Pemimpin kelompok bersama dengan ND dan anggota kelompok yang lain mereviu peran-peran yang telah dimainkan, memberikan penilaian terkait peran yang dimainkan, mendiskusikan masalah yang dialami dan memberikan tanggapan guna memberikan solusi. Perubahan yang terjadi pada ID yaitu awalnya ND merupakan anak yang pasif dan cenderung pendiam serta sulit untuk berbaur dengan temannya. Ia juga hanya sedikit sekali memiliki teman bermain. Setelah dilakukan konseling kelompok, ND mulai membuka diri untuk lebih dekat dengan orang lain, ia juga mulai berkomunikasi lebih sering dan mulai

terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. *Role playing* efektif untuk membantu siswa mendapatkan kepercayaan diri dan membangun ikatan pertemanan, berkembangnya keterampilan berkomunikasi, manajemen serta observasi (Cohen dalam Cerkez, 2012).

Permasalahan yang dialami oleh RF adalah pasif dalam kegiatan kelompok, tidak berani mengungkapkan pendapat, dan memerlukan arahan untuk melakukan kegiatan tertentu. Perkembangan interaksi sosial RF skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok sebesar 5,5 dan setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing* skor meningkat menjadi 8.

Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada RF dengan teknik *role playing*. Dengan *role playing* RF belajarmelatih kemampuan berkomunikasi, *problem solving*, bekerjasama. Blatner (2009) menyebutkan melalui *role playing* siswa belajar untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, *problem solving*, kesadaran diri serta bekerja secara kooperatif dalam tim. Setelah konseling kelompok perilaku RF mulai meningkat seperti mulai aktif dalam kegiatan kelompok, memulai berkomunikasi lebih aktif serta berani mengemukakan ide serta pendapat. *Role playing* membantu siswa lebih memahami perasaan orang lain, belajar mendengarkan serta melatih berkomunikasi dengan oranglain (Blatner, 2009) serta berkembangnya kemampuan bersosialisasi, kemampuan mendengarkan,

kemampuan berbicara serta empati (Todd dalam Cerkez, 2012).

Permasalahan yang dialami oleh SA adalah cenderung melakukan tugas kelompok secara sendiri serta cuek terhadap teman. Perkembangan interaksi sosial AK skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok sebesar 5 dan setelah diberikan konseling kelompok teknik *role playing* skor meningkat menjadi 8,5.

Peningkatan terjadi karena pemimpin kelompok memberikan perlakuan kepada AK dengan teknik *role playing*. *Role playing* SA belajar berempati dengan oranglain, belajar berinteraksi yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya, belajar bekerjasama. *Role playing* mendorong siswa untuk berempati dengan perasaan dan kondisi oranglain (Jarwis dalam Yousefzadeh, 2014) serta meningkatkan keterampilan etika, emosional, sosial dan praktis (Travis dan Smith dalam Yousefzadeh, 2014).

Setelah konseling kelompok perilaku SA mulai meningkat antara lain aktif dalam kegiatan kelompok di kelas, ia mulai memperhatikan kegiatan dan menyimak pendapat dari teman-temannya, ia juga mulai dekat dengan anggota kelompok yang lain. *Role playing* melibatkan kolaborasi kerjasama, komunikasi yang efektif serta pertukaran ide antar siswa (Cerkez, 2012) selain itu siswa dapat membangun percaya diri, ikatan pertemanan yang penting (Cohen dan Ruff dalam Cerkez, 2012).

Role playing melatih siswa untuk mengekspresikan perasaannya,

membuat anggota mengerti tentang bagian dari dirinya yang belum disadari dan dikenali, membuat anggota keluar dari konflik dan krisis yang dialami, serta untuk mengembangkan spontanitas dan kreatifitas

Melihat pembahasan peningkatan interaksi sosial siswa per-subjek diatas terlihat bahwa interaksi sosial diperkuat melalui teknik *role playing* dimana anggota kelompok belajar mengekspresikan perasaannya, mengembangkan spontanitas serta kreatifitas, belajar cara berperilaku dan berinteraksi dengan oranglain melalui pemeranan yang dimainkan. Dengan *role playing* siswa berlatih berbicara dan mendengarkan, pemeranan yang dilakukan menstimulasi interaksi dalam kelompok agar semua anggota mengungkapkan dirinya, anggota menjadi berani atau lebih spontan menyatakan pendapatnya.

Kegiatan konseling kelompok memanfaatkan dinamika kelompok yang ada. Melalui dinamika kelompok setiap individu mendapatkan kesempatan untuk mengungkapkan masalah yang dialami serta dibahas secara bersama-sama oleh anggota kelompok. Selain itu dalam kegiatan konseling kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok terdapat aspek-aspek psikologis yang tersentuh dalam kegiatan ini yang dapat meningkatkan interaksi sosial yaitu diantaranya adalah komunikasi, konflik, kerjasama, rasa percaya, keterbukaan, perwujudan diri, saling ketergantungan, umpan balik, dan kelompok yang efektif dan yang kurang efektif.

Hal ini menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa, ini terlihat dari meningkatnya skor per individu sebelum dan sesudah dilakukan layanan konseling kelompok teknik *role playing*.

SIMPULAN / CONCLUSION

Kesimpulan penelitian berdasarkan hasil penelitian pada layanan konseling kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gedongtataan tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terbukti dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh Z hitung = -2,521 kemudian dibandingkan dengan Z tabel = 1,645 karena Z hitung < Z tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan interaksi sosial sebelum dan setelah diberikan perlakuan konseling kelompok dengan begitu interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan konseling kelompok.

Kesimpulan penelitian adalah layanan konseling kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gedongtataan tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku siswa pada setiap pertemuan konseling kelompok dengan menggunakan konseling kelompok teknik *role playing* yang telah mengarah pada peningkatan interaksi sosial siswa yang terlihat lebih baik dari sebelumnya.

Kesimpulan pada penelitian ini, maka dengan ini saran yang dapat dikemukakan dari penelitian ini kepada siswa yang memiliki interaksi sosial rendah atau kurang mampu berinteraksi hendaknya mengikuti konseling kelompok, sehingga dalam menjalankan kegiatan sehari-hari tidak mengalami suatu hambatan dalam membina hubungan dengan orang lain. Dan bagi siswa yang menjadi subjek penelitian agar bisa lebih meningkatkan dan mempertahankan interaksi sosial yang telah terbentuk. Kepada guru bimbingan dan konseling dapat membuat layanan konseling kelompok sebagai salah satu program unggulan dalam program bimbingan dan konseling.

Kepada para peneliti, dengan adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, kepada peneliti lain diharapkan untuk mengadakan penelitian sejenis lebih lanjut dengan mengambil wilayah penelitian yang lebih luas, subjek yang lebih banyak dan menggunakan layanan individu terlebih dahulu supaya peneliti lebih mudah mengetahui data diri subjek, menggunakan variabel yang berbeda, juga melakukan penelitian pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, sehingga dapat ditemukan hasil yang lebih optimal dan bisa digeneralisasikan pada wilayah yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

Arifin, Z. 2017. *Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian*. Jurnal

- THEOREMS. Volume 2. No. 1. Halaman 30.
- Blatner. 2009. *Foundation of psychodrama*. New York: Springer Publishing Company.
- Brown, N W. 1999. *Group Counseling for Elementary and Middle School Children*. USA : Greenwood.
- Cerkez, Yohen. 2012. *Drama and Role Playing in Teaching Practice: The Role of Group Works*. Journal of Education and Learning. Volume 1. No. 2. Halaman 118.
- Craciun, D. 2010. *Role Palying as a Creative Methode in Science Education*. Journal of Science and Arts. Year 10. No. 1(12),pp. 175-182.
- Dharmayanti, P.A. 2013. *Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Jilid 46. No. 3. Halaman 259.
- Hasanah, H. 2016. *Teknik-Teknik Observasi*. Jurnal at-Taqaddum. Volume 8. No. 1. Halaman 35.
- Herlina, U. 2015. *Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok*. Jurnal Pendidikan Sosial. Volume 2. No. 1. Halaman 102.
- Jannah, M. 2016. *Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya dalam Islam*. Jurnal Psikologi. Volume 1. No. 1. Halaman 250.
- Prastyawan. 2011. *Perkembangan Psiko-Fisik Siswa*. Jurnal Studi Keislaman. Volume 1. No. 1. Halaman 58.
- Siregar, R.Y. 2016. *Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Perbaungan T.A 2015/2016*. Jurnal DIVERSITA. Volume 2. No.2. Halaman 3.
- Sylviana, N.D. 2014. *Penggunaan Teknik Modelling Dalam Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar pada Siswa*. Jurnal ALIBKIN. Volume 3. No.3. Halaman 20-24.
- Wicaksono, G. 2013. *Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling. Volume 1. No. 1. Halaman 61-78.
- Yousefzadeh, M. 2014. *A Study of educational effect of applying role playing teaching method in History classroom* . International Research Journal of Applied and Basic Sciences. Volume 8(1). Halaman 113.