

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kajian Tentang Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Menurut Romlah (2001) suatu teknik yang diberikan kepada seseorang berupa kelompok dengan tujuan agar individu mencapai perkembangannya secara optimal dinamakan bimbingan kelompok. seorang guru dapat memimpin kegiatan bimbingan kelompok atau guru pembimbing yang biasanya disebut dengan konselor. Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok ini menerapkan konsep dinamika kelompok dan bisa menggunakan berbagai media. Ada tujuan bimbingan kelompok menurut beberapa ahli yaitu:

- a. Memberi siswa kesempatan untuk belajar terkait dengan pendidikan, pekerjaan pribadi, dan sosial mereka sendiri
- b. Dalam kegiatan kelompok dapat diberikan layanan penyelesaian masalah
- c. Tercapainya tujuan yang efektif melalui bimbingan secara kelompok
- d. Terlaksananya layanan konseling yang efektif dalam bimbingan kelompok

Menurut Hartinah (2009), ada beberapa tahap layanan bimbingan kelompok meliputi:

1. Tahap pembentukan.

Tahap pembentukan merupakan tahap pengenalan, yang melibatkan pengelompokan individu. Tahap pembentukan berisi kegiatan yang mengungkapkan makna, tujuan dan harapan kelompok. Kemudian tentang metode dan asas bimbingan kelompok.

2. Tahap peralihan.

Tahap peralihan merupakan tahapan yang berisi penjelasan tentang kegiatan kelompok ketika penempuhan tahap berikutnya.

3. Tahap inti.

Tahap inti berisi kegiatan yang membahas permasalahan yang akan dibahas dalam bimbingan kelompok.

4. Tahap pengakhiran.

Tahap pengakhiran yaitu tahap yang terakhir dilakukan. Berisi tentang evaluasi, pengungkapan pesan dan harapan atas kegiatan bimbingan kelompok yang dilakukan, serta penyimpulan dari hasil kegiatan bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok teknik *role playing* adalah teknik permainan peran yang dapat dipakai untuk mengembangkan potensi seseorang. Menurut Bennet dan Romlah (1989) *role playing* adalah suatu pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan antar hubungan manusia dengan memerankan situasi yang terjadi pada kehidupan nyata. Teknik *role playing* bisa digunakan untuk mendiagnosis seseorang dengan cara mengamati tingkah lakunya saat memerankan situasi-situasi yang sebenarnya, sebagai media belajar seseorang dalam hubungan antar pribadi, serta melatih keterampilan baru secara aktif ketika terlibat dalam suatu proses peranan. Teknik *role playing* terbagi menjadi dua yaitu berupa psikodrama dan sosiodrama. Pada penelitian ini yang digunakan yaitu teknik *role playing* berupa sosiodrama.

Sosiodrama merupakan teknik yang dapat dipakai untuk memerankan suatu peran tertentu dalam masalah sosial. Sosiodrama dapat membantu konseli untuk terlibat aktif dalam memerankan suatu peran yang berhubungan dengan manusia secara nyata. Dengan sosiodrama konseli dapat mengembangkan keterampilan baru yang diperoleh dari praktik ketika memainkan peran. Teknik *role playing* berupa sosiodrama dipilih karena dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan sosial yaitu kurangnya interaksi sosial. Jadi teknik sosiodrama inilah yang dipandang tepat untuk meningkatkan interaksi sosial.

Menurut Bennet dan Romlah (1989) pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *role playing* berupa sosiodrama dapat dilakukan dengan langkah-langkah yaitu:

1. Persiapan, berisi tentang penjelasan tema serta masalah yang akan diperagakan, dan penjealaan dari tujuan permainan.

2. Penentuan kelompok yang sesuai dengan skenario, serta memilih orang untuk memainkan peran tertentu.
3. Penentuan kelompok lain untuk jadi penonton dan menjelaskan tugas dari kelompok penonton tersebut. Kelompok penonton mendapat tugas yaitu untuk mengamati pelaksanaan permainan dan hasil dari pengamatan tersebut akan disampaikan dalam kelompok sebagai bahan diskusi setelah permainan selesai.
4. Pelaksanaan permainan peran. Beberapa waktu diawal digunakan untuk mempersiapkan diri untuk bermain peran. Setelah permainan dimulai, seluruh pemeran berperan sesuai dengan perannya masing-masing dan berimajinasi sesuai dengan perannya.
5. Evaluasi dan diskusi. Pada tahap ini dilakukan diskusi bersama dengan seluruh anggota kelompok termasuk kelompok penonton. Kelompok penonton menyampaikan hasil dari observasi yang sudah dilakukan, memberikan tanggapan-tanggapan yang sesuai dengan peran masing-masing individu.
6. Ulangan permainan. Dari hasil diskusi yang sudah dilakukan, bisa diketahui bahwa permainan peran perlu diadakan permainan kembali atau tidak.

Adapun beberapa kelebihan dari bimbingan kelompok teknik *role playing* meliputi:

1. Memperkuat daya ingat pada konseli yang diberikan layanan.
2. Mempermudah pemahaman konseli tentang materi yang disampaikan.
3. Menumbuhkan rasa percaya diri serta rasa kebersamaan

2. Kajian Tentang Interaksi Sosial IPNU/IPPNU

Menurut Sarwono (2010) interaksi sosial yaitu hubungan seseorang dengan seseorang lainnya, hubungan seseorang dengan kelompok, serta hubungan kelompok dengan kelompok. Sedangkan menurut Soekanto (2005) hubungan sosial individu yang dinamis dengan kelompok manusia dinamakan interaksi sosial. Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan yang terjadi antara manusia yang satu dengan manusia lain yang

saling mempengaruhi dan adanya timbal balik diantara keduanya. Terkandung dalam firman Allah SWT yakni surat Al-Hujurat:13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْتَظَلُّكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal”. (Departemen Al-Qur’an, dalam skripsi Yesi: 2018). Maksud dari surat tersebut yaitu hubungan antar manusia merupakan ketetapan Allah SWT. Manusia diciptakan oleh Allah dengan berbeda-beda, ada laki-laki dan perempuan, berbangsa-bangsa, bersuku-suku. Dari adanya perbedaan tersebut bagaimana manusia agar bisa bersatu untuk menciptakan sebuah hubungan yang damai dengan saling membutuhkan satu sama lainnya.

Menurut Soekanto (2005) terdapat beberapa bentuk interaksi sosial, yaitu persaingan, konflik dan kerja sama. Persaingan merupakan tindakan menyingkirkan pihak lawan untuk mencapai tujuan namun tidak menggunakan kekerasan. Konflik adalah ketidaksamaan antara pemberi informasi dan pihak yang menerima informasi sehingga menimbulkan penafsiran makna yang berbeda. Sedangkan kerja sama yaitu tingkah laku yang saling membantu untuk mencapai tujuan bersama. Adanya bentuk interaksi sosial tersebut dapat terjadi dalam lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Interaksi sosial dapat terjadi karena beberapa faktor, yaitu faktor ketertarikan individu terhadap individu lain (simpati), faktor peniruan seseorang terhadap apa yang dilihatnya (imitasi), faktor keinginan untuk menyamakan diri dengan orang lain (identifikasi), serta faktor sikap seseorang untuk orang lain (sugesti).

Menurut Sarwono (2010) terdapat beberapa aspek dalam interaksi sosial, diantaranya yaitu:

1. Komunikasi. Komunikasi yaitu proses pemberian informasi dari individu kepada orang lain. Bentuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari misalnya bergaul dengan orang lain, percakapan yang terjadi antara dua orang, kegiatan pidato, serta informasi lain yang penyampaiannya melalui radio, koran televisi dan lain-lain.
2. Sikap. Sikap merupakan suatu ekspresi yang mencerminkan diri seseorang. Ekspresi tersebut bisa dalam bentuk perasaan, perilaku maupun penilaian terhadap sesuatu.
3. Tingkah laku kelompok. Tingkah laku kelompok adalah suatu gabungan dari tingkah laku yang dimiliki seseorang dalam suatu kelompok atau yang muncul dalam keadaan bersama-sama.
4. Norma sosial. Nilai dalam kelompok yang membatasi individu pada saat bertingkah laku (Sarwono: 2010). Menurut Endri Bagus (2018) Norma tersebut yang akan dijadikan tolak ukur dalam bermasyarakat yang berhubungan dengan benar atau salah perilaku seseorang. Norma dalam masyarakat bisa berupa norma agama, norma kesopanan, serta norma kesusilaan.

Kriteria interaksi sosial yang tinggi menurut Hurlock (dalam skripsi Yesi:2018) yaitu:

1. Ikut berpartisipasi tanpa memandang tingkat usia
2. Ketersediaan dalam bertanggung jawab
3. Mengatasi serta menyelesaikan suatu masalah dan hambatan yang mengancam
4. Senang dalam pengambilan keputusan tanpa terlibat konflik
5. Dapat menempatkan emosi (perasaan) secara tepat

Interaksi sosial rendah dapat dilihat dari kriteria berikut:

1. Tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial
2. Tidak mampu untuk bertanggung jawab
3. Penempatan emosi (perasaan) yang tidak tepat
4. Melakukan kebohongan dalam mencapai tujuan

5. Senang terlibat masalah/konflik

Interaksi sosial diperlukan oleh seseorang untuk dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Begitu juga dengan organisasi yang ada di masyarakat yaitu organisasi IPNU/IPPNU. Para anggota dari organisasi ini berasal dari para pelajar maupun remaja yang memiliki usia tertentu. organisasi IPNU/IPPNU merupakan organisasi yang berorientasi pada berbagai wawasan, yaitu wawasan kebangsaan, wawasan keislaman, wawasan keilmuan serta wawasan kekaderan. Organisasi IPNU/IPPNU memiliki tujuan, fungsi, serta nilai-nilai yang berkaitan dengan budaya yang ada di masyarakat. Organisasi ini berperan penting dalam perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan berpengaruh pada pola pergaulan para remaja dimasa depan.

Para remaja yang ada di lingkungan masyarakat nantinya akan menjadi generasi penerus yang dapat mengembangkan potensi dalam masyarakat tersebut. Banyak sekali potensi yang dapat dihasilkan oleh generasi muda untuk masyarakat ke depannya. Adanya organisasi IPNU/IPPNU pada suatu wilayah dapat menjadi wadah untuk para remaja generasi muda melatih kemampuan dalam memimpin, menyalurkan keterampilan atau bakat yang dimiliki, kemampuan untuk menjadi percaya diri di depan umum, serta melestarikan ajaran-ajaran islam lainnya yang tetap berpondasi pada keyakinan dan ajarannya. Ketika mereka memiliki interaksi sosial yang baik akan memudahkannya dalam berinteraksi kepada satu sama lainnya. Pada suatu saat anggota IPNU/IPPNU akan menjadi seseorang yang dewasa dan menjadi bagian dari masyarakat tersebut.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan sebagai rujukan dalam penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Nama : Agung Rizki Septia-2017

Judul : Efektifitas konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik kelas VII MTs Al-Ikhlas Tanjung Bintang tahun pelajaran 2017/2018.

Hasil : Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa layanan konseling dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh t adalah 8.568 *mean* 3.4444, kemudian t hitung dibandingkan dengan t tabel dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.568 > 2.219$), dengan demikian Komunikasi Interpersonal peserta didik Kelas VIII Mts Al-Ikhlas Tanjung Bintang mengalami perubahan setelah diberikan konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Perbedaan: Penggunaan metodenya yaitu konseling kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal, sedang dalam penelitian saya menggunakan metode bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berupa sosiodrama untuk melihat peningkatan interaksi sosial

Persamaan: Penggunaan teknik yang sama yaitu teknik *role playing*

2. **Nama** : Hagia Ratna Wuri-2015

Judul : Efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku asertif pada anggota osis SMP Negeri 1 Pakem

Hasil : Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku asertif anggota OSIS SMP Negeri 1 Pakem. Hal ini dilihat dari koefisien signifikansi sebesar 0,008 dan lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Pengaruh pemberian *treatment* tersebut bersifat positif yang ditunjukkan dari peningkatan rata-rata (*mean*) skor pada kelompok eksperimen dari 83,167 menjadi 97,5.

Perbedaan: Pada penelitian ini meneliti tentang efektifitas teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku asertif, sedangkan dalam penelitian

saya teknik *role playing* digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial.

Persamaan: Sama-sama menggunakan teknik *role playing*

3. Nama : Yesi Marselina-2018

Judul : Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII MTs Mathla'ul Anwar Bandar Lampung

Hasil : Pada penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. hasil dari mean sebelum diberikannya *treatment* 39% dan setelah diberikannya *treatment* 74%, hal ini membuktikan bahwa terjadinya peningkatan sebesar 35% dengan demikian terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

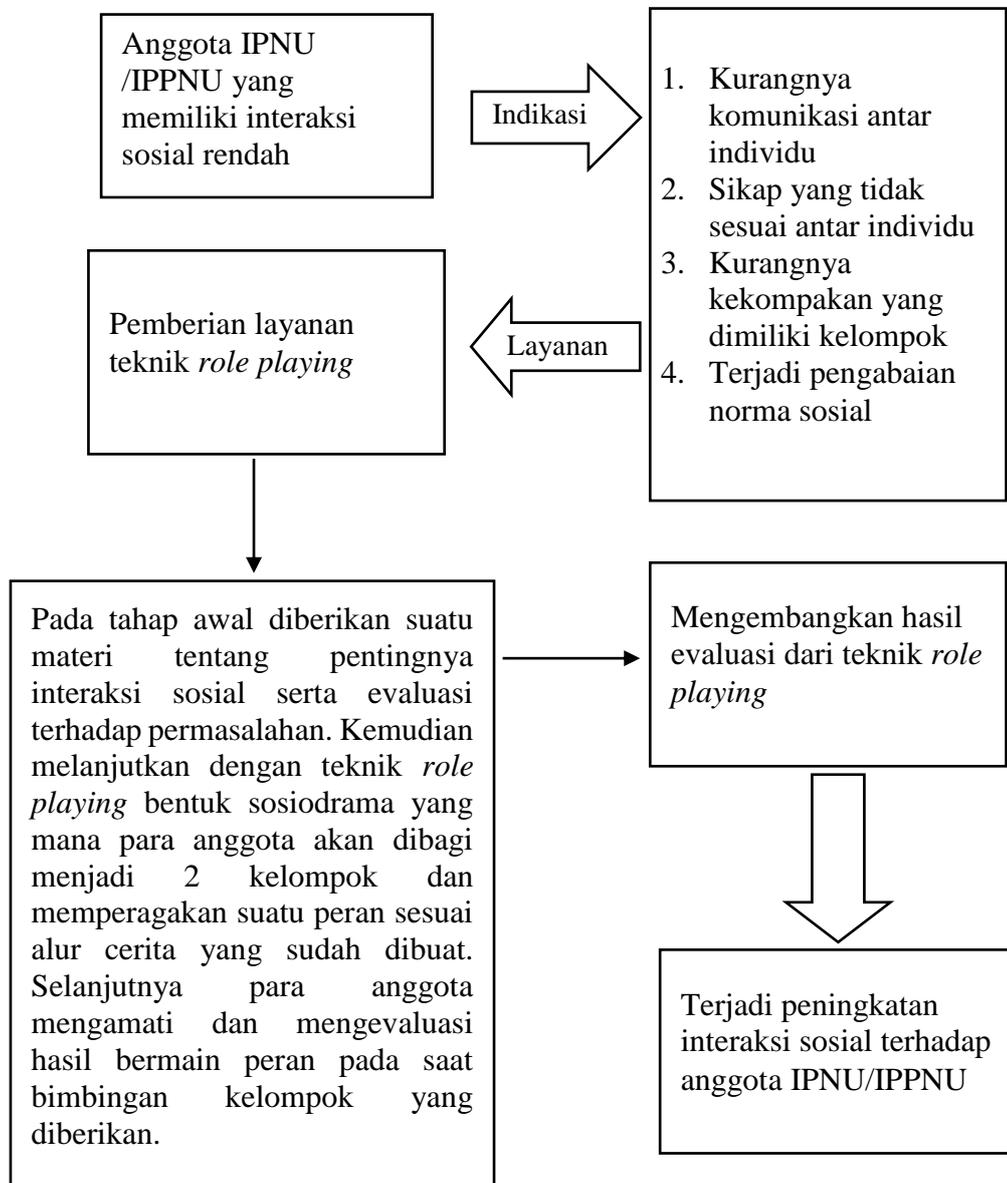
Perbedaan: Pada penelitian ini diterapkan pada siswa kelas VII MTs Mathla'ul Anwar Bandar Lampung, sedang penelitian saya diterapkan pada anggota IPNU/IPPNU

Persamaan: Pada penelitian ini terdapat persamaan yaitu menggunakan teknik *role playing*

C. Kerangka Pikir

Penjelasan tentang kerangka pikir ini bahwa akan terjadi peningkatan interaksi sosial terhadap anggota IPNU/IPPNU di desa Sukorejo Wetan, Rejotangan Tulungagung apabila layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* berpengaruh terhadap rendahnya interaksi sosial tersebut. Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* akan diberikan sesuai tahap yang sudah dibuat dan diterapkan kepada subyek penelitian.

Gambar 2.1



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis didapat dari penelitian yang meliputi:

Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial pada anggota IPNU/IPPNU di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung.

Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial pada anggota IPNU/IPPNU di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung.