

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa orang lain dan senantiasa ingin berhubungan serta bekerja sama dengan orang lain. Salah satu cara untuk berhubungan dan bekerja sama dengan orang lain adalah berkomunikasi. Komunikasi merupakan kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan kepada orang lain atau penerima pesan (Cangara, 2012). Pesan dapat diterima dengan baik bila ada komunikasi yang jelas dan lancar. Komunikasi dapat berjalan lancar, apabila seseorang memiliki keahlian dalam berkomunikasi (*communication skill*). Tidak semua orang memiliki keahlian dalam berkomunikasi (*communication skill*). Beberapa orang yang berkomunikasi hanya mengandalkan gaya berbicara sehari-hari. Mereka menganggap cara berkomunikasi yang mereka gunakan sudah benar, tetapi jika dicermati lebih dalam lagi masih banyak kesalahan dalam berkomunikasi.

Komunikasi interpersonal adalah proses yang menggunakan pesan-pesan untuk mencapai kesamaan makna antara dua orang atau lebih dalam sebuah situasi yang memungkinkan adanya kesempatan yang sama bagi pembicara dan pendengar (Pearson, 2011). Komunikasi interpersonal sangat penting bagi siswa terutama dalam kehidupan sehari-hari, individu yang memiliki komunikasi interpersonal yang baik akan memiliki rasa empati terhadap lawan bicaranya, saling terbuka, selalu memiliki rasa positif dan memiliki sikap yang menganggap setara dan tidak membedakan komunikasi antar lawan bicaranya. Komunikasi menjadi kebutuhan bagi siswa dalam bergaul dengan teman sebayanya, apalagi sekarang di Indonesia bahkan diseluruh dunia terkena wabah penyakit covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah secara online (daring). Banyak dampak yang ditimbulkan akibat covid-19. Salah satunya adalah membuat siswa menjadi kurang berkomunikasi, baik dengan teman sebaya maupun dengan

bapak/ibu guru. Hal tersebut membuat banyak siswa yang merasa canggung ketika berkomunikasi antar teman sebaya.

Pembelajaran daring membuat para siswa menjadi pasif. Banyak siswa yang aktif ketika pembelajaran tatap muka, tetapi ketika pembelajaran daring beberapa siswa menjadi pasif. Begitupun dengan siswa yang ketika pembelajaran tatap muka sudah pasif, ketika diberlakukannya pembelajaran daring makin membuat siswa menjadi pasif. Permasalahan tersebut diakibatkan oleh berbagai faktor, seperti tidak paham dengan penjelasan guru, takut bertanya ketika pembelajaran daring, dan lain sebagainya. Hal tersebut membuat beberapa siswa menjadi tidak paham dengan materi yang sudah dijelaskan, serta berdampak pada kemampuan komunikasi para siswa.

Permasalahan tersebut juga terjadi pada siswa-siswi di SMP Negeri 2 Krian, khususnya siswa kelas VII. Menurut informasi yang didapat oleh peneliti, siswa kelas VII cenderung pasif saat pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan siswa kelas VII belum pernah masuk sekolah secara tatap muka (luring), hal itu membuat para siswa menjadi kurang akrab antar teman sekelas dan menyebabkan kurangnya komunikasi antar teman sebaya maupun dengan guru. Hal tersebut terbukti dari hasil uji skala pengukuran yang diberikan oleh peneliti.

Pada awal pembelajaran daring, hampir semua siswa senang dan menyukainya dikarenakan siswa tidak perlu datang ke sekolah, selain itu tidak perlu takut apabila ditanyai oleh bapak/ibu guru, karena bapak/ibu guru ketika memberikan pembelajaran daring pada umumnya tidak pernah menanyai atau menunjuk siswa untuk menjawab persoalan. Tentu saja hal tersebut membuat sebagian siswa senang, terutama siswa yang pasif dan tidak banyak bicara saat pembelajaran. Tetapi kenyataannya, pembelajaran daring tidak seterusnya menyenangkan. Selain menghabiskan banyak kuota internet, kurang paham dengan materi yang disampaikan, siswa juga menjadi jarang berkomunikasi dengan teman sebaya maupun bapak/ibu guru. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya siswa dalam berkomunikasi. Terlebih lagi dengan siswa yang memang

dari awal sudah pasif, ketika pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan siswa tersebut akan semakin pasif, dan itu akan berpengaruh pada kegiatannya sehari-hari.

Proses komunikasi interpersonal terjadi karena adanya seseorang yang memberi arti terhadap suatu objek yang diamatinya atau terbentuk dalam pikirannya. Objek dalam hal ini bisa dalam bentuk benda, kejadian alam, peristiwa, pengalaman, dan fakta yang mengandung arti bagi manusia, baik yang terjadi di luar maupun di dalam diri seseorang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh salah seorang peneliti yaitu (Yulia Safitri, 2017) mengemukakan bahwa layanan konseling kelompok teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa melalui dinamika yang terdapat dalam konseling kelompok teknik *role playing*. Konseling kelompok teknik *role playing* dapat memunculkan komunikasi yang akrab, terbuka, dan efektif sehingga memungkinkan terjadinya saling memberi dan menerima, saling bertukar pikiran, serta saling mendukung dan saling menyemangati satu sama lain.

Menurut (Scott Cutlip, 2009) dalam bukunya "*Effective Public Relations*" ada 7 faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal yaitu kredibilitas (*credibility*), konteks (*context*), konten (*content*), kejelasan (*clarity*), kesinambungan dan konsistensi (*continuity and consistency*), kemampuan komunikasi (*capability of audience*), dan saluran distribusi (*channels of distribution*). Kemampuan komunikator dan komunikasi sangat berpengaruh dalam kegiatan berkomunikasi, agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar.

Teknik *role playing* merupakan teknik dimana siswa memerankan situasi yang imajinatif (dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan termasuk keterampilan berkomunikasi, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana seseorang harus berperilaku. Santrock (1995) mendefinisikan *role playing* adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut *role*

playing merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. *Role playing* memungkinkan peserta didik mampu mengatasi masalah-masalah yang sedang dialami.

Teknik *role playing* membantu individu untuk menghargai diri sendiri maupun orang lain melalui pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Menurut Hamalik (2008) dengan menggunakan teknik *role playing* di dalam konseling kelompok dapat meningkatkan rasa empati terhadap sesama, sikap terbuka terhadap orang lain, berpikir positif serta memandang orang lain setara tanpa membedakan latar belakang. Penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain. Peserta didik dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Komunikasi yang baik merupakan suatu hal yang harus dan wajib dikuasai oleh semua orang. Penggunaan teknik *role playing* yang dilakukan melalui konseling kelompok diharapkan dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Alasan memilih teknik *role playing* adalah dengan mempertimbangkan bahwa teknik ini lebih tepat dan lebih efektif untuk melatih berbicara, membangun rasa percaya diri pada siswa, menghilangkan rasa takut dan malu karena mereka dapat tampil dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Menurut (Saiful Bahri Djamarah, 2013) mengungkapkan bahwa *role playing* dapat diartikan dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Manfaat dari teknik *role playing* selain untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa adalah dapat meningkatkan rasa percaya diri, dan meningkatkan rasa keterbukaan diri antar anggota. Teknik *role playing* memiliki banyak manfaat bagi siswa, terutama untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Teknik

Role Playing dalam Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VII Selama Daring di SMP Negeri 2 Krian“.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup variabel dan sub variabel. Variabel dan sub variabel yang diteliti adalah layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dan komunikasi interpersonal

2. Batasan Masalah

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Krian dengan menggunakan objek penelitian berupa siswa-siswi di SMP Negeri 2 Krian. Mengingat adanya keterbatasan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian, maka perlu untuk ditetapkan batasan terhadap variabel dan sub variabel yang diteliti. Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel dalam penelitian ini adalah layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dan komunikasi interpersonal siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Apakah teknik *role playing* dalam konseling kelompok secara signifikan dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VII selama daring di SMP Negeri 2 Krian?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

- a. Mengetahui signifikansi efektivitas teknik *role playing* dalam konseling kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VII selama daring di SMP Negeri 2 Krian.

E. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional Variabel (DOV)

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah teknik *role playing* dalam konseling kelompok sebagai variabel bebas, dan komunikasi interpersonal siswa sebagai variabel terikat.

2. Definisi Operasional Variabel (DOV)

Kedua variabel di atas, didefinisikan secara operasional sebagai berikut.

a. Teknik *Role Playing* Dalam Konseling Kelompok

Teknik *role playing* dalam konseling kelompok adalah memberikan layanan konseling kelompok kepada beberapa siswa dengan menggunakan teknik *role playing* melalui tahapan-tahapan, yaitu: a) pemanasan, b) memilih partisipan (peran), c) mengatur *setting* tempat kejadian, d) menyiapkan observer (pengamat), e) pemeranan, f) diskusi dan evaluasi, g) pemeranan kembali, h) diskusi dan evaluasi tahap dua, i) berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

b. Komunikasi Interpersonal Siswa

Komunikasi interpersonal siswa adalah komunikasi yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih yang bertatap muka (*face to face*). Ciri-ciri komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), dukungan (*supportness*), rasa positif (*positiveness*), dan kesamaan (*equality*).

F. Manfaat Penelitian

1. Peserta Didik

Hasil penelitian diharapkan bisa membantu meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

2. Guru BK

Manfaat bagi guru BK terkait permasalahan kemampuan komunikasi interpersonal ini guru dapat membantu komunikasi interpersonal siswa disekolah mau pun diluar sekolah SMP Negeri 2 Krian.

3. Jurusan Bimbingan dan Konseling

Manfaat bagi program studi Bimbingan dan Konseling dalam melaksanakan penerapan teknik *role playing* disekolah dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan terutama bagi yang melakukan penelitian lebih lanjut yang menyangkut teknik *role playing* dalam konseling kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa pada layanan bimbingan dan konseling.