

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM BIMBINGAN
KELOMPOK TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA
KELAS VIII C SMP NEGERI 2 GEDEG MOJOKERTO TAHUN
AJARAN 2019/2020**

**Alfin Angga Mahendra Widiandika
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Email: alfinangga079@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap kemampuan interaksi social. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Partisipan penelitian adalah 6 orang siswa kelas VIII C SMP negeri 2 Mojokerto yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* dari 27 orang siswa sebagai anggota populasi. Siswa yang dipilih menjadi partisipan adalah siswa yang memiliki kemampuan interaksi social rendah. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berinteraksi sosial digunakan kuesioner kemampuan interaksi sosial. Untuk menguji hipotesis data dianalisis dengan teknik analisis *statistic non-parametrik uji wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok terhadap kemampuan berinteraksi sosial siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto.

Kata kunci: *Role Playing, Bimbingan Kelompok, Interaksi Sosial*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of applying role playing techniques in group guidance to the ability of social interaction. This research is a quasi-experimental study with one group pretest-posttest design. The study participants were 6 students of class VIII C of SMP Negeri 2 Mojokerto who were selected by purposive sampling technique from 27 students as members of the population. Students selected to be participants are students who have low social interaction abilities. To collect data about the ability to interact socially used a questionnaire of social interaction abilities. To test the hypotheses the data were analyzed using the non-parametric statistical analysis technique Wilcoxon test. The results showed a significant influence on the application of role playing techniques in group guidance to the ability to interact socially in Class VIII C students at SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto.

Keywords: *Role Playing, Group Guidance, Social Interaction*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat lepas dari interaksi sosial. Interaksi sosial adalah suatu hubungan di antara dua individu atau lebih, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu lain atau sebaliknya. Interaksi sosial adalah proses dimana orang-orang bertindak terhadap atau menanggapi orang lain secara timbal balik. Kemampuan berinteraksi sosial yang maksimal merupakan salah satu

tujuan dari proses pembelajaran yang dialami siswa di sekolah. Jika seorang siswa berinteraksi dengan baik terutama dalam belajar maka mereka akan lebih mudah untuk diterima di lingkungan sekolah terutama di lingkungan kelas. Namun demikian kemampuan berinteraksi sosial generasi muda masih memprihatinkan. Hal ini ditunjukkan, antar lain, dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andriati (2016) yang berjudul Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 13 Pontianak menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa SD masih rendah, hal tersebut dibuktikan dengan (1) tidak berani tampil di depan kelas; (2) tidak aktif dalam berbicara dan bertanya; (3) sulit berinteraksi terhadap teman sebaya; (4) sulit bereaksi secara positif; (5) kurangnya kemampuan bermain dengan teman sebaya.

Rendahnya kemampuan berinteraksi sosial generasi muda tidak bisa dibiarkan kalau kita tidak ingin generasi muda mengalami persoalan dalam menjalani kehidupan mereka kelak, baik ketika mereka terjun ke dunia kerja maupun ketika mereka terjun ke masyarakat. Salah satu upaya yang nampak dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan generasi muda untuk meningkatkan kemampuannya berinteraksi sosial adalah bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Dikatakan demikian karena bimbingan kelompok adalah bimbingan kelompok adalah sebuah proses layanan yang diberikan kepada lebih dari satu orang dalam waktu bersamaan, guna membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam membuat pilihan-pilihan, rencana-rencana, dan interpretasi-interpretasi yang diperlukan untuk penyesuaian diri yang baik (Winkel & Hastuti, 2006). Djumhur dan Surya (dalam Suradi & Nursalim, 2002) berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah suatu teknik yang digunakan untuk membantu peserta didik atau kelompok peserta didik dalam memecahkan masalah masalah melalui kegiatan kelompok. Prayitno & Amti (2004) mengemukakan pendapatnya mengenai bimbingan kelompok sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok, artinya semua orang yang menjadi anggota kelompok akan saling berinteraksi, bebas mengemukakan pendapat, dan saling bertukar pikiran mengenai informasi yang bermanfaat.

Role Playing merupakan metode pembelajaran yang berasal dari dimensi individu dan sosial. Melalui metode Role Playing peserta didik dapat secara bersama-sama mengemukakan perasaan, tingkah laku, nilai dan strategi pemecahan masalah (Joyce, Weil & Calhoun, 2009). Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak

yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Bermain peran merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap kemampuan berinteraksi social siswa dengan mengambil subjek penelitian siswa SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto Tahun Ajaran 2019/2020

METODE

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini karena penelitian ini melakukan uji analisis data secara eksak menggunakan uji statistik tentang pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap kemampuan interaksi sosial siswa. Teknik ini dilakukan sebagai cara dalam mempermudah analisis data serta menjelaskan hasil penelitiannya. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen, dengan desain penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest one group design*. Sampel penelitian ini sejumlah 6 siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Mojokerto yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dari populasi sejumlah 27 orang siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket interaksi sosial untuk pengumpulan data tingkat interaksi social, dan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis digunakan teknik analisis non-parametrik uji *wilcoxon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan pada tahap pertama kegiatan penelitian menunjukkan sebuah kondisi bahwa rendahnya interaksi sosial pada siswa kelas VIII C di SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto kebanyakan pada tingkat rendah. Hasil kegiatan observasi di SMP Negeri 2 Gedeg juga menunjukkan bahwa interaksi sosial pada siswa kelas VIII C di SMP Negeri 2 Gedeg beraneka ragam.

Masalah tentang rendahnya kemampuan interaksi sosial siswa adalah masalah yang serius dan perlu adanya penanganan, karena rendahnya kemampuan interaksi sosial merupakan salah satu penghambat siswa dalam hubungan sosialnya dengan lingkungan, sehingga dapat menghambat siswa untuk mengembangkan suatu potensi yang dimiliki. Hasil dapat dilihat dari hasil observasi, dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru BK dan para siswa di SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto yang menyebutkan masih banyak siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah.

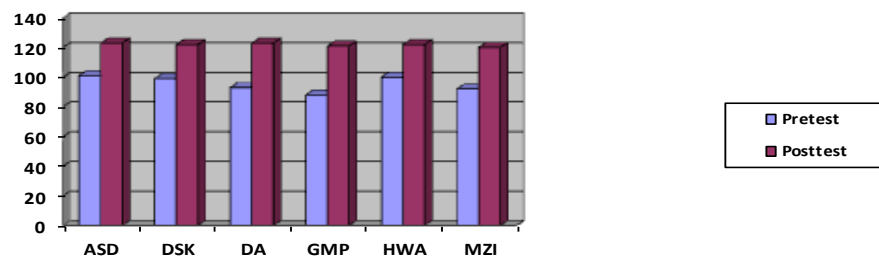
Pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dilakukan dengan mengajak subjek penelitian untuk fokus terhadap dirinya, dengan menggunakan teknik *role playing*, konseli akan belajar lebih aktif berperan langsung dan lebih mendapatkan pengalamannya sehingga dapat diketahui pemahaman baru dari pokok-pokok bahasan.

Pada kondisi sebenarnya interaksi sosial yang dimiliki siswa dalam mengungkapkan pendapat, mayoritas mereka mengaku kurang percaya diri terhadap kemampuan yang mereka miliki, sehingga hal ini membuat mereka takut untuk menyampaikan pokok-pokok pikiran dan ide-ide mereka, sering juga mereka tidak berani untuk membicarakan apa yang mereka pikirkan.

Proses konseling dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat diikuti oleh semua konseli dengan baik. Hal ini dapat dinilai dengan tercapainya tujuan bersama yang telah disepakati oleh semua pihak dalam bimbingan kelompok pada awal proses kegiatan konseling. Perbandingan kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok disajikan pada tabel 01 dan gambar 01.

Tabel 01. Hasil Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* Interaksi sosial kelas VIII C SMP Negeri 2 Mojokerto

No	Nama Siswa	Pre Test (X)	Kategori	Post Test (Y)	Kategori	Perbedaan Skor
1	ASD	101	Rendah	123	Tinggi	22
2	DSK	99	Rendah	122	Tinggi	23
3	DA	93	Rendah	123	Tinggi	30
4	GMP	88	Rendah	121	Tinggi	33
5	HWA	100	Rendah	122	Tinggi	22
6	MZI	92	Rendah	120	Tinggi	28



Gambar 01
Histogram Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Interaksi sosial Siswa
Kelas VIII C Di SMP Negeri 2 Gedeg

Histogram *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa setiap responden dikategorikan rendah, presentase pada setiap individu mengalami peningkatan. Hasil dari *post-test* yang telah diberikan kepada 6 responden penelitian mengalami peningkatan interaksi sosial dari kategori rendah meningkat menjadi kategori sedang dan ada pula yang tinggi.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap interaksi sosial siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto tahun ajaran 2019/2020 dapat diterima. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial siswa. Adanya pengaruh positif penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengatasi masalah siswa terutama untuk interaksi sosial.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dapat kita lihat bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan antara sebelum *treatment* dengan setelah *treatment*, dimana kegiatan yang digunakan sebagai *treatment* adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Interaksi sosial siswa mengalami perubahan perkembangan antara sebelum dengan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Hasil statistik uji t signifikan dengan nilai uji statistik 9,724. Hal ini dapat dilihat dari probabilitas < 0.05 . Pada uji statistik diatas pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)/asymptotic Significance* untuk uji dua sisi tertera angka 0,000. Maka dapat dikatakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran signifikan meningkatkan interaksi sosial siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap

kemampuan berinteraksi sosial siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Gedeg Mojokerto. Berdasarkan kesimpulan itu dapat disarankan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa dapat dilakukan dengan menerapkan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok. Disarankan pula kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis dengan subjek penelitian yang lain guna memperluas daya generalisasi kesimpulan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budyatna, M & Leila M.G. (2011). *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta: Kencana
- Dayaksini, T., Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Gerungan. W.A. (2009). *Psikologi Sosial*. Bandung : Refika Aditama.
- Rasimin, M. H. (2018). *Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyo. (2005). *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES PRESS.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Tohirin, (2009). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers ..
- Tri Dayakisni, Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: ANDI