

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan hanya untuk mendidik siswa dalam bidang pendidikan atau sekedar akademis, tapi perlu mampu mendidik siswa menjadi manusia yang lebih baik dan lebih mampu, menyadari semua potensi yang dimiliki.¹ Siswa sekolah menengah pertama bisa dikategorikan ke dalam fase remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja menjelang dewasa. Pada masa ini, para remaja mengalami kebingungan yang mendalam kehidupan yang disebabkan oleh tugas dan peran yang tidak jelas, anak-anak tidak lagi dapat dikelompokkan berdasarkan usia, meski sudah dewasa, mereka belum siap.² Pada masa ini, perkembangan anak mengalami berbagai perubahan, perubahan kondisi fisik, meliputi penampilan, pakaian, jangkauan pilihan dan perubahan sikap terhadap seks dan gender. Hal ini seringkali menyebabkan mereka kesulitan berinteraksi dengan teman sejawatnya.³

Remaja yang sedang belajar mengenali dan menguasai suasana hatinya akan menjadi lebih percaya diri dan sehat secara fisik, piskis, dan emosi. Kesehatan emosional sangat penting di usia remaja dalam berinteraksi dengan orang lain dilingkungan sekitarnya.⁴ Menurut Hinighart dalam bukunya Sarwono mengatakan bahwa seorang pemuda harus mempunyai hubungan interaksi yang baik dengan lingkungannya.

Sekolah menjadi sarana ruang publik yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungannya. Namun sangat disayangkan perkembangan teknologi komunikasi dapat mengurangi interaksi sosial siswa karena adanya kecanduan berkomunikasi melalui media elektronik, seperti *gadget* atau media

¹ Kelas Viii, S M P Negeri, and Rizky Yusrina Siregar, “513-1388-1-Pb” 2, no. 2 (2016).

² Nofi Nur Yuhenita, “Bimbingan Sosial Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berinteraksi Dengan Teman Sebaya,” *Surya Edukasi*, 2015, 14–23.

³ Galih Haidar and Nurliana Cipta Apsari, “Pornografi Pada Kalangan Remaja,” *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 7, no. 1 (2020): 136.

⁴ Irwansyah Suwahyu, “Pendidikan Karakter Dalam Konsep Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara,” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 23, no. 2 (2018): 192–204.

sosial.⁵ Berbagai informasi yang terjadi diberbagai belahan dunia kini telah dapat langsung diketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Di era globalisasi sekarang ini dimana perubahan teknologi dan arus informasi yang semakin maju dan cepat mendorong peserta didik dan masyarakat untuk lebih memahami kecanggihan teknologi. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan kemajuan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak. Fenomena *gadget* tidak hanya beredar dikalangan usia dewasa, tetapi juga beredar dikalangan remaja.⁶ Seiring perkembangan zaman, remaja modern memang tidak bisa dilepaskan dari keberadaan gadget yang sudah menyebar luas. *Gadget* yang merupakan wujud nyata dari teknologi baru yang berisi aneka media sosial dan program yang menyenangkan seolah-olah telah menjadi sahabat bagi remaja bahkan remaja dapat duduk manis berjam-jam dengan bermain *gadget*, dan bahkan bisa menjadi ritual dari bangun tidur sampai tidur lagi. Hal ini bisa mengakibatkan kurangnya interaksi langsung, kemungkinan peserta didik mengalami penurunan atau bahkan sama sekali tidak mampu berinteraksi dengan orang disekitarnya, dan berpengaruh pada keterampilan sosial siswa.⁷

Al-Qur'an menjelaskan bahwa pada dasarnya manusia harus menjalin hubungan (interaksi) satu sama lain tanpa memandang perbedaan.⁸

Dalam Al-Qur'an surah Ar-Rahman (55) ayat 1 sampai 4 yang berbunyi:

الرَّحْمَنُ ۝ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝

Artinya: (Tuhan) yang Maha Pemurah, yang telah mengajarkan Al-Qur'an. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara.

⁵ Dindin Syahyudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," *Gunahumas* 2, no. 1 (2019): 272–82.

⁶ Djoko Supriatno and Imam Romadhon, "Pengaruh Media Komunikasi Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif Pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)," *Jurnal Paradigma Madani* 4, no. 2 (2017): 65–74.

⁷ Dina Afriani and Kenti Yuliana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17, no. 1 (2022): 9–19.

⁸ Khamim Zarkasih Saputro, "Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja," *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama* 17, no. 1 (2018): 25–32.

Didalam surah Ar-Rahman ayat 1 sampai 4 diatas, dapat diketahui bahwasannya “Surah Ar-Rahman Allah SWT menciptakan serta mengajarnya kemampuan berbicara dan mengungkapkan apa yang ada dalam hati dan pikirannya, supaya ia berbicara, berkomunikasi dan berinteraksi dengan yang lain sesama anggota masyarakatnya, sehingga bisa tercipta kerja sama, keharmonisan dan keakraban. Dengan begitu, maka unsur-unsur pengajaran sudah terpenuhi, yaitu kitab yang diperankan oleh Al-Qur’an, guru pengajar diperankan oleh Nabi Muhammad SAW, murid yang belajar yang diperankan oleh manusia, dan cara atau metodenya yaitu al – bayan yaitu bahasa, kemampuan, berbicara.”⁹

Dengan begitu manusia jaman modern saat ini bisa dikatakan sebagai manusia individualis, karena *gagdet* sudah menyebabkan manusia lupa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang disekitarnya. Karena itu guru disekolah juga bekerja sama dengan orang tua peserta didik untuk memberikan batasan dalam bermain *gagdet* dan memberikan pengajaran dalam mengatur waktu untuk belajar dan bermain *gadget*, supaya berjalan dengan seimbang dan bisa mengurangi dampak negatif bermain *gagdet*. Karna dengan kurangnya interaksi sosial peserta didik disekolah bisa menyebabkan turunnya prestasi akademik dan mengganggu pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan hasil awal dilakukannya pra-penelitian wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMPN 1 Karangtengah pada Kamis 09 November 2023, guru BK mengatakan bahwasanya kemampuan interaksi sosial peserta didik di SMPN 1 Karangtengah Demak sebagian banyak sudah baik dalam berinteraksi sosial namun masih ada beberapa peserta didik yang memiliki interaksi sosial kurang baik. Hal ini ditunjukkan dengan melihat peserta didik yang acuh terhadap lingkungan sosialnya karena asik bermain *gadget*, membuat kelompok-kelompok pertemanan, sebagian peserta didik kurang aktif dan jarang mengajukan pertanyaan atau berpendapat, serta berperilaku kurang sopan terhadap teman dan guru.¹¹

⁹ Tri Wati, “*Tafsir Al-Qur’an Surah Ar-Rahman Ayat 1-4 Dalam Perspektif Pendidikan Islam*” (IAIN Curup, 2016).

¹⁰ Matdio Siahaan, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan,” *Jurnal Kajian Ilmiah* 1, no. 1 (2020): 73–80, <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>.

¹¹ Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di Smpn 1 karangtengah demak, , pada tanggal 09 November 2023

Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, hal ini dapat menjadikan masalah karena sulitnya membangun hubungan yang sehat seperti yang diharapkan. Kurangnya kemampuan siswa dalam menjalin hubungan baik serta jarang komunikasi dan keengganan bekerja sama dengan teman sebaya, guru, atau yang lain dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam berinteraksi sosial dan memahami peraturan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik serta layanan bimbingan dan konseling. Penentuan dan penggunaan setiap teknik tidak terlepas dari kepribadian guru bimbingan dan konseling atau konselor.¹² Teknik layanan bimbingan kelompok yang dipilih untuk menemukan solusi dalam mengatasi masalah ini, yaitu dengan menggunakan teknik *role playing*. Teknik *role playing* dapat efektif meningkatkan interaksi sosial siswa. Dengan melalui simulasi peran, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan pemecahan masalah, yang dapat berkontribusi pada peningkatan interaksi sosial siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin membahas permasalahan interaksi sosial, dalam penelitian yang berfokus pada layanan Bimbingan kelompok yang menggunakan teknik *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan interaksi sosial.¹³

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kondisi interaksi sosial peserta didik sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* SMPN 1 Karangtengah Demak ?
2. Bagaimana kondisi interaksi sosial peserta didik sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* SMPN 1 Karangtengah Demak ?
3. Seberapa Efektifkah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

¹² Rici Kardo, "*Bimbingan Kelompok Sebagai Alternatif Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*," *Jurnal Pelangi* 7, no. 1 (2015).

¹³ Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di Smpn 1 karangtengah demak.

1. Untuk mengetahui kondisi interaksi sosial peserta didik sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* SMPN 1 Karangtengah Demak.
2. Untuk mengetahui kondisi interaksi sosial peserta didik sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* SMPN 1 Karangtengah Demak.
3. Untuk mengetahui efektifkah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak.

D. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ilmu pengetahuan baru mengenai layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pengembangan kajian bidang ilmu Tarbiyah pada umumnya dan kajian ilmu bidang bimbingan dan konseling pendidikan Islam pada khususnya, layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial.
2. Secara Praktis
 - a) Bagi Peneliti
 Penelitian tersebut memberikan wawasan yang berharga mengenai penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial. Melalui penelitian ini, peneliti dapat memahami dan mengevaluasi efektivitas pendekatan ini dalam mengatasi masalah interaksi sosial.
 - b) Bagi Lembaga Pendidikan dan Guru BK
 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan interaksi sosial. melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Temuan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan yang penting dalam pengembangan program bimbingan dan konseling, terutama dalam konteks bimbingan dan konseling bidang pribadi sosial.
 - c) Bagi Peserta Didik

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial.

E. Sistematika Penulisan

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian bab 1 pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II KAJIAN TEORI

Pada bagian ini berupa landasan teori, deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Peneliti menguraikan terkait metode penelitian yang terdiri dari Jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, teknik analisis.

d. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

e. BAB V PENUTUP

Bab penutup, pada bagian ini penulis menuliskan tentang kesimpulan, saran, dan kalimat penutup serta melengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran sebagai pelengkap dalam penelitian.