

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Dekripsi Teori

1. Bimbingan Klasikal

a. Pengertian Bimbingan Klasikal

Menurut Crow & Crow bimbingan merupakan suatu pertolongan yang diberi oleh seorang pria atau wanita yang dinilai mempunyai karakter yang sesuai dan berpegalaman dengan baik kepada seseorang atau kelompok pada masing-masing umur untuk memberikan bantuan dalam mengelola kehidupannya pribadinya, mengenali kepribadian dirinya sendiri, memberikan suatu keputusan, dan bertanggung jawab atas bebannya dirinya sendiri. Bimbingan klasikal menurut Makhrifah dan Wiryo Nuryono yakni sebuah kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan kepada peserta didik secara berkelompok di dalam kelas oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor.¹

Gelther dan Clark berpendapat bahwa bimbingan klasikal (*classroom guidance*) adalah suatu komponen yang dinilai utama untuk diberikan pada kurikulum bimbingan yaitu kurang lebih 25% hingga 35%. Layanan bimbingan klasikal dinilai paling berhasil untuk mengetahui peserta didik yang memerlukan bantuan. Selain itu bimbingan klasikal dianggap sebagai langkah yang paling tepat untuk guru bimbingan dan konseling atau konselor dalam menyampaikan informasi untuk peserta didik mengenai program yang terdapat di sekolah, misalnya program pendidikan lanjutan dan keterampilan belajar.²

¹Prayitno, dan Erman Amti. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. (Rineka Cipta:Jakarta). 2015 hlm 94

²Muh, Farozin. Pengembangan Model Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal*

Bimbingan klasikal adalah alternative pendekatan layanan dasar dan layanan peminatan dan perencanaan individual dalam bagian program bimbingan dan konseling. Bimbingan klasikal ditujukan pada seluruh siswa atau konseli yang memiliki sifat pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan. Bimbingan klasikal dipraktekan di dalam kelas secara tatap muka dan rutin dilakukan dalam setiap minggu. Sampai kini bimbingan klasikal mempunyai peran yang penting dalam terwujudnya program bimbingan dan konseling.

Layanan bimbingan klasikal biasanya bersifat informatif, yang akhirnya guru bimbingan dan konseling atau konselor dapat segera dalam memberikan layanan. Kebutuhan atau masalah yang disampaikan dalam layanan bimbingan klasikal masih bersifat global, yang dialami semua atau separuh siswa, dan tidak menyangkut masalah pribadi atau privasi.³

Beberapa pengertian menurut tokoh peneliti dapat menarik kesimpulan bahwasannya bimbingan klasikal yaitu sebuah layanan yang ditujukan untuk siswa atau konseli yang berbentuk kelompok yang dipraktekan di dalam kelas. Layanan bimbingan klasikal biasanya bersifat informatif. Bimbingan klasikal juga bersifat pengembangan, pencegahan dan pemeliharaan seperti pengembangan pribadi peserta didik yang tidak bersifat sangat pribadi.

Kegiatan bimbingan klasikal dapat dilaksanakan dengan diskusi kelompok, Tanya jawab, dan praktik secara langsung atau tatap muka Pelaksanaan bimbingan klasikal diharapkan bias

Cakrawala Pendidikan. Volume 31 Nomer 1. (FIP Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta). hlm 145

³Yohanes. *Efektivitas Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal Kolaboratif dengan Pendekatan Experimental Learning untuk Meningkatkan Karakter Bela Rasa (Compassion)*.(Universitas Sanata Dharma Yogyakarta:Yogyakarta).2016.Hlm 39

memberikan pertolongan kepada siswa ikut berperan aktif serta kreatif dalam menjalankan layanan yang dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor.

b. Tujuan Bimbingan Klasikal

Layanan bimbingan memiliki tujuan agar setiap orang yang diberikan layanan dapat memberikan arahan kepada kehidupannya sendiri dan memiliki pandangan sendiri. Secara umum tujuan dalam layanan bimbingan klasikal yaitu agar dapat memberikan pertolongan kepada siswa untuk mendapatkan pemahaman diri, menolong siswa dalam mencapai kesinambungan antara pikiran, perasaan dan perilaku, menolong siswa untuk meningkatkan pribadi, sosial, belajar dan karir serta membantu siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan secara baik.

Menurut Tohirin bimbingan klasikal memiliki tujuan yaitu agar setiap individu yang diberikan bimbingan dapat menjalankan interaksi sosial secara optimal dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan bimbingan klasikal sosial yang diberikan bertujuan untuk menolong setiap peserta didik agar beradaptasi dengan baik dan selaras dengan lingkungan sosialnya.⁴

Menurut Siwabesy dan Hastuti menyatakan bahwa tujuan diadakan bimbingan klasikal adalah untuk menolong siswa untuk bias mencapai tugas-tugas perkembangan yang diantaranya aspek pribadi, sosial, belajar, dan karir. Tujuan dari layanan bimbingan klasikal itu searah dengan pemikiran Makhriyah dan Wiryo Nuryono. Mereka berpendapat bahwa layanan bimbingan klasikal mempunyai tujuan untuk memunculkan kegiatan layanan yang bias memberikan bantuan peserta

⁴Dhea, Febrita. Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Audio Visual terhadap Hubungan Sosial Teman Sebaya Siswa di Kelas VII di SMPN 4 Kota Bengkulu.(Universitas Bengkulu:Bengkulu).2014.Hlm 14

didik dalam meningkatkan potensi atau memenuhi tugas-tugas perkembangan agar peserta didik bias memenuhi target pendidikan secara optimal.⁵

c. Fungsi Bimbingan Klasikal

Sukardi dan Kusumawati menjabarkan fungsi layanan bimbingan klasikal adalah sebagai berikut :

1) Fungsi Pemahaman

Fungsi pemahaman merupakan fungsi bimbingan yang bertujuan untuk memberikan bantuan pada siswa dalam mengenali dirinya sendiri, yang akhirnya siswa bias mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal serta bisa beradaptasi dengan lingkungan secara optimal.

2) Fungsi Pencegahan

Fungsi pencegahan merupakan fungsi bimbingan yang dapat mencegah atau menghindarkan peserta didik dari segala macam persoalan yang hendak muncul, menyulitkan, menghalangi maupun memunculkan hambatan dan kerugian pada proses peningkatan peserta didik.

3) FungsiPengentasan

Fungsi pengentasan merupakan fungsi bimbingan yang dapat membuat terselesaikannya masalah sosial yang sedang dirasakan oleh siswa.

4) Fungsi Pengembangan

Fungsi pengembangan merupakan fungsi bimbingan yang lebih aktif dibandingkan dengan fungsi-fungsi lainnya. Dalam hal ini diperlukan mengembangkan potensi dan keadaan positif

⁵Yohanes. *Efektivitas Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Layanan Bimbingan Klasikal Kolaboratif dengan Pendekatan Experimental Learning untuk Meningkatkan Karakter Bela Rasa (Compassion)*.(Universitas Sanata Dharma Yogyakarta:Yogyakarta).2016.Hlm 40

peserta didik dalam rangka meningkatkan diri peserta didik secara yakin dan berkelanjutan.⁶

d. Prinsip Bimbingan Klasikal

Prinsip yaitu sesuatu yang wajib diperhatikan dalam melakukan segala sesuatu. Dengan memegang prinsip diharapkan layanan bimbingan dapat bias efektif dan efisien dalam menuju tujuan berupa mengembangkan peserta didik secara optimal. Prinsip-prinsip yang wajib diamati dalam layanan bimbingan klasikal adalah sebagai berikut⁷:

- 1) Layanan bimbingan klasikal ditujukan kepada seluruh peserta didik dengan sesuai kebutuhan yang diperoleh dari hasil *need assesment*.
- 2) Bimbingan dan konseling sebagai proses individualisasi dimana setiap peserta didik dianggap sebagai individu yang bersifat unik. Bimbingan memiliki tujuan agar dapat meningkatkan peserta didik untuk menjadi individu yang komplit.
- 3) Bimbingan dan konseling memfokuskan pada nilai positif, sehingga dalam layanan bimbingan berusaha membentuk sudut pandang dan nilai-nilai positif pada setiap diri peserta didik serta lingkungannya.
- 4) Bimbingan dan konseling adalah tanggung jawab seluruh pihak sekolah. Perihal ini guru bimbingan dan konseling diharuskan untuk mengkoordinasikan program layanan dengan pihak sekolah yang lain.
- 5) Layanan bimbingan klasikal dilaksanakan sesuai dengan budaya Indonesia. Interaksi dalam kelompok disesuaikan dengan nilai-nilai yang ada di daerah setempat.

⁶Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Sumber Belajar Penunjang PLPG Mata Pelajaran Bimbingan dan Konseling*. 2017. Hlm 7

⁷M, Ramli dkk. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/Paket Keahlian Bimbingan dan Konseling*. 2017. Hlm 17-19

- 6) Layanan bimbingan klasikal bersifat fleksibel, adaptif, serta memerlukan tindak lanjut.
 - 7) Pada akhir program layanan bimbingan klasikal diadakan evaluasi yang bertujuan untuk menganalisis keberhasilan layanan dan mengembangkan program selanjutnya.
 - 8) Dinamika kelompok dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dianggap sebagai alat pembantu dalam mencapai tujuan layanan bimbingan.
 - 9) Bimbingan klasikal mengarahkan peserta didik dalam meraih keselarasan dan keseimbangan peningkatan sebagai makhluk individual dan sebagai makhluk sosial.
- e. Teknik Dalam Bimbingan Klasikal

Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang diberikan di dalam kelas sebagian besar kegiatan yang dilakukan adalah penyampaian informasi, Tanya jawab, diskusi dan kegiatan latihan dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga peran aktif peserta didik dinilai penting dalam keberlangsungan layanan tersebut. Pemilihan serta penggunaan metode tidak lepas dari kebiasaan guru bimbingan dan konseling atau konselor. Oleh sebab itu seorang guru bimbingan dan konseling atau konselor dituntut untuk senantiasa mengembangkan kreativitas dalam memilih serta menggunakan teknik atau metode yang benar dengan tujuan yang hendak dicapai.

Beberapa metode yang sering dimanfaatkan dalam layanan bimbingan klasikal adalah sebagai berikut :

- 1) Pemberian Informasi (*Expository Techniques*)

Teknik pemberian informasi biasanya sering disebut dengan ceramah. Ceramah merupakan suatu kegiatan penyampaian informasi oleh seseorang yang berbicara kepada sekelompok orang pendengar. Penyampaian informasi ini bias disampaikan secara lisan maupun tulisan. Penyampaian informasi secara tertulis dapat

dilaksanakan dengan menggunakan bermacam-macam alat, misalnya papan bimbingan, majalah sekolah, rekaman (*tape recorder*), selebaran dan film.

2) Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok yaitu sebuah wacana yang sudah disusun oleh dua orang atau lebih yang bertujuan agar dapat menyelesaikan permasalahan atau memperjelas suatu masalah. Pengertian lain menjelaskan bahwa diskusi kelompok merupakan suatu interaksi antar anggota kelompok dalam menguasai tema atau meningkatkan kemampuan tertentu secara berkelompok menggunakan cara mengungkapkan masalah, ide dan saran.

3) Permainan Peran (*Role playing*)

Menurut Bennett permainan peranan merupakan sebuah media belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki peserta didik tentang hubungan antar individu dengan cara memerankan suatu kondisi yang berbeda dengan situasi pada kenyataannya. Bannett mengelompokkan permainan peranan menjadi dua macam yaitu :

a) Sosiodrama

Sosiodrama merupakan permainan peran yang digunakan dengan tujuan menyelesaikan permasalahan sosial yang muncul dalam pergaulan antar individu. Sosiodrama memiliki tujuan untuk memberikan bantuan kepada peserta didik dalam mendapatkan pemahaman yang benar mengenai permasalahan sosial yang sedang dialami serta dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang efektif.⁸

⁸Tim Penyusun Panduan BK Dasar, Menengah Pertama, Menengah Atas, dan Menengah Kejuruan. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP)*.2016. Hlm 70

b) Psikodrama

Psikodrama yaitu permainan peran yang ditujukan agar individu atau peserta didik yang berhubungan bias mengenal dirinya sendiri, dapat memperoleh konsep dirinya, dapat mengungkapkan kebutuhan-kebutuhannya dan dapat pula mengungkapkan responnya terhadap tekanan-tekanan yang terjadi pada diri individu.

4) Penciptaan Suasana Kekeluargaan (*Homeroom*)

Homeroom merupakan suatu teknik yang dilakukan secara berkelompok di luar jam pelajaran dalam suasana kekeluargaan. Hal yang paling ditekankan pada tekni ini adalah munculnya suasana kekeluargaan yang menyenangkan, sehingga peserta didik akan merasa aman dan dapat dengan leluasa dalam menyampaikan masalah-masalah yang tidak dapat disampaikan pada saat jam pelajaran.⁹

f. Tahap -Tahap Pelaksanaan Bimbingan Klasikal

Tahap-tahap dalam pelaksanaan bimbingan klasikal menurut Tohirin yakni sebagai berikut :

1) Pendahuluan

Sebelum melaksanakan kegiatan layanan guru bimbingan dan konseling harus dapat mengenali kondisi terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar bimbingan klasikal dapat berjalan sesuai dengan tujuannya. Pada suasana ini guru bimbingan dan konseling dapat mencairkan suasana dengan cara menyapa peserta didik atau mengadakan *pre-test*.

2) Inti

Pada tahap inti guru bimbingan dan konseling menjelaskan materi yang diberikan pada

⁹Tatiek, Romlah. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. (Universitas Negeri Malang:Malang).2020.Hlm 87-123

peserta didik. Materi yang diberikan secara runtut, sehingga guru diwajibkan untuk mengetahui dan menguasai kemampuan serta keterampilan dalam memberikan layanan bimbingan klasikal.

3) Penutup

Sebelum kegiatan bimbingan klasikal ditutup oleh guru bimbingan dan konseling melaksanakan sesi Tanya jawab kepada peserta didik. Tanya jawab yang diberikan bertujuan melihat tingkat peserta didik dalam menangkap materi yang telah dijelaskan oleh guru bimbingan dan konseling atau konselor sekolah. Kemudian evaluasi kegiatan lanjutan dan yang terakhir menutup kegiatan layanan.¹⁰

Dalam Panduan Operasional Program (POP) BK tahap pelaksanaan bimbingan dikelompokkan menjadi 3 tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a) Guru bimbingan konseling mengusulkan jadwal masuk kelas 2 jam per minggunya sesuai dengan kalender akademik
- b) Guru bimbingan konseling menyiapkan materi sesuai dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)
- c) Guru bimbingan dan konseling menyusun rencana pelaksanaan layanan bimbingan klasikal sesuai dengan format Rencana Program Layanan (RPL)
- d) Guru bimbingan dan konseling mendokumentasikan rencana pelaksanaan layanan yang akan dilakukan

¹⁰Dhea, Febrita. Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Audio Visual terhadap Hubungan Sosial Teman Sebaya Siswa di Kelas VII di SMPN 4 Kota Bengkulu. (Universitas Bengkulu:Bengkulu).2014.Hlm 14

2. Tahap Pelaksanaan
 - a) Guru bimbingan dan konseling melaksanakan program layanan sesuai dengan jadwal
 - b) Guru bimbingan dan konseling mendokumentasikan pelaksanaan layanan bimbingan klasikal
 - c) Guru bimbingan dan konseling mencatat sesuatu yang membutuhkan tindak lanjut setelah layanan bimbingan klasikal dilakukan
3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut
 - a) Guru bimbingan dan konseling memberikan evaluasi mengenai pelaksanaan layanan yang sudah dilakukan
 - b) Guru bimbingan dan konseling melaksanakan evaluasi tentang hasil program layanan yang sudah diberikan¹¹

2. Role Playing

a. Pengertian Teknik *Role Playing*

Role playing atau bermain peran merupakan suatu bentuk menyajikan suatu bahan pembelajaran atau materi dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara memperlihatkan atau mempertontonkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialami oleh orang lain, serta perilaku dalam sebuah hubungan sosial. Menurut Mansyur bermain peran yaitu suatu metode belajar mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik ditugaskan untuk memerankan suatu keadaan sosial yang menyimpan sebuah permasalahan agar peserta didik

¹¹Tim Penyusun Panduan BK Dasar, Menengah Pertama, Menengah Atas, dan Menengah Kejuruan. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama (SMP)*.2016. Hlm 63-64

dapat menemukan solusi dalam permasalahan tersebut.¹²

Menurut Sagaka *role playing* atau sosiodrama berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial yang menunjuk kepada masyarakat, sedangkan kata drama memiliki arti sebuah pertunjukan, mempertontonkan dan memperlihatkan.¹³ Pendapat lain dari Santrock *role playing* yaitu sebuah kegiatan yang menarik. *Role playing* yaitu salah satu metode dalam bimbingan dan konseling kelompok yang dilaksanakan dengan sengaja dan diskusi mengenai tugas dalam suatu kelompok. Selain itu bermain peran dapat menolong peserta didik untuk menghilangkan kekecewaan, serta mengkaji suatu gangguan dan cara menyelesaikannya.¹⁴

Menurut Bennet dalam Tatiek Romlah mengungkapkan bahwasannya permainan peran merupakan sebuah media yang digunakan dalam suatu pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan penjelasan tentang hubungan antar individu dengan bentuk memainkan keadaan yang parallel sesuai dengan kehidupan yang asli.¹⁵ Sedangkan metode *role playing* menurut Shim yaitu :

Pretend play is generally defined in the research literature as an activity that involves role play, object substitution, and imaginary substitution yang memiliki arti bermain pura-pura dalam

¹²Ari. Yanto. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol 1 No. 1 Tahun 2015 Hlm 54

¹³Wina. Dwi Puspitasari. Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol 1 No 1 2015.Hlm 70

¹⁴Uray. Herlina. Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*. Vol 2 No 1 2015.Hlm 87

¹⁵Tatiek. Romlah. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. (Universitas Negeri Malang:Malang, 2020) Hlm 99

aktivitas yang bersangkutan dengan bermain peran, objek pengganti, dan situasi imajiner yang biasanya didefinisikan dalam pustaka riset.

Menurut beberapa penjelasan beberapa tokoh di atas peneliti menyimpulkan bahwasanya permainan peran merupakan suatu cara yang dilakukan dalam suatu pembelajaran atau bimbingan yang di dalamnya peserta didik diberitugas untuk memainkan peran sesuai dengan kehidupan yang nyata. Hal ini dilaksanakan sesuai tujuan agar peserta didik dapat mengambil keputusan serta memecahkan permasalahan secara seponatan. Selain itu bermain peran merupakan suatu metode dalam pembelajaran yang memfokuskan pada keaktifan peserta didik untuk proses belajar mengajar di dalam kelas. Permainan peran ini diperlukan dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik serta melatih dan mengembangkan bahasa lisan yang baik.

b. Tujuan Teknik *Role Playing*

Tujuan yang diinginkan dalam pelaksanaan teknik *role playing* yaitu :

- 1) Memberikan rasa senang dan dapat menumbuhkan motivasi dalam proses belajar mengajar
- 2) Peserta didik mendapatkan kesempatan dalam mengungkapkan dirinya
- 3) Meningkatkan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara secara bebas¹⁶
- 4) Dapat mengembangkan kepercayaan diri peserta didik
- 5) Mendukung peserta didik dalam mengambil keputusan serta memecahkan permasalahan

c. Langkah-Langkah Teknik *Role Playing*

Langkah-langkah dalam melaksanakan teknik *role playing* dinilai sangat penting, karena dapat

¹⁶Uray. Herlina. Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok. *Jurnal Pendidikan Sosial*. Vol 2 No 1 2015.Hlm 100

mempermudah guru bimbingan dan konseling atau konselor dan pesertadidik pada saat memainkan peran. Menurut Hamalik langkah-langkah dalam pelaksanaan *role playing* dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

1) Tahap Persiapan dan Instruksi

Tahap persiapan dalam pelaksanaan *role playing* dilakukan dengan cara; (1) memilih permasalahan yang familiar dengan keadaan peserta didik yang akan dititik beratkan kepada pemain peran. Pemilihan peran yang dilaksanakan guru bimbingan dan konseling atau suka relawan dari peserta didik. Saat pemilihan peran dianjurkan untuk tidak sesuai dengan keadaan nyata di dalam kelas supaya tidak menimbulkan kendala dan suasana menjadi aman. (2) Kemudian sebelum melakukan *role playing* peserta didik melakukan latihan bagi pemain peran dan pengamat yang memiliki tugas untuk mempersiapkan peserta didik serta meningkatkan kreativitas dan menjalin kekompakan dalam sebuah kelompok.

Tahap pemberian intruksi dilator belakangi oleh setiap karakter yang akan dimainkan. Guru bimbingan dan konseling memberikan penjelasan mengenai kepribadian, perasaan, dan keyakinan pada setiap pemain. Pada tahap akhir memberikan intruksi kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pemeran dan kelompok pengamat. Kelompok pengamat mempunyai tugas untuk mengamati jalannya pemeranan yang berupa perasaan setiap karakter.

2) Tahap Dramatik dan Diskusi

Pada tahap ini yaitu tahap pelaksanaan peran. Pemain yang sudah dipilih menjadi pemeran sesuai dengan karakter dan suasana. Fungsi anggota kelompok sebagai *audience* bertugas memahami jalannya permainan peran.

Setelah pemeranan selesai para *audience* berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada kondisi pemeranan. Setiap kelompok diberi waktu untuk menyampaikan hasil diskusi. Tutor memiliki tugas sebagai pembimbing dalam proses diskusi mempunyai fungsi untuk meningkatkan pengetahuan tentang pelaksanaan *role playing* yang berarti untuk kehidupan peserta didik, dan menumbuhkan pengetahuan baru untuk memahami dan menanggapi situasi dalam kehidupan sehari-hari.

3) Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peserta didik dapat menyampaikan pendapat mengenai kesuksesan dan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan *role playing*. Tutor memiliki tugas untuk memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan *role playing*, mempadu-padankan pendapat peserta didik yang kemudian menjadi bahan penilaian tingkat pengembangan pribadi, sosial dan akademik peserta didik. Kemudian penilaian tersebut dimasukan ke dalam jurnal yang bertujuan untuk bahan evaluasi dalam kegiatan *role playing* berikutnya.¹⁷

Layanan bimbingan klasikal teknik *role playing* memiliki beberapa perubahan pada langkah-langkahnya. Berikut tahapan teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal :

- 1) Guru bimbingan dan konseling membuat scenario untuk dimainkan
- 2) Guru bimbingan dan konseling memilih beberapa peserta didik untuk bermain peran
- 3) Guru bimbingan dan konseling membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 5 anggota

¹⁷Giri, Isna Putra dkk. Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi antar Pribadi Siswa. *Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*. Vol 1 No. 2.2013. Hlm 13-14

- 4) Guru bimbingan dan konseling mengajak peserta didik yang telah dipilih sebagai pemain skenario yang telah disiapkan
 - 5) Peserta didik yang lain ditugaskan untuk menjadi pengamat pada saat permainan peran dilaksanakan
 - 6) Setelah permainan peran selesai peserta didik berdiskusi
 - 7) Masing-masing perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi
 - 8) Guru bimbingan dan konseling membuat kesimpulan dari hasil diskusi peserta didik
 - 9) Guru bimbingan dan konseling melaksanakan evaluasi dan menutup kegiatan¹⁸
- d. Fungsi Teknik *Role Playing*
Beberapa fungsi teknik *role playing* dijelaskan sebagai berikut :

1) Mengatasi Kesulitan Diri

Pelaksanaan teknik *role playing* biasanya dilakukan secara spontan, akan tetapi tetap mematuhi aturan yang telah ditetapkan dalam bermain peran (*role playing*). Mentaati aturan inilah yang dapat mencetak peserta didik agar bias bekerja sama dengan orang lain dan lebih bertanggung jawab.

2) Meningkatkan Kemampuan Simpati dan Empati

Pelaksanaan teknik *role playing* sebenarnya merupakan suatu proses memainkan peran orang lain. Dalam memainkan peran tersebut memerlukan cara perubahan jiwa dari pemain kejiwa peran. Pergantian pemeran ini yang dapat melibatkan rasa simpati dan empati.

3) Mengembangkan Pola Pikir Adaptif

Pola piker adaptif merupakan suatu keterampilan berfikir individu dalam menyesuaikan diri dengan berbagai lingkungan

¹⁸Martinus. Gea. *Peningkatan Kompetensi Sosial Siswa tentang Konsep Pergaulan yang Efektif dengan Model Role Playing dalam Layanan Klasikal* Hlm 93

dan permasalahannya. Dalam pelaksanaan teknik *role playing* pemain selalu dihadapkan pada permasalahan yang baru. Sehingga para pemain atau peserta didik akan terbiasa serta dapat lebih dalam beradaptasi dengan lingkungan dan permasalahannya.

4) Media Pengolahan Emosi

Dalam pelaksanaan teknik *role playing* mengajak pemeran dalam mengutarakan perasaan serta emosi yang tidak sesuai dengan keadaan dirinya sendiri. Sehingga peserta didik yang sudah terbiasa dalam bermain peran akan memiliki kemampuan dalam mengolah serta mengembangkan emosi dalam dirinya.

5) Meningkatkan Kemampuan Interpersonal

Kemampuan interpersonal sangat dibutuhkan dalam teknik *role playing*. Hal ini disebabkan oleh pentingnya keterampilan dalam memahami orang lain agar pelaksanaan *role playing* secara spontan dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang sudah direncanakan.

6) Media Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah tidak harus hadir dari orang tertentu, akan tetapi dapat berasal dari proses pengamatan atau menonton permasalahan yang sedang dimainkan orang lain. Pemain peran serta pengamat bias belajar dari pengalaman orang lain mengenai bagaimana teknik menyelesaikan suatu permasalahan. Sehingga kondisi ini dapat digunakan untuk meningkatkan diri secara maksimal dan dapat menemukan berbagai pilihan dalam memecahkan permasalahan.

7) Membentuk Individu yang Bertanggung jawab

Dalam pelaksanaan teknik *role playing* peserta didik dilatih untuk bertanggung jawab terhadap perannya. Teknik *role playing* juga memanfaatkan norma yang telah disetujui baik norma memainkan peran, norma suasana, dan norma pada posisi apa peran tersebut dijalankan.

Norma tersebut yang wajib dipatuhi dan merupakan acuan dalam permainan peran. Aturan yang direncanakan dan disetujui antar pemain akan menjadi kebiasaan dengan aturan tersebut dan akan melahirkan jiwa yang bertanggung jawab.¹⁹

e. Bentuk *Role Playing*

Bentuk *role playing* dibagi tiga, yaitu status, peran dan konteks. *Role playing* status merupakan *role playing* yang didasarkan kepada status peran yang akan diperankan atau posisi peran yang akan dijalankan. *Role playing* peran merupakan *role playing* yang memiliki peran dalam sebuah cerita atau tugas dari peran yang akan dijalankan. Sedangkan *role playing* konteks merupakan *role playing* yang mementaskan cerita atau peran yang sesuai dengan konteksnya.

1) Status

Status merupakan suatu kondisi seseorang dalam menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk individual telah memiliki status mulai dari lahir seperti jenis kelamin, ras, kedudukan dan lain sebagainya atau disebut dengan status *ascribed*. Sedangkan status social merupakan suatu individu yang berkaitan dengan *achieved* status (dengan usaha) dan *assigned* status (tanpa usaha).

Role playing status merupakan *role playing* yang memerankan karakter peran yang serasi dengan statusnya. Peran merupakan tokoh yang mempunyai aktivitas di dunia lakon, sehingga pemain mempunyai serta menyandang status *ascribed* yang berupa dengan memainkan peran dirinya sendiri, serta *achived* dan *assigned* sama dengan

¹⁹Heru. Subagiyo. *Roleplaying*. (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013) Hlm 18

memainkan peran yang dimiliki oleh karakter tokoh lain. *Role playing* status yang pertama dimainkan oleh pemain yaitu memerankan diri sendiri. *Role playing* yang kedua dipentaskan dengan memerankan karakter peran yang terdapat disekeliling kita. Pada status yang kedua pemeran dilatih untuk memainkan karakter yang berbeda dengan dirinya sendiri.

2) Peran

Peran merupakan karakter tokoh yang akan diperankan pada pemain teater atau dapat diterjemahkan dengan tugas dari posisi individu pada suatu kejadian. Karakter tokoh mempunyai kehidupan karena karakter tersebut diperoleh penulis dari aktivitas sehari-hari. *Role playing* peran merupakan *role playing* yang memerankan peran yang terdapat di dalam masyarakat. Peran tersebut dapat berupa peran diri sendiri ataupun peran orang lain. *Role playing* peran ini dapat membuat calon pemeran agar terkondisi saat memerankan peran yang berbeda-beda, selain itu dapat membuat calon pemain dalam mendalami teks yang diutarakan dari peran yang dijalankan.

3) Konteks

Konteks merupakan suatu kondisi dimana suatu keadaan itu sendiri. Konteks dibagi menjadi beberapa, yaitu konteks fisik yang berupa ruang, objek nyata, pemandangan dan lain sebagainya. Sedangkan konteks menurut factor sosio-psikologis berupa hubungan komunikasi, peran dan tingkat keunggulan. *Role playing* konteks merupakan *role playing* yang diserasikan dengan waktu atau kondisi diman *arole playing* dilakukan.

Bagi pemain *role playing* konteks merupakan memerankan peran sesuai dengan status peran, peran (fungsi) dari peran yang dijalani.

Role playing konteks akan melatih pemain untuk menjalankan sejalan dengan kondisi yang sedang ditempuh. Selain itu bias digunakan sebagai alat untuk melatih kerja sama dengan pemain lawan pada sebuah kondisi yang akan diciptakan.²⁰

f. Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Role Playing*

1) Kelebihan Teknik *Role Playing*

Pada teknik *role playing* terdapat sejumlah kelebihan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Peserta didik bisa membentuk dirinya dalam mengetahui dan mempertimbangkan skenario yang akan dimainkan. Hal tersebut dapat meningkatkan daya ingat serta keterampilan peserta didik
- 2) Dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik
- 3) Dapat memunculkan bakat terpendam peserta didik dalam bidang kesenian
- 4) Melatih kerja sama antar peserta didik serta mengembangkan sikap menghargai karya orang lain
- 5) Peserta didik mendapatkan pengalaman untuk memperoleh serta saling membagi tanggung jawab kepada sesama
- 6) Mengembangkan bahasa verbal yang baik bagi peserta didik
- 7) Alat evaluasi terhadap suka duka pada saat permainan peran dilakukan
- 8) Dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan yang tinggi²¹

²⁰Heru. Subagiyo. *Roleplaying*. (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013). Hlm 19-21

²¹*Ibid.* Hlm 6

2) Kekurangan Teknik *Role Playing*

Selain kelebihan yang telah dijelaskan diatas terdapat kelemahan dalam pelaksanaan teknik *role playing*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Peserta didik yang tidak mendapatkan peran menjadi tidak aktif
- 2) Dalam pelaksanaan menghabiskan banyak waktu
- 3) Dalam pelaksanaan memerlukan tempat yang luas²²

3. Interaksi Sosial

A. Pengertian Interaksi Sosial

Pada kenyataannya manusia memanglah makhluk sosial yang mana pada saat melakukan kegiatan sehari-hari selalu mengharapkan bantuan orang lain. Kehidupan sehari-hari memaksa setiap individu untuk selalu berhubungan dan berinteraksi dengan individu yang lain. Dari interaksi tersebut mengandung makna keberadaan setiap individu dengan individu yang lainnya. Sehingga interaksi tersebut dapat menimbulkan suasana yang aman dan damai serta dapat mewujudkan masyarakat yang rukun.

Secara bahasa interaksi berasal dari kata *action* (aksi) dan *inter* (antara). Dari kata tersebut interaksi berarti suatu perbuatan yang dikerjakan oleh dua orang atau lebih. Interaksi juga dapat diterjemahkan dengan suatu hubungan yang aktif. Hubungan dinamis yang dimaksud yaitu jalinan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.²³

Interaksi social antar peserta didik dinilai sangat penting. Hal ini terjadi dikarenakan pada proses pembelajaran peserta didik atau teman

²²Ari. Yanto. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol 1 No. 1 Tahun 2015 Hlm 56

²³Nursila. *Interaksi Sosial Masyarakat dalam Al-Qur'an*. (IAIN Palopo:Palopo) 2019. Hlm 18

seumuran di lingkungan sekolah menjadi alternative alat dalam berbagi informasi dan wawasan. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan interaksi yang baik yang bertujuan untuk melancarkan kegiatan belajar peserta didik di lingkungan sekolah.

Menurut Homans mengartikan interaksi sebagai sebuah peristiwa pada sebuah kegiatan yang dilaksanakan oleh individu kepada individu yang lain diberikan suatu vonis dengan memanfaatkan sebuah kegiatan dari individu yang lain. Menurut Soejono Soekanto interaksi social merupakan suatu pergantian antar pribadi yang mana setiap orang memperlihatkan karakternya dalam kehadiran dan perilaku tersebut dapat memimpin antar individu. Peristiwa serupa juga disampaikan oleh BimoWalgito menerangkan bahwasannya interaksi social yaitu sebuah jalinan antar individu dengan individu yang lain dan dapat memimpin serta mengakibatkan hubungan timbal balik.²⁴

Menurut Borner interaksi sosial merupakan sebuah jalinan yang dilaksanakan oleh seseorang dengan seseorang yang lainnya serta menimbulkan perilaku saling mempengaruhi dan merubah perilaku individu.²⁵

Berbagai penjelasan tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan bahwasannya interaksi social yaitu suatu jalinan yang dikerjakan seseorang terhadap individu maupun kelompok dan sebaliknya yang dapat mempengaruhi serta mengakibatkan hubungan saling timbal balik.

²⁴Indah, Sri Rahayu. *Hubungan Interaksi Sosial dengan Komunikasi Interpersonal Siswa di SMP Negeri 22 Kabupate Tebo* (Universitas Jambi:Jambi) 2018 Hlm 5

²⁵Naufan, Rahmansyah. *Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Motivasi kerja pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang Bekerja Part Time*. (UIN Malang:Malang) 2017. Hlm 11

B. Aspek Interaksi Sosial

Aspek-aspek interaksi social menurut Homans adalah sebagai berikut :

- 1) Motif atau arah yang sama
Setiap kelompok dalam suatu masyarakat atau lingkungan sekolah terbentuk karena mempunyai maksud yang senada
- 2) Suasana emosional yang sama
Berjalannya sebuah kelompok disebabkan para anggota memiliki suatu motif atau tujuan serta suasana emosional yang sama atau disebut dengan *sentiment*.
- 3) Terdapat aksi atau interaksi
Setiap anggota menjalin suatu hubungan yang dikenal dengan interaksi, saling menolong dan kerjasama. Sedangkan interaksi yang terjadi pada setiap anggota akan menumbulkan sebuah perilaku yang disebut aksi.
- 4) Proses segitiga interaksi (aksi, interaksi dan *sentiment*)
Hasil dari proses segitiga interaksi (aksi, interaksi dan *sentiment*) yaitu terciptanya pemimpin kelompok yang dipilih secara langsung oleh anggota
- 5) Dipandang dari sudut totalitas
Setiap anggota kelompok melakukan adaptasi secara baik dengan lingkungan kelompok secara berkelanjutan
- 6) Hasil penyesuaian diri anggota
Hasil penyesuaian diri anggota kelompok tentang lingkungan dapat menimbulkan watak yang sama antar anggota kelompok. Tingkah laku yang sama dapat berupa perasaan, pandangan, sikap dan ajaran yang sama antar anggotak elompok²⁶

²⁶Naufan, Rahmansyah. *Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Motivasi kerja pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang Bekerja Part Time*. (UIN Malang:Malang) 2017. Hlm 15

Menurut Syafei aspek-aspek dalam interaksi teman sebaya yaitu, (1) Sebagai tempat selain keluarga, (2) Sumber untuk meningkatkan kepercayaan diri, (3) Asal pengaruh yang dapat menciptakan suatu tingkah laku, (4) Perlindungan dari tekanan orang tua, (5) Tempat untuk melaksanakan sesuatu dan mencari sebuah pengalaman²⁷

C. Faktor-Faktor Interaksi Sosial

Menurut Setiyadi dkk faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi social yaitu :

1) Faktor imitasi

Faktor imitasi mempunyai peran yang amat mendasar pada kegiatan interaksi sosial. Hal positif yang terkandung dalam factor imitasi yaitu dapat melibatkan orang lain untuk dapat mentaati kaidah-kaidah yang benar. Imitasi merupakan suatu pembentulan nilai dengan cara mencontoh orang lain. Sisi negative factor imitasi dalam interaksi yaitu, meniru orang yang salah sehingga dapat menimbulkan kesalahan dan dapat menghambat individu dalam berfikir kritis.

2) Faktor sugesti

Sugesti merupakan faktor pengaruh psikis yang berasal dari dalam diri ataupun dari orang lain. Sugesti bias dibagikan dari individu kepada kelompok, kelompok kepada kelompok dan kelompok kepada individu. Dalam inteaksi social sugesti akan mudah terjadi apabila :

a) Sugesti karena hambatan berfikir. Hal ini terjadi apabila individu memiliki daya kritis yang rendah maka akan dengan mudah tersugesti dengan pikiran orang lain. Pada dasarnya jika individu yang terpengaruh dengan rangsangan yang memiliki sifat

²⁷Nofi. Nur Yuhanita. Bimbingan Sosial sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Berinteraksi dengan Teman Sebaya. *Jurnal Surya Edukasi*. Hlm 17

- emosional maka tidak dapat befikir secara baik dan kritis, sehingga individu dapat dengan mudah memperoleh apa yang diungkapkan oleh orang lain.
- b) Sugesti karena pikiran yang terpecah. Individu yang merasa kelelahan akan mengakibatkan mudahnya tersugesti oleh orang-orang yang dirasa memiliki pemecahan terhadap masalah yang sedang dialami oleh individu yang pikirannya terpecah.
 - c) Sugesti karena otoritas atau prestise. Perihal ini terjadi apabila seorang ahli mengemukakan pandangan, sehingga individu dapat lebih mudah tersugesti.
 - d) Sugesti karena mayoritas. Hal ini terjadi apabila individu berada pada kelompok yang mayoritas, sehingga individu akan lebih mudah tersugesti tanpa pertimbangan yang lebih lanjut.
 - e) Sugesti karena *will to believe*. Hal ini terjadi apabila dalam diri individu terdapat suatu pandangan yang mendahului dan bersifat samar, maka akan mudah tersugesti dengan pendapat yang nilaisearah.²⁸
- 3) Faktor indentifikasi
Identifikasi dalam psikologi memiliki arti motivasi agar membentuk kesamaan dengan orang lain. Dalam proses interaksi social factor identifikasi dinilai lebih mendalam dibandingkan dengan factor imitasi dan factor sugesti.
- 4) Faktor simpati
Simpati merupakan suatu pandangan tentang ketertarikan individu kepada orang lain. Simpati

²⁸Naufan, Rahmansyah. *Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Motivasi kerja pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang Bekerja Part Time*. (UIN Malang:Malang)2017.Hlm 18

muncul bukan karena kebenaran yang logis, melainkan atas dasar penilaian perasaan.²⁹

D. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Setelah mengetahui pengertian interaksi social maka perlu diketahui bahwa syarat-syarat timbulnya interaksi sosial. Syarat-syarat terjadinya interaksi social yaitu sebagai berikut :

1) Adanya kontak sosial

Kontak bias terjadi apabila terjalin hubungan fisik. Akan tetapi pada zaman sekarang dengan pesatnya perkembangan teknologi, kontak tidak hanya terjalin melalui hubungan fisik melainkan dapat dilakukan dengan cara telepon, telegram dan email dan alat komunikasi yang lainnya.

Kontak social mempunyai beberapa sifat, yaitu :

a) Kontak social bias bersifat positif dan negatif.

Kontak positif akan menuju kepada kerja sama, sedangkan kontak social negative akan menuju kepada pertengkaran serta timbul permasalahan

b) Kontak social bias bersifat primer dan sekunder. Kontak sosial primer ada jika seseorang berhadapan secara langsung atau tatap muka, sedangkan kontak social sekunder terjadi jika individu membutuhkan perantara dalam melakukan kontak sosial

2) Adanya komunikasi

Dalam interaksi social komunikasi yaitu hal yang sangat mendasar. Arti penting dari komunikasi diartikan sebagai seorang yang telah memberikan arti pada setiap perilaku seseorang baik dalam pembicaraan, gerak badan, dan sikap. Hal tersebut seseorang dapat melihat perasaan yang ingin diungkapkan oleh orang lain, sedangkan yang bersangkutan menunjukkan reaksi kepada perasaan yang ingin diungkapkan

²⁹Siti, habsyah Siregar. *Efektivitas Teknik Homeroom dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SMPal-Ikhsan Boarding School Kecamatan Siak Hulu*. (UIN Sultan Syarif Kasim:Riau) 2020. Hlm 15

pada orang lain.³⁰ Devito dalam Sugiyo mengemukakan bahwa terdapat 5 ciri-ciri komunikasi, yaitu:

a) Keterbukaan

Komunikasi antar pribadi memiliki ciri keterbukaan dimana terdapat kesiapan antara kedua belah pihak untuk membuka diri, memberikan tanggapan kepada orang lain, memahami pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan dinilai paling mendasar dalam komunikasi antar pribadi agar komunikasi menjadi lebih berarti dan berharga. Keterbukaan dalam hal ini berarti terdapat niat dari setiap pihak yang ada saling memahami dan membuka diri.

b) Empati

Empati bias diterjemahkan sebagai mendalami perasaan orang lain atau kut memahami apa yang dirasakan orang lain. Dengan berempati kita menyesuaikan diri pada kondisi perasaan, pikiran, dan kemauan orang lain. Menurut psikologis bila sedang berkomunikasi komunikator memunculkan empati pada komunikan akan mendukung meningkatnya suasana jalinan yang dilandasi rasa saling pengertian, penerimaan, dimengerti dan terdapat kesamaan diri.

c) Dukungan

Komunikasi antar pribadi harus menimbulkan sikap member dukungan dari pihak komunikator agar komunikan ikut berperan aktif dalam berkomunikasi. Dalam komunikasi antar pribadi harus ada kondisi yang mendukung atau memotivasi. Komunikasi yang efektif bias mendorong orang lain dengan meyakinkan sikap tidak memberikan penilaian dan untuk memahami

³⁰Nursilah. *Interaksi Sosial Masyarakat dalam Islam*. (IAIN Palopo:Palopo, 2019) Hlm 18-19

apakah ucapan atau perilaku kita bersifat mendukung.

d) Sikap Positif

Sebuah komunikasi antar pribadi hendaknya memunculkan sifat positif, hal ini lebih dikhususkan kepada komunikator. Apabila komunikator menentukan sikap positif maka komunikasi akan menunjukkan sifat positif, hal ini berlaku sebaliknya. Selain itu dalam berkomunikasi harus memunculkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Apabila suasana tersebut tidak muncul maka dapat menghambat atau bahkan terjadi pemutusan hubungan dalam sebuah komunikasi.

e) Kesamaan

Kesamaan memberikan derajat antara komunikator dengan komunikasi. Pada komunikasi antar pribadi kesetaraan ini adalah suatu tanda yang paling dasar pada perkembangan komunikasi dan justru merupakan pencapaian dalam komunikasi antar pribadi. Apabila dalam komunikasi antar pribadi, komunikator memberikan rasa solidaritas maka komunikasi akan merasa dihargai dan pada akhirnya akan tumbuh kerjasama yang saling menguntungkan.³¹

Dari penjelasan di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat empat komponen pokok dalam kontak sosial, yaitu:

1) Percakapan

Sugiyo menjelaskan bahwa supaya percakapan dapat berjalan dan berisi tanpa adanya kekakuan atau berhenti di tengah-tengah perbincangan yang dapat mengakibatkan seseorang merasa tidak nyaman maka di butuhkan manajemen interaksi. Selain itu,

³¹Desi. Listriana. *Hubungan Interaksi Sosial Siswa dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang* (Universitas Negeri Semarang:Semarang, 2016) Hlm 24

kesegaran suatu kegiatan yang menuju kepada keikutsertaan pembicara dengan pendengar untuk mengungkapkan kebersamaan dapat diungkapkan secara bahasa, seperti memanfaatkan kata kita atau kata kami, memberikan tanggapan yang berupa pengakuan dan keterangan terhadap percakapan orang lain, dan fokus pada pembicaraan orang lain.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan percakapan dilaksanakan menggunakan cara berkomunikasi yang sopan dan tidak melibatkan emosi kepada lawan bicara, memberikan umpan balik atau tanggapan, dan focus kepada pembicaraan tersebut.

2) Melakukan Kontak Mata atau Kontak Fisik

Menurut Budyana dan Leila kontak mata mengarah pada pandangan atau tatapan. Kontak mata dapat memberikan banyak arti, hal ini dapat menentukan perhatian atau tidaknya dengan orang yang berbicara dengan kita. Bagaimana kita melihat atau menatap seseorang bias menyampaikan sebaris emosi seperti marah, takut atau rasa sayang.

Secara umum kita bias menetap dengan lama pada saat melakukan kontak mata dengan seseorang bila dalam membahas topic kita merasa senang, dan benar-benar tertarik dengan respon lawan bicara kita. Akan tetapi kebalikannya kita memilih untuk menghindari dari kontak mata bila kita sedang membahas topik yang kita merasa tidak senang, merasa kurang tertarik pada topic perbincangan atau kepada orangnya, atau sedang merasa jengkel, merasamalu, atau mencoba menyembunyikan sesuatu.

3) Saling Pengertian atau Menerima

Menurut Sugiyo sikap saling pengertian atau menerima merupakan suatu sikap individu dalam memandang orang lain apa adanya. Sikap ini dapat diungkapkan dengan sikap menghargai

orang lain tidak membeda-bedakan, dan sikap tulus tanpa syarat. Sikap menerima secara apa adanya dapat menjalin hubungan antar pribadi seperti yang diinginkan, namun kebalikannya jika kita tidak bersikap menerima misalnya mengkritik, mengecam, mengomeli, menilai akan mengakibatkan konsep diri seseorang menjadi rendah dan bias merobohkan kepercayaan.

Menerima bukan berarti mengikutisemua yang dilakukan orang lain tetapi berupaya untuk mengerti orang lain.

4) Bekerja Sama

Charles H. Cooley dalam Soekanto menjelaskan bahwa kerjasama muncul ketika seseorang mengetahui mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup wawasan dan pengelolaan kepada diri sendiri untuk mencukupi kepentingan-kepentingan dan pengertian tentang adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan terdapat organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerja sama yang berguna. Kepentingan-kepentingan yang sama antar individu harus adanya pengertian dari diri individu itu sendiri seperti kesiapan untuk menolong, saling memberi dan menerima pengaruh orang lain, melaksanakan kegiatan bersama teman dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.³²

E. Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi social berdasarkan Stanfeld Sargent yaitu :

- i. *Broad types of interpersonal behavior* (jenis perilaku interpersonal yang luas) hubungan ini

³²Desi. Listriana. *Hubungan Interaksi Sosial Siswa dengan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*. (Universitas Negeri Semarang:Semarang, 2016) Hlm 17-19

bersifat terus menerus dan dilator belakangi dengan sifat-sifat khusus dalam sebuah hubungan

- ii. *More specific types of interaction* (jenis interaksi yang lebih spesifik) hubungan ini bersifat tidak permanen terhadap kondisi dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan
- iii. *Interaction proces involving changing relations* (proses interaksi yang melibatkan perubahan hubungan) merupakan gaya hubungan yang telah terjadi perubahan dalam lembaga³³

Selain bentuk-bentuk di atas, menurut Soekanto terdapat dua jenis proses sosial yang muncul dari dampak terjadinya interaksi social yaitu proses yang asosiatif dan proses yang disosiatif.

1) Proses Asosiatif

a) Kerjasama

Charles H. Cooley menjelaskan bahwa kerjasama dapat muncul apabila seseorang mengetahui bahwa kepentingan-kepentingan yang sama dan diwaktu yang bersamaan memiliki cukup wawasan dan control kepada diri sendiri dalam mencukupi kepentingan-kepentingan. Kesadaran terhadap kepentingan-kepentingan yang sama dan terdapat organisasi adalah kenyataan yang penting dalam kerjasama.

b) Akomodasi

Akomodasi yaitu suatu upaya mengatur konflik tanpa merobohkan pihak lawan sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya. Tujuan dari akomodasi yaitu untuk membatasi pertentangan antara individu atau kelompok manusia sebagai dampak berbedanya pendapat, mengontrol

³³Naufan, Rahmansyah. *Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Motivasi kerja pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang Bekerja Part Time*. (UIN Malang:Malang)2017.Hlm 25

terjadinya suatu konflik untuk sementara waktu, terwujudnya kerjasama antara kelompok sosial yang hidupnya terpisah sebagai dampak dari faktor-faktor sosial, psikologis dan kebudayaan, mengupayakan peleburan antara kelompok sosial yang terpisah.

2) Proses Disosiatif

a) Persaingan

Menurut Gillin persaingan adalah sebuah proses social individu atau kelompok manusia yang berlomba dalam memperoleh manfaat dengan bidang-bidang kehidupan yang suatu saat akan membuat pusat perhatian orang lain.

b) Kontraversi

Kontraversi yaitu sebuah wujud proses sosial yang berbeda antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontraversi kebanyakan dapat dilihat dengan terdapat ketidakpastian terhadap individu atau sebuah rancangan atau perasaan tidak senang yang disembunyikan.

c) Konflik

Konflik merupakan sebuah wujud interaksi social antar individu maupun kelompok yang berupaya untuk meraih tujuan dengan cara melawan pihak lawan yang dibarengi dengan ancaman³⁴

³⁴Desi. Listriana. *Hubungan Interaksi Sosial dengan Hasil Belajar IPS kelas IV SDN Gugus Dewi Kunthi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang* (Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2016) Hlm 27

B. Penelitian Terdahulu

No	Pengarang	Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
1.	DheaFebrita	Terdapat pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media audio visual terhadap hubungan social teman sebaya, hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang terjadi setelah diberi 5 kali <i>treatment</i> yaitu sebesar 55,20%	Menggunakan layanan bimbingan klasikal	- Pada penelitian Dhea febrita menggunakan media audio visual sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teknik role playing (bermain peran) - Variabel yang digunakan dalam penelitian Dhea Febrita hubungan social teman sebaya , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variable interaksi sosial
2.	Umi Masrokhah	Terdapat peningkatan komunikasi interpersonal pesertadidik antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal, hal ini dibuktikan dengan kenaikan yang signifikan pada saat <i>pre-test</i> sebesar 108,55 dan <i>post-test</i>	Menggunakan layanan bimbingan klasikal	- Pada penelitian Umi Masrokhah menggunakan teknik sosiodrama , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan

		sebesar 112,83		<p>teknik <i>role playing</i> (bermain peran)</p> <p>-Variabel yang digunakan dalam penelitian Umi Masrokhah keterampilan komunikasi interpersonal, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan variable interaksi sosial</p>
3.	Maria Lusida Dewi	Kemampuan interaksi social dengan teman sebaya dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya interaksi sebesar 31,66%	<p>-Terdapat kesamaan dalam menggunakan salah satu variabel, yaitu interaksi sosial</p> <p>-Terdapat kesamaan dalam penggunaan metode penelitian yaitu <i>one-group pretest-posttest design</i></p>	<p>-Dalam penelitian Maria Lusidawati menggunakan layanan bimbingan kelompok, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan layanan bimbingan klasikal</p>
4.	Nanda Anggorodkk	Terdapat pengaruh bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> terhadap interaksi sosial,	Dalam penelitian yang dilakukan	-Penelitian Nanda Anggorodkk menggunakan

		hal ini dibuktikan dengan terdapat perbedaan hasil <i>pre-test</i> sebesar 41,2 dan <i>post-test</i> sebesar 66,1	oleh Nanda Anggorodkk memiliki kesamaan dalam variabel, yaitu teknik role playing dan interaksi sosial	layanan bimbingan kelompok , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan layanan bimbingan klasikal
5.	Novi Andriati	Bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran dinilai efektif dalam meningkatkan interaksi sosial pesertadidik hal ini dibuktikan dengan perubahan tingkat interaksi sebelum dan sesudah diberikan layanan yaitu sebesar 6,27%	- Terdapat kesamaan dalam penggunaan salah satu variabel yaitu interaksi sosial -Kesamaan dalam penggunaan teknik yaitu bermain peran (role playing)	-Penggunaan layanan dalam penelitian Novi Andriati menggunakan layanan bimbingan kelompok , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan layanan bimbingan klasikal
6.	Putu Ari Dharmayanti	Teknik <i>role playing</i> dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal, hal ini dapat dirasakan perubahan pada peserta didik diantaranya peserta didik dapat mengungkapkan dirinya kepada seseorang yang diajak berkomunikasi	-Terdapat kesamaan dalam penggunaan teknik yaitu teknik role playing - Terdapat kesamaan dalam metode penelitian yaitu one-group pretest-	-Dalam penelitian Putu Ari Dharmayanti variabelnya berupa keterampilan komunikasi interpersonal , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan

			<i>posttest design</i>	variable interaksi sosial
--	--	--	------------------------	---------------------------

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

C. Kerangka Berfikir

Layanan bimbingan klasikal yakni alternative dalam strategi layanan dalam bimbingan dan konseling di sekolah. Bimbingan klasikal dilaksanakan secara langsung di dalam kelas dan secara rutin dilakukan setiap minggunya. Sehingga layanan bimbingan klasikal mempunyai kedudukan yang mendasar dalam terwujudnya layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Layanan bimbingan klasikal memiliki banyak tujuan dalam setiap layanan yang diberikan. Diantaranya yaitu bertujuan untuk mendukung peserta didik agar bias berinteraksi dengan baik serta dapat beradaptasi dengan baik di lingkungannya. Bagi sebagian peserta didik interaksi dengan teman seumuran dinilai sangat dasar sebab pada proses pembelajaran interaksi menjadi alternatif alat dalam bertukar fikiran dan informasi.

Penggunaan teknik dalam memberikan layanan memiliki banyak manfaat dalam mencapai suatu tujuan layanan. Alternatif teknik yang bisa dimanfaatkan pada layanan bimbingan klasikal yaitu teknik *role playing* atau bermain peran. *Role playing* yaitu suatu teknik yang dimanfaatkan pada layanan bimbingan dan konseling dimana peserta didik diberi tugas untuk memainkan peran sesuai dengan kehidupan nyata. Pada proses bermain peran peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berbicara dan mengungkapkan tentang dirinya secara bebas. Sehingga permainan peran ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi social antar peserta didik.

Berikut alur kerangka berfikir dalam penelitian ini

:

wawasan,serta sikap yang dapat merubah kearah yang lebih efektif.

Interaksi sosial yang rendah dalam lingkungan sekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa sebab, diantaranya peserta didik kurang berkomunikasi serta peserta didik masih dalam tahap beradaptasi dengan lingkungan barunya. Tingkat interaksi social peserta didik tersebut menunjukkan bahwa diperlukannya upaya dalam meningkatkan interaksi secara tepat bagi peserta didik yang berada dalam kriteria kurang dan sedang.

Pada penelitian ini peneliti menduga bahwa rendahnya tingkat kemampuan berinteraksi peserta didik bias ditanggulangi menggunakan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Keadaan ini bias terjadi karena dalam pelaksanaan teknik *role playing* peserta didik dituntut untuk aktif pada saat memerankan dialog yang telah ditentukan. Sehingga setelah diberi perlakuan maka interaksi sosial peserta didik dapat meningkat.

D. Hipotesis

Menurut Soekadijo hipotesis berasal dari bahasa Yunani: *hypo*=di bawah, *thesis*=pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian. Secara istilah hipotesa adalah sebuah istilah ilmiah yang dipakai dalam rangka kegiatan ilmiah yang mematuhi kaidah-kaidah berfikir biasa, secara sadar, teliti, dan terarah. Pada pemanfaatan sehari-hari hipotesa menurut Singa rimbun ini sering juga disebut dengan hipotesis, tidak ada perbedaan makna di dalamnya.³⁵

Menurut Sugiyono hipotesis yaitu suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah diungkapkan dalam bentuk kalimat pernyataan.³⁶Pendapat lain menjelaskan

³⁵Ma'ruf. Abdullah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Aswaja Presindo:Yogyakarta) 2015. Hlm 205

³⁶Terra Lailani. Keefektifan Layanan Penguasaan Konten Teknik *Homeroom* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa.Jurusan

bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hal ini disebut sementara karena jawaban yang diberikan baru dirujuk pada teori yang relevan dan belum dirujuk pada fakta-fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data.³⁷ Adapun hipotesis penelitian yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *role playing* tidak memberikan pengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik

H_1 = Layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *role playing* memberikan pengaruh dalam meningkatkan interaksi social peserta didik

Dalam menguji hipotesis ini peneliti menggunakan uji statistik dengan uji t. Hal ini ditentukan dengan ketentuan jika hasil t hitung > t table maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan berlaku kebalikannya.

Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang .2019 Hlm 69

³⁷Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Alfabet:Bandung) 2019. Hlm 99