

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial dimana mereka tidak dapat hidup sendiri dan saling membutuhkan dalam segala hal, contohnya dalam hal penyediaan kebutuhan sandang, pangan dan interaksi sosial yang terjalin melalui pertukaran komunikasi.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan dimana terjadi proses saling mempengaruhi antara para individu dengan individu lainnya, maupun individu dengan kelompok (Soekanto, 2003: 423). Sedangkan interaksi sosial yaitu hubungan dua atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya menurut Walgito (dalam Arifin 2008: 51). Hasil interaksi sangatlah dipengaruhi pada nilai arti dan interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat pada interaksi sosial menurut Susanto (dalam Arifin, 2008: 50). Berdasarkan pendapat tersebut interaksi sosial adalah suatu hubungan dimana proses saling berpengaruh antara individu maupun kelompok, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu lain atau sebaliknya.

Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang tidak dapat bertahan hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Hal tersebut dapat mendorong manusia untuk saling berbagi dan membantu satu sama lain, sehingga terjadi interaksi sosial yang baik.

Siswa mempunyai perkembangan hidup yang bergerak maju dan berkembang sehingga menuntutnya pada sesuatu yang dianggap baik. Salah satu

masalah yang dihadapi siswa disekolah adalah masalah interaksi sosial dengan teman sebaya. Teman sebaya adalah individu dengan tingkat kematangan dan umur kurang lebih sama (Santrock, 2003: 232). Kelompok teman sebaya memungkinkan remaja belajar keterampilan sosial, mengembangkan minat yang sama, dan saling membantu saat mengalami kesulitan untuk mencapai kemandirian (Prayitno, 2004: 94).

Berdasarkan hasil penelitian Khairani (2018) tentang interaksi sosial tentang interaksi sosial di SMK Swasta Dwiwarna Medan terdapat siswa-siswi yang sulit berinteraksi dengan siswa lainnya, merasa takut untuk bertanya kepada gurunya, dan tidak percaya diri dalam berbicara didalam kelas. Kemudian peneliti membuat pengujian melalui skala yang dibuat berdasarkan skala psikologis untuk mengetahui tingkat interaksi sosial rendah tersebut. Skala tersebut sudah melalui tahap validasi dengan melakukan pengujian kepada siswa diluar sampel. Dari hasil pre-test diperoleh 10 orang siswa dalam kategori interaksi sosial rendah dan sedang. Skor rata-rata siswa adalah 60.9 dan standard deviasi = 20.2.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mardiah (2021) di SMA Talawi terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap penyesuaian diri pada siswa baru kelas X SMA Negeri 1 Talawi. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses penelitian, secara umum siswa menjadi sampel penelitian menunjukkan perubahan dalam meningkatkan penyesuaian dirinya. Adapun perubahan setelah dilakukannya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dilihat dari dinamika psikologis siswa selama proses penelitian yang dilakukan peneliti. Awalnya siswa masih canggung dan tidak terlalu dekat satu sama lain dan juga karena kondisi Covid 19 yang membuat siswa tidak bisa bertemu

seperti sekolah biasa pada umumnya. Perubahan siswa pada aspek lingkungan fisik siswa dapat menerima, mengendalikan, dan menahan diri agar selalu bersikap positif terhadap teman barunya.

Studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 7 Maret 2022 penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap Guru BKdi MA Swasta Muhammadiyah 2 Kisaran ditemukan terdapat siswa-siswi yang sulit berinteraksi dengan siswa lainnya, merasa takut untuk bertanya kepada gurunya, dan tidak percaya diri dalam berbicara didepan kelas. Saat jam pelajaran berlangsung dan saat guru bidang studi memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, guru BK sendiri tahu bahwa siswa tersebut memiliki pertanyaan-pertanyaan yang ingin mereka sampaikan kepada gurunya, namun karena ragu-ragu, tidak berani, akhirnya mereka hanya diam dan tidak ingin mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya, ada siswa yang tidak berani untuk bertanya, namun ia meminta temannya untuk menyampaikan pertanyaannya, dan ada siswa yang tidak berani bertanya ketika diskusi di dalam kelas sehingga ia meminta temannya untuk menyampaikan pertanyaan kepada guru atau teman. dan ada siswa yang ingin bertanya kepada guru tetapi memiliki rasa takut dan tidak berani berbicara dan juga mereka tidak berani memberitahu apa yang ingin mereka tanyakan, sehingga mereka akan terus-menerus menyimpan dalam dirinya dan memilih untuk diam. 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 pra-penelitian dan wawancara tersebut peneliti menyimpulkan

bahwa siswa di sekolah MAS Muhammadiyah 2 Kisaran memiliki interaksi sosial yang masih rendah.

Bimbingan kelompok yaitu layanan yang membantu siswa dalam pengembangan pribadi, kemampuan hubungan sosial, kegiatan belajar, karir/jabatan, dan pengambilan keputusan, serta melakukan kegiatan tertentu sesuai melalui dinamika kelompok. Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda (1984), mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka membangun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebut bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.

Role Playing adalah sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini, pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata Hamzah (dalam Istarani, 2017: 70). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat dilaksanakan melalui teknik *role playing* berfungsi sebagai alat bantu dalam mengdiagnosis dan sumber ketegangan dalam kelompoknya, dan jika terampil dan terstruktur dalam penggunaan *role playing* dapat membantu individu menjadi lebih nyaman dengan dirinya sendirinya sendiri dan lebih percaya diri dalam berdiri untuk apa yang ia percaya. Hamzah (dalam Istarani 2017: 70) mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap

sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Berdasarkan latar belakang yang di paparkan oleh peneliti maka peneliti termotivasi untuk mengetahui lebih dalam tentang interaksi sosial dan bimbingan kelompok. Maka adapun judul dalam penelitian ini adalah “**Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas XI MA Swasta Muhammadiyah 2 Kisaran Tahun Ajaran 2022/2023**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada siswa yang merasa takut dan merasa ragu-ragu untuk bertanya kepada guru
2. Ada siswa yang sering menyendiri dikelas
3. Rendahnya minat siswa untuk bersosialisasi di lingkungan sekolah
4. Masih ada siswa yang kesulitan dalam berinteraksi saat berdiskusi di dalam kelompok.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Interaksi Sosial Siswa kelas XI MAS Muhammadiyah 2 Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah di paparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing*

Terhadap Interaksi Sosial Siswa kelas XI MA Swasta Muhammadiyah 2 Kisaran Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap Interaksi Sosial Siswa kelas XI MA Swasta Muhammadiyah 2 Kisaran Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu:

1.6.1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling yang berkaitan dengan bimbingan konseling kelompok teknik *role playing*.
- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dan referensi serta khasanah keilmuan dibidang bimbingan konseling khususnya yang berkaitan dengan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam menangani interaksi sosial siswa disekolah.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan materi untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran serta sebagai acuan dalam pembuatan program layanan yang tepat terhadap permasalahan interaksi sosial siswa.

b. Bagi Guru BK

Penelitian ini diharapkan dapat membantu alternatif penyelesaian interaksi sosial Serta dapat membantu konselor dalam merancang model atau teknik yang inovatif dan variatif seperti teknik *role playing*.

c. Bagi Siswa

Agar dapat menjalin hubungan baik dan akrab dengan teman-teman, tidak takut untuk bertanya kepada guru dan dapat berinteraksi sosial dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian terutama mengenai interaksi sosial siswa