

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Santrock dalam Nurdiantika et al. (2013), hubungan individu remaja dengan orang lain mengalami perubahan selama masa peralihan sosial. Perubahan ini mencakup perubahan dalam kepribadian, emosi, dan peran sosial mereka seiring dengan perkembangan yang dialami. Beberapa contoh dari perubahan tersebut antara lain perlawanan remaja terhadap orang tua, kekerasan terhadap teman sebaya, perkembangan sikap tegas, kepuasan remaja dalam situasi tertentu, serta peran gender dalam masyarakat. Hal ini menunjukkan bagaimana proses sosial-emosional berperan penting dalam perkembangan remaja.

Sebagai makhluk sosial, individu memerlukan interaksi sosial dengan orang lain. Hubungan sosial yang dinamis terbentuk antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, serta antar kelompok. Melalui interaksi sosial, seseorang dapat saling mengenal dan menyesuaikan diri. Kemampuan untuk menjalin hubungan sosial dan berkomunikasi dengan baik merupakan beberapa komponen yang penting untuk mendukung kelancaran interaksi sosial. Individu yang tidak dapat berkomunikasi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam menjalani interaksi sosial yang positif, terutama pada masa remaja. Pada masa remaja, individu sering kali mengalami ketidakstabilan emosi. Mereka bisa merasa sangat gembira pada satu saat, namun kemudian bisa menjadi apatis atau kehilangan semangat. Ketidakstabilan emosi yang tercermin dalam perilaku sehari-

hari ini dapat menimbulkan masalah sosial dan pribadi, karena remaja belum sepenuhnya mampu mengendalikan emosinya dengan baik. Beberapa contoh masalah pribadi yang mungkin muncul antara lain kurangnya rasa percaya diri, ketergantungan yang berlebihan pada orang lain, dan kesulitan dalam menerima diri sendiri maupun orang lain apa adanya.

Sementara itu, masalah sosial dapat berupa komunikasi yang jarang terjadi atau sikap acuh terhadap teman yang menghadapi masalah. Kurangnya kecerdasan interpersonal sering kali muncul dalam situasi-situasi seperti ini. Oleh karena itu, interaksi yang baik dengan lingkungan sangat bergantung pada keterampilan interpersonal yang kuat.

Remaja dapat menggunakan pergaulan sebagai sarana untuk mengembangkan diri, di mana mereka dapat belajar komunikasi, berempati, memecahkan masalah, bersikap, dan beretika. Hal ini erat kaitannya dengan salah satu jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Gardner dalam Vat et al. (2023).

Heidenich dalam Syahputra (2023) mengemukakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk belajar dan menggunakan apa yang telah dipelajari untuk menyelesaikan masalah atau menyesuaikan diri dengan situasi baru.

Kecerdasan interpersonal berkaitan erat dengan kemampuan untuk mengenali perbedaan, terutama dalam hal suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan. Siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah cenderung kurang disiplin, kesulitan memahami masalah sosial, dan memiliki keterampilan komunikasi yang kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan tingkat pendidikan tinggi pun sering menghadapi tantangan sosial dan pribadi. Masalah

sosial dan pribadi ini juga terlihat pada perilaku siswa di tingkat sekolah dasar dan menengah, serta dalam kehidupan sehari-hari masyarakat pada umumnya.

Untuk menjalin hubungan sosial yang efektif, seseorang harus memiliki sikap menghargai dan kemampuan untuk memahami orang lain. Oleh karena itu, setiap individu membutuhkan keterampilan interpersonal untuk membangun hubungan sosial yang positif dengan memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud, dan keinginan orang lain.

Bimbingan dan konseling sangat penting untuk mengoptimalkan dan menangani masalah perkembangan sosial serta potensi siswa dalam hal kecerdasan interpersonal. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan kepada siswa yang memiliki dampak negatif dari kecerdasan interpersonal rendah adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok dianggap efektif karena siswa dapat berinteraksi dengan anggota kelompok lain dan memperoleh keterampilan dalam belajar berinteraksi.

Menurut Winkel dalam Rustan et al. (2020), bimbingan kelompok memberikan banyak manfaat bagi siswa. Melalui hubungan dengan anggota kelompok lainnya, siswa dapat memenuhi berbagai kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk tumbuh lebih mandiri, kebutuhan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, kebutuhan untuk menemukan nilai-nilai yang bermakna dalam hidup, serta kebutuhan untuk beradaptasi dengan teman sebaya dan diterima. Selain itu, bimbingan kelompok juga dapat membantu siswa mengubah sikap, kebiasaan, dan persepsi mereka. Melalui kegiatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari perilaku baru yang selaras dengan norma dan kebiasaan yang relevan. Dalam konteks kelompok, siswa dapat menemukan solusi untuk masalah yang

mereka hadapi dan memperoleh dukungan dari pemimpin serta anggota kelompok lainnya untuk memperbaiki hubungan mereka.

Menurut Prayitno dalam Pratiwi et al. (2021), hubungan dengan anggota kelompok lain dapat membantu siswa memenuhi berbagai kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk menjadi lebih mandiri, kebutuhan untuk mengomunikasikan pikiran dan perasaan mereka, kebutuhan untuk menemukan nilai-nilai hidup yang bermakna, dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri serta diterima oleh teman sebaya. Bimbingan kelompok juga dapat membantu siswa mengubah keyakinan, perilaku, dan sikap mereka. Melalui kegiatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengambil perilaku baru yang sesuai dengan norma dan kebiasaan yang berlaku.

Layanan bimbingan kelompok dapat diimplementasikan secara efektif dengan menggunakan berbagai teknik, termasuk pendekatan perilaku, humanistik, kognitif, dan kibernetik. Salah satu solusi yang memungkinkan adalah pemberian teknik *role play*.

Menurut Sriyandi dalam Nurdiantika et al. (2013), tujuan *role play* adalah untuk memecahkan masalah dalam hubungan interpersonal, atau hubungan manusia-ke-manusia. Karena menawarkan kemungkinan terbesar untuk berpartisipasi dan mengidentifikasi solusi potensial terhadap masalah yang akan muncul dalam praktik, pendekatan ini dapat digunakan untuk melatih materi baru. Berbagai tindakan yang dilakukan dalam *role play* meliputi penguraian masalah, pemrograman masalah, dan diskusi. Dengan metode ini, siswa akan belajar bagaimana bekerja sama, berkomunikasi, dan menginterpretasikan peristiwa

melalui peran. Mereka juga akan mempelajari nilai, sikap, perasaan, dan strategi pemecahan masalah.

Menurut Yardley dalam Nurdiantika et al. (2013) jenis *role play* bervariasi dari yang paling sederhana dan singkat hingga situasi yang lebih kompleks. Cara untuk membuat elemen dalam kehidupan nyata dapat dirasakan atau dialami adalah melalui peran. Dalam psikologi, *role play* telah digunakan dan diakui. *Role play* secara khusus digunakan dalam penelitian psikologi sosial untuk mempelajari dinamika dan perubahan perilaku.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *role play* berguna untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada siswa. Dengan demikian, pengaplikasian *role play* dapat membantu seseorang menjadi lebih baik dalam mengatasi berbagai permasalahan. Asumsi ini terbukti melalui penelitian yang dilakukan oleh Anis Prastiwi et al. (2016), yang menemukan bahwa *role play* terbukti dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada siswa.

Karena dianggap berhasil meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa, teknik *role play* digunakan dalam bimbingan kelompok. Peran siswa dalam kegiatan ini merupakan cerminan dari keadaan sehari-hari mereka. *Role play* dipilih untuk penelitian ini karena memungkinkan siswa untuk menggunakan pementasan teater dalam mengomunikasikan perilaku mereka, yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman belajar. Selain itu, melalui interaksi yang terjadi selama kegiatan ini, diharapkan metode *role play* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal. Pendekatan ini bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana bergaul dengan orang lain, membentuk ikatan sosial

yang sehat, dan mengenali nilai kecerdasan interpersonal dalam interaksi sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan dan beberapa pertanyaan yang diajukan kepada Guru BK di SMA Negeri 7 Medan, penulis menemukan adanya beberapa masalah terkait kecerdasan interpersonal. Pada aspek *social sensitivity*, masih terdapat siswa yang memiliki sikap empati yang rendah, sehingga mereka kurang menghargai teman dan memilih-milih dalam berteman. Pada aspek *social insight*, masih terdapat siswa yang memiliki pemahaman tentang situasi sosial dan etika sosial yang rendah, yang mengakibatkan mereka sering terlambat datang ke sekolah, membolos mata pelajaran, tidak lengkap dalam mengenakan atribut sekolah, serta kurang mampu menyelesaikan masalah dengan tanggung jawab dan membuat keputusan yang positif. Kemudian, pada aspek *social communication*, masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan komunikasi dan mendengarkan yang rendah, seperti sering berkata kasar atau tidak sopan kepada teman sebaya, mengejek teman, serta tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, kecerdasan interpersonal yang rendah merupakan suatu masalah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti kecerdasan interpersonal siswa, khususnya pada siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 7 Medan. Penulis ingin mempelajari lebih lanjut mengenai bagaimana kecerdasan interpersonal digambarkan pada siswa kelas XII di sekolah tersebut. Penulis juga ingin mengetahui apakah pola yang diamati di lapangan menunjukkan adanya siswa dengan kecerdasan interpersonal yang relatif rendah. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

"Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Play* terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas XII SMA Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2024/2025."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Terdapat siswa kurang disiplin diri, yang masih sering membolos jam mata pelajaran dan datang ke sekolah tidak tepat waktu.
- b. Terdapat siswa kurang dalam keterampilan komunikasi, seperti berkata kasar kepada teman dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi di dalam kelas.
- c. Terdapat siswa kurang empati, yang masih acuh tak acuh terhadap teman.
- d. Terdapat siswa kurang memahami cara menyelesaikan masalah.

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan penelitian pada "Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik *Role Play* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa kelas XII IPS SMA N 7 Medan Tahun Ajaran 2024/2025".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah pengaruh bimbingan kelompok teknik *role play* Terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas XII IPS SMA N 7 Medan?".

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok teknik *role play* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Medan”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan bermanfaat secara konseptual maupun praktis:

a. Manfaat Konseptual

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan ilmu, khususnya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah terkait kecerdasan interpersonal siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Kepada Siswa

Dengan terlaksananya bimbingan kelompok teknik *role play*, diharapkan siswa dapat mengetahui kecerdasan interpersonal agar dapat bersosialisasi dengan baik di lingkungannya.

2. Kepada Guru

Memberi informasi tambahan kepada peserta didik bahwa penggunaan metode *role play* dapat mempengaruhi kecerdasan interpersonal siswa.

3. Kepada Sekolah

Diharapkan agar selalu memperhatikan sikap dan pergaulan siswa selama di lingkungan sekolah, sehingga mereka dapat memiliki kecerdasan interpersonal yang baik.

4. Kepada Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai kecerdasan interpersonal siswa, terutama dalam hal sikap empati dan komunikasi yang baik melalui bimbingan kelompok.



THE
Character Building
UNIVERSITY