

Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa SMP Negeri 1 Salomekko



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License CC-BY-NC-4.0 @2020 by author (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

(*Received:* Februari-2022; *Reviewed:* Maret-2022; *Accepted:* Maret-2022;

Available online: April-2022; *Published:* April-2022)

Lisnawati¹,
Sulaiman Samad²,
Rosmini³

¹ Bimbingan dan Konseling, SMP
Negeri 1 Salomekko Email:

lisnayasril@gmail.com ²Bimbingan
dan Konseling, Universitas Negeri
Makassar

Email:sulaimansamad@unm.ac.id

³Bimbingan dan Konseling, SMPN 13
Makassar

Email:Rosminiamin0510@gmail.com

Abstract. *This study aims to help improve students' social interaction through group counseling services using role playing techniques for students of SMP Negeri 1 Salomekko. This study uses the type of research PTBK (Counseling Action Research) with two cycles, namely cycle I and cycle II consisting of planning, action, observation, reflection and evaluation stages. Collecting data to capture students who have low social interaction by using a social interaction questionnaire, in the form of an ordinal scale in the form of a Likert scale. The subjects of this study were 6 students who had low student social interaction relationships. Data analysis was used by percentage analysis technique. The results showed that there was an increase in students' social interaction after the provision of group counseling services using the role playing technique. In the first cycle, the results of the increase in students' social interaction were 45%. And in the second cycle, the results of the increase in students' social interaction were getting better to 80.3%. So it can be concluded that the role playing group counseling service can increase the social interaction of the students of SMP Negeri 1 Salomekko.*

Key words: *Social Interaction Students, Guidance Group, Engineering Role Playing*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan interaksi sosial siswa melalui layanan konseling kelompok teknik role playing pada siswa SMP Negeri 1 Salomekko. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTBK (Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling) dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi. Pengumpulan data untuk menjangkau siswa yang memiliki interaksi sosial rendah

dengan menggunakan angket interaksi sosial, dalam bentuk skala ordinal dengan bentuk skala likert. Subjek dari penelitian ini adalah 6 orang siswa yang memiliki hubungan interaksi sosial siswa yang rendah. Analisa data digunakan dengan tehnik analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hubungan interaksi sosial siswa sesudah pemberian layanan konseling kelompok teknik role playing. Pada siklus I hasil peningkatan interaksi sosial siswanya sebesar 45%. Dan pada siklus II hasil peningkatan interaksi sosial siswanya semakin membaik menjadi 80,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok role playing dapat meningkatkan interaksi sosial siswa SMP Negeri I Salomekko.

Kata kunci: Konseling kelompok, teknik Role playing, Interaksi sosial.

PENDAHULUAN

Pendidikan bukanlah hanya untuk mencerdaskan siswa di bidang pendidikan atau akademik saja, namun juga harus mampu mendidik siswa-siswi menjadi manusia yang lebih baik dan mampu mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Siswa SMP sebagai remaja awal rentang terhadap terjadinya konflik. Seperti yang diungkapkan Hurlock dalam Muhammad Al-Mighwar (2006) salah satu fase negatif pada masa remaja adalah *social antagonism* atau konflik sosial. Pada dasarnya peserta didik juga merupakan makhluk sosial dan memiliki potensi sosial yang dibawanya sejak lahir. Interaksi sosial pada anak pertama kali terjadi dalam lingkungan keluarga terutama orang tua, kemudian anak akan berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat dijadikan media untuk memfasilitas perkembangan interaksi sosial siswa yang dapat dilihat secara langsung melalui suatu proses pembelajaran serta memberi pengaruh yang cukup besar bagi pemebentukan perkembangan manusia dalam setiap tahap tugas perkembangan. Pendidikan di sekolah dapat membentuk interaksi sosial yang dimiliki peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didikan akan memiliki hubungan yang lebih kompleks dengan orang lain seperti teman-teman dan guru-gurunya. Hal inilah yang dapat membentuk interaksi sosial seorang peserta didik menjadi cenderung negatif dan positif. Melakukan hubungan sosial juga tidaklah mudah.

Banyak nilai-nilai dan norma-norma sosial yang harus dipatuhi untuk mendapat penerimaan dari kelompoknya. Hal menjadi anggota yang baik atau anggota yang buruk daripada sebuah kelompok tergantung pula kepada terdapatnya sikap-sikap positif atau negative orang tersebut terhadap kelompok yang bersangkutan. Sikap itu akan dinyatakannya dalam situasi-situasi di mana dia bicara mengenai kelompok tersebut. Jadi, sikap itu mempunyai peranan yang penting dalam interaksi manusia. Padahal keberhasilan anak tidak ditentukan oleh aspek kognitif saja, melainkan kemampuan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan, berempati kepada orang lain, dan menghargai orang lain. Aspek perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sosial anak terutama pada anak sekolah dasar. Pada masa

ini dunia anak menjadi lebih luas dibandingkan dengan masa kanak-kanak, antara lain tampak dari keinginannya untuk berkelompok (Munandar, 1992).

Masa perkembangan ini disebut masa remaja, karena pada masa ini anak diharapkan mampu mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu yang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa depan. Hal tersebut didukung oleh Hurlock dalam (Munandar, 1992) yang memaparkan bahwa anak diharapkan mampu mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu yang meliputi, (1) keterampilan membantu diri sendiri, (2) keterampilan sosial, (3) keterampilan sekolah, (4) keterampilan bermain. Salah satu keterampilan yang sangat penting pada masa remaja adalah keterampilan sosial yang harus dimiliki peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu menjalin interaksi sosial siswa yang baik dengan lingkungan rumah, masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Interaksi sosial yang terjalin di sekolah adalah adanya interaksi antara siswa dengan guru dan sesama siswa yang harus dikembangkan, di mana hal ini dapat memperkuat hubungan sosial antara mereka. Menurut Walgito (2003) interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Pada saat ini sistem pendidikan di Indonesia masih berorientasi pada perkembangan kecerdasan kognitif sehingga pengembangan sosial emosional dalam proses belajar mengajar terabaikan. Kemampuan seperti berempati kepada orang lain, menghargai orang lain, mengendalikan emosi, dan keterampilan sosial cenderung tidak dinilai. Di beberapa lembaga institusi pendidikan, guru, orang tua, dan masyarakat masih menganggap bahwa anak cerdas adalah anak yang selalu mendapatkan nilai tertinggi serta mendapat rangking tertinggi. Pada kenyataannya anak yang berprestasi dalam bidang akademik belum tentu pula berhasil pada sosial emosionalnya.

Pada bulan Mei sampai Juli peneliti melakukan observasi terhadap siswa dan mewawancarai beberapa guru di SMP Negeri 1 Salomekko. Berdasarkan survei awal, peneliti mengetahui bahwa di SMP Negeri 1 Salomekko masih ada ditemukan beberapa siswa yang kurang mampu dalam berinteraksi sosial dengan baik. Ada siswa yang memiliki sikap negatif terhadap teman sejawat. Misalnya tidak adanya kontak sosial yang baik, tidak terjadi komunikasi yang baik, siswa tidak memahami bagaimana cara bergaul dan bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya, kurangnya memahami nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam kelompok teman sejawatnya. Ada siswa yang masih senang mengejek temannya dengan menyebut nama orang tuanya, sering berbicara dengan kata-kata yang kasar dan tidak pantas untuk di katakan, menjahili temannya, memukul-mukul temannya tanpa sebab, tidak bisa bergaul dengan teman selain teman-teman dekatnya, tidak ramah, dan tidak mau membantu teman yang kesulitan dan kesusahan apabila tidak akrab dengannya.

Ketidakmampuan atau permasalahan siswa melakukan interaksi sosial akan sangat berdampak besar terhadap kenyamanan, kondisi kejiwaan dan juga prestasi belajar siswa itu sendiri. Siswa yang mengalami kondisi seperti itu akan sulit diterima dalam lingkungannya dan dalam lingkungan pendidikan dan akan sulit diterima dalam kelompok belajarnya. Siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial biasanya mengalami kesulitan untuk berkerja sama dalam kelompok, cenderung menyendiri dari pada berkelompok, sulit mengemukakan pendapat dan malu untuk tampil di depan kelas. Prayitno (1995) menjelaskan bahwa di dalam konseling kelompok individu dapat mengembangkan kemampuan

berkomunikasi serta menerima dan menyampaikan pendapat secara logis, efektif dan produktif, kemampuan bertingkah laku dan berinteraksi sosial, juga berinteraksi dengan teman sebaya. Melihat dari manfaat konseling kelompok di atas, diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial siswa dengan teman sebaya, guru dan warga sekolah lainnya. Masalah dalam penelitian ini adalah interaksi sosial rendah maka yang menjadi rumusan masalah ini adalah " apakah interaksi sosial dapat ditingkatkan dengan menggunakan layanan konseling kelompok teknik role playing " .

Interaksi Sosial

Menurut Bonner (Gerungan, 2004) interaksi sosial diartikan suatu interaksi antara dua atau lebih individu, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Menurut Soerjono Soekanto (2013), interaksi sosial tidak mungkin terjadi tanpa adanya dua syarat, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Faktor-faktor dalam interaksi sosial meliputi:

1. Faktor peniruan (imitasi)
2. Faktor sugesti
3. Faktor identifikasi
4. Faktor simpati

Menurut tim sosiologi 2002 (dalam Yusnadi, 2014), interaksi sosial dikategorikan kedalam dua bentuk yaitu :

1. Proses Asosiatif (*Processes of Association*)
 - a. Kerja Sama (*Cooperation*)
 - b. Akomodasi (*Accommodation*)
 - c. Asimilasi (*Assimilation*)
 - d. Akulturasi
2. Proses Disosiatif
 - a. Persaingan (*Competition*)
 - b. Kontravensi (*Contravention*)
 - c. Pertentangan atau pertikaian (konflik)

Menurut Schutz (Sarwono, 2004) yang menjelaskan bahwa pada dasarnya setiap orang mengorientasikan dirinya kepada orang lain dengan cara tertentu dan cara ini merupakan faktor utama yang mempengaruhi perilakunya dalam hubungan dengan orang lain. Dalam berinteraksi antara individu dengan individu lain, ada tiga yaitu, inklusi, kontrol dan afeksi.

1. Inklusi, yaitu keterlibatan untuk terlibat dan termasuk dalam kelompok.
2. Kontrol, yaitu arahan dan pedoman dalam berperilaku
3. Afeksi, yaitu kebutuhan akan kasih sayang dan perhatian dalam kelompok.

Keberhasilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain dapat dilihat ketika siswa telah mampu terlibat dalam kegiatan kelompok, memiliki sikap mandiri dalam menyelesaikan permasalahan dan mampu memberikan arahan kepada orang lain, tidak malu menyampaikan pendapatnya dan mampu memberikan kasih sayang dan perhatian kepada orang lain.

Konseling Kelompok

Layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada sekelompok individu (Rahman, 2003). Layanan konseling kelompok mengikutkan sejumlah peserta yaitu siswa sebagai klien dalam bentuk kelompok dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok. Terdapat hubungan konseling yang terjadi dalam suasana yang diusahakan yakni hangat, terbuka dan penuh keakraban. konseling kelompok di dalamnya terdapat dinamika kelompok. Dinamika kelompok adalah suatu keadaan yang hangat dan terbuka yang ditandai dengan adanya sikap saling bekerja sama, saling memahami satu sama lain, berinteraksi dan saling bertenggang rasa. Dengan demikian, siswa merasa nyaman dan tidak ragu-ragu dalam menceritakan perasaan yang dirasakannya dan mampu menyampaikan pendapatnya dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh anggota kelompok lainnya.

Teknik *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah media yang berharga untuk terciptanya situasi kehidupan nyata. Media ini menyediakan lingkungan yang nyaman bagi siswa untuk berimajinasi, berkesperimen dengan perilaku dan keterampilan baru. Tohirin mengemukakan (2013) "*role playing* adalah metode yang dengan bermain peran. Individu akan memerankan suatu peran tertentu dari situasi masalah sosial". Karena siswa terlibat dalam peran mereka maka pembelajaran menjadi bersifat *holistic* melibatkan emosi, psikomotorik maupun kognitif mereka. Bermain peran adalah aktivitas yang di dalamnya siswa tidak perlu cemas. Dalam kegiatan ini seolah-olah mengizinkan siswa untuk membuat kesalahan dan mendorong mereka untuk mengambil risiko bereksperimen. Ciri khas bermain peran berbeda dengan drama, guru memberikan skenario singkat yang tidak lebih dari 10 menit. Pemecahan masalah individu diperoleh melalui penghayatan peran tentang situasi masalah yang dihadapinya. Dari pementasan peran tersebut kemudian diadakan diskusi mengenai cara-cara pemecahan masalah.

Sedangkan menurut Winkel (1991) *role playing* adalah dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang-orang lain, termasuk konflik-konflik yang dialami dalam pergaulan sosial. Dalam *role playing* beberapa orang memegang suatu peranan tertentu dan memainkan suatu adegan pergaulan sosial yang mengandung persoalan yang harus diselesaikan. Bonnett dalam Romlah (2001) mengemukakan bahwa *role playing* adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian- pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi- situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Sedangkan menurut Sudjana (2001) *role playing* menurut suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan individu untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Menurut Winkel & Hastuti (2006) "Dalam *role playing* ada beberapa orang yang mengisi peranan tertentu dan memainkan suatu adegan tentang pergaulan sosial yang mengandung persoalan yang harus diselesaikan". Para pembawa peran membawakan adegan itu sesuai dengan peranan yang ditentukan bagi masing-masing pemain peran. Adegan ini dibawakan dan dimainkan dihadapan sejumlah penonton, yang menyaksikan adegan itu dan melibatkan diri dengan mendiskusikan jalan cerita setelah sandiwara selesai dimainkan. Winkel & Hastuti (2006) menjelaskan bilamana konselor memutuskan untuk membuat kegiatan bermain peran dalam kegiatan konseling kelompok, maka harus berpegang pada prosedur yang pada dasarnya sebagai berikut:

1. Persoalan yang menyangkut pergaulan dengan orang lain dikategorikan dan diuraikan situasi pergaulan yang akan dikaji. Situasi itu harus cocok untuk disandiwarkan, mudah dipahami dan cukup biasa bagi siswa karena telah mengalaminya sendiri. Siswa perlu diingatkan bahwa pembawaan adegan bukan tontonan yang menjadi bahan tertawaan.
2. Ditentukan para pemeran yang akan maju untuk membawa adegan sesuai dengan situasi pergaulan yang telah digariskan. Penentuan ini didasarkan pada kerelaan beberapa siswa yang menyatakan kesediaan untuk maju dan memegang peranan tertentu. Tidak boleh ada unsur pelaksanaan dalam hal penentuan para partisipan.
3. Para pemeran membawakan adegan- adegan secara spontan, tanpa persiapan lain dari pada mengetahui apa dan siapa yang harus mereka perankan. Adegan dimainkan seolah-olah sungguh- sungguh terjadi sekarang menurut situasi pergaulan yang telah lama dan hanya berlangsung cukup lama untuk mengetengahkan situasi problematic serta cara pemecahannya. Namun, permainan harus segera dihentikan kalau konselor menyadari bahwa salah seorang peran mengungkapkan masalahnya sendiri atau menggambarkan situasi keluarganya sendiri. Dengan kata lain, penyandiwaraan sudah bukan permainan, melainkan ungkapan keterangan pribadi dihadapan orang lain.
 - a. Setelah dramatis selesai para pemeran melaporkan apa yang mereka rasakan selama berperan dan apa alasannya sehingga mereka tidak berhasil menyelesaikannya.
 - b. Para penyaksi membicarakan kembali jalannya permainan tadi dan efektivitas cara pemecahan yang terungkap dalam dramatisasi.
 - c. Bila dianggap perlu, adegan yang sama diulang kembali dengan mengembalikan pelaku-pelaku yang lain.

Melalui teknik *role playing* siswa dituntut mampu untuk melakukan suatu peran tertentu sesuai dengan permasalahan yang tengah dialami. Dengan adanya teknik *role playing* diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa dengan beberapa kecerdasan, di antaranya yaitu kecerdasan emosional. Maka melalui teknik *role playing* siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berinteraksi sosial baik dengan guru, teman sejawat, dan orang yang di sekitarnya, sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian ini. Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran interaksi sosial siswa di SMP Negeri 1 Salomekko
Bagaimana gambaran pelaksanaan teknik *Role playing* pada konseling kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di SMP Negeri 1 Salomekko

METODE

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa deskripsi tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Tujuan dari pendekatan kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan nilai skor dan aktifitas pembimbing maupun peserta didik (konseli) selama proses layanan bimbingan berlangsung.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah PTK ini sering digunakan dalam peneltin pembelajaran, namun pada penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan atau layanan bimbingan maka diberi istilah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK).

B. Setting dan Subjek Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri I Salomekko. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan hasil survey dan observasi oleh peneliti, melalui wawancara dengan siswa dan guru, ditemukan bahwa terdapat sejumlah siswa yang kurang mampu berinteraksi sosial baik pada temannya maupun dengan gurunya.

2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri I Salomekko tahun ajaran 2020/2022, yang berjumlah 6 orang.

C. Fokus Penelitian / Fakta yang diselidiki

Fokus yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah penerapan teknik Role playing (variabel X) untuk meningkatkan interaksi sosial (Y) pada siswa kelas 8 SMP Negeri I Salomekko.

1. Interaksi sosial (X) adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih untuk menjalin kerja sama atau pertemanan dalam kehidupan di masyarakat. Keberhasilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain dapat dilihat ketika siswa telah mampu terlibat dalam kegiatan kelompok, memiliki sikap mandiri dalam menyelesaikan permasalahan dan mampu memberikan arahan kepada orang lain, tidak malu menyampaikan pendapatnya dan mampu memberikan kasih sayang dan perhatian kepada orang lain.

2. Teknik Role playing dalam konseling kelompok (Y) adalah suatu layanan bimbingan dan konseling dalam bentuk kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran siswa dituntut mampu untuk melakukan suatu peran tertentu sesuai dengan permasalahan yang tengah dialami. Dengan adanya teknik role playing diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa dengan beberapa kecerdasan, di antaranya yaitu kecerdasan emosional. Maka melalui teknik role playing siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berinteraksi sosial baik dengan guru, teman sejawat, dan orang yang di sekitarnya,

Prosedur yang dilakukan ada tahap inti atau kegiatan, adapun langkah dalam penggunaan Teknik Role Playing yaitu:

TAHAP 1 :Pemanasan (warming up)

- a.Pemimpin kelompok menjelaskan pentingnya topik interaksi sosial yang akan dibahas dalam kelompok.
- b.Pemimpin kelompok meminta masing-masing anggota kelompok mengemukakan masalah yang dihadapi mengenai interaksi sosial.
- c.Pemimpin kelompok menyampaikan dan menjelaskan teknik RolePlaying yang akan digunakan.
- d. Pemimpin kelompok mengemukakan masalah yang akan dirole playingkan, dan tujuan permainan. Melakukan Tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.

TAHAP 2 : Seleksi Partisipan

- e. Pemimpin kelompok menentukan anggota kelompok yang akan bermain peran; Menentukan anggota kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih yang akan memegang peran tertentu. Pemilihan pemegang peran dapat dilakukan secara suka rela setelah fasilitator mengemukakan ciri-ciri atau rambu-rambu masing-masing peran.usulan dari anggota kelompok yang lain atau berdasarkan kedua-duanya.

TAHAP 3 : Menyiapkan pengamat (Observer).

- f. Pemimpin kelompok menentukan anggota kelompok yang menjadi pengamat dan menjelaskan tugasnya;

TAHAP 4 : Pengaturan (Setting)

- g. Pemimpin dan anggota kelompok berdiskusi dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Kebutuhan apa saja yang diperlukan.

TAHAP 5 : Pemeranan

h.Memulai role playing

i. Mengukuhkan role playing

TAHAP 6 : Diskusi dan Evaluasi

j. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)

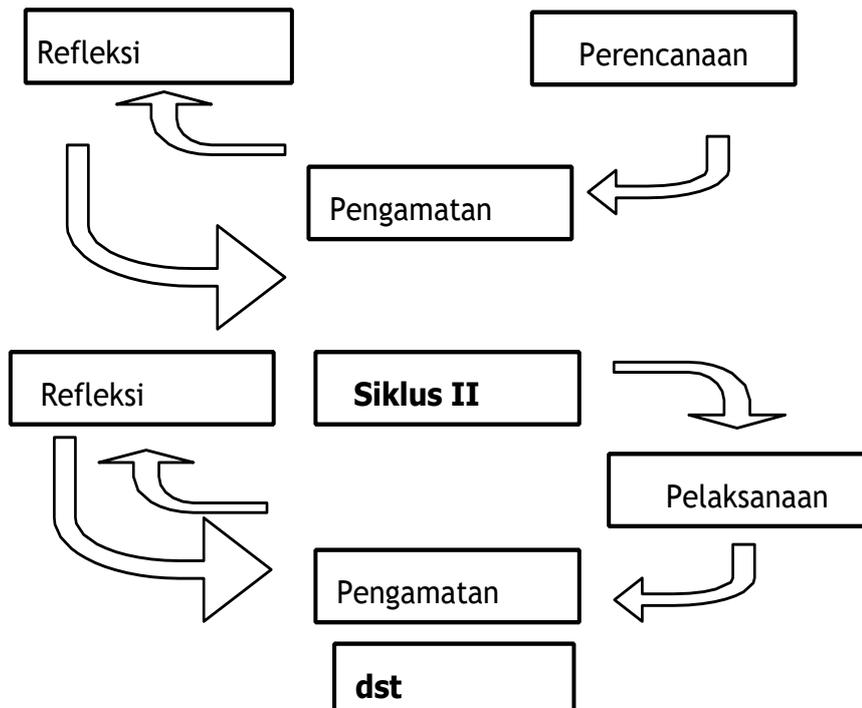
- k. Mendiskusikan fokus – fokus utama. Diskusi diarahkan untuk membicarakan: tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran, cara pemecahan masalah, dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya

TAHAP 7 : Berbagipengalaman dan melakukan generalisasi

- l. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari – hari.

D. Desain Penelitian

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 1 Skema Alur Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2010:16)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan angket. Kedua teknik tersebut dilaksanakan sebagai berikut:

1. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh orang yang terlibat aktif dalam pelaksanaan tindakan pada setiap materi yakni guru pamong. Pada pengamatan ini digunakan pedoman observasi untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting.
2. Wawancara yaitu dengan peserta didik dan guru mata pelajaran.
3. Angket, yaitu daftar pertanyaan yang diajukan kepada siswa untuk mengukur tingkat kepercayaan diri siswa pada awal atau sebelum kegiatan dilaksanakan dan pada akhir kegiatan/tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 30 orang terdapat 6 orang siswa/siswi memiliki interaksi sosial yang rendah. Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa rata-rata data *pra siklus* lebih rendah dari pada rata-rata data *siklus 2*, ($41,6 < 77$). Jadi, ada peningkatan interaksi sosial siswa.

Memperhatikan masalah interaksi sosial tersebut maka perlu menjadi perhatian utama oleh guru pembimbing di sekolah. Jika masalah ini tidak segera ditangani maka akan dapat menjadi penyebab atau sumber dari masalah-masalah yang lain. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa seorang siswa yang memiliki interaksi sosial yang tinggi berpengaruh terhadap kemampuan akademik peserta didik. Hal lain adalah bahwa dengan interaksi sosial yang tinggi oleh siswa maka siswa akan dapat mengembangkan potensi-potensi dirinya secara maksimal. Hal ini disebabkan karena individu yang memiliki harga diri yang tinggi cenderung respek dan menghormati dirinya sendiri, memandang dirinya sebagai individu yang berharga, dan melihat dirinya sama dengan orang lain. Sedangkan individu yang memiliki interaksi sosial rendah pada umumnya mudah merasakan penolakan dari orang lain, merasa tidak berdaya dan sulit mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Hal ini semakin terlihat pada pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan layanan pada siklus II semakin membuktikan bahwa konseling kelompok dengan sangat meyakinkan dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Hal ini dapat dipahami karena penyebab utama kurang interaksi adalah lebih berkaitan dengan cara berpikir individu pada saat menghadapi suatu situasi tertentu. Masalah ini tidak disebabkan oleh situasi atau stimuli yang dihadapi oleh individu, tapi lebih disebabkan oleh cara individu menghadapi situasi tersebut., cara individu menginterpretasi masalah atau stimuli yang dihadapinya. Cara individu menghadapi situasi tersebut menyebabkan adanya hambatan psikologis atau emosional pada diri individu. Dengan kata lain hambatan psikologis atau emosional adalah akibat dari cara berpikir yang tidak logis atau negative. . Emosi menyertai individu yang berpikir dengan penuh prasangka, sangat personal, dan cenderung negatif. Berpikir negatif diawali dengan belajar secara tidak logis yang diperoleh dari orang tua dan budaya tempat anak dibesarkan. Kondisi tersebut pada akhirnya tgerbentuklah pandangan negative terhadap dirinya yang berwujud pada rendahnya interaksi sosial yang dimiliki.

Hasil penelitian ini semakin menegaskan bahwa Proses Konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* digunakan untuk membantu peserta didik mengungkapkan masalahnya dengan mengelola diri agar mereka dapat mengambil tindakan dalam mengatasi permasalahan interaksi sosialnya dengan orang lain dan menyadari peran dirinya dalam kehidupan, serta mampu membantu memecahkan permasalahan serupa pada teman sebaya dalam kelompoknya.

SIMPULAN DAN SARAN

Teknik *Role playing* merupakan salah satu cara yang efektif membantu sekelompok individu yang mengalami permasalahan interaksi antar sesamanya. Jika permasalahan sifatnya khusus atau berbeda faktor penyebabnya, maka konseling kelompok adalah media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan *role playing* melalui konseling kelompok, individu akan mampu mengatasi permasalahan interaksi sosialnya dengan orang lain dan menyadari peran dirinya dalam kehidupan, serta mampu membantu memecahkan permasalahan serupa pada teman sebaya dalam kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya dari kesimpulan di atas maka saran dari penelitian yaitu :

1. Kepada pihak sekolah diharapkan lebih mendukung program-program layanan bimbingan konseling di sekolah yang berkaitan dengan pengembangan diri siswa terutama yang erat kaitannya dengan interaksi sosial anatar siswa disekolah.
2. Kepada konselor mau pun calon konselor diharapkan dapat menerapkan teknik *role playing* dalam layanan konseling kelompok guna meningkatkan interaksi sosial siswa antar siswa.
3. Kepada siswa diharapkan lebih baik lagi seperti meningkatkan rasa tolong menolong, solidaritas dan saling bekerja sama dalam kerja kelompok atau hal lainnya.
4. Kepada peneliti lainnya yang berminat mengangkat judul mengenai sikap sosial diharapkan mempertimbangkan variabel-variabel yang lain yang lebih mempengaruhi aspek interaksi sosial siswa dan memperbanyak data tambahan untuk lebih jelas lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainal. 2009. Optimalisasi Konseling Individu dan Kelompok untuk Keberhasilan Siswa. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. (Online), Vol 14. No. 1.(<http://ejournal.satinpurwokerto.ac.id>, diakses 10 November 2022)
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Padang: Ghali Indonesia
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta 2006.
- Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiono. 2006. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2010. Psikologi pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Bimbingan di SMA (Berbasisintegrasi)*. Jakarta: Grafindo
- Wibowo, Mungin. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Winkel, W.S. 1991. *Bimbingan dan Bimbingan di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Winkel, W.S. Dan M.M. Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Bimbingan di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi
- Yusnadi & Susanti Sani. 2014. *Dinamika Kelompok*. Medan: Penerbit Unimed Press