

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang artinya memerlukan makhluk hidup lain dalam memenuhi kebutuhannya, termasuk berkomunikasi. Menurut Harafan dan Syarwani (2014) komunikasi adalah sesuatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui proses tertentu sehingga mencapai maksud yang diinginkan. Peristiwa komunikasi ini dapat terjadi dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Diantara komunikasi terdapat komunikasi interpersonal (antar pribadi) sendiri dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antar dua orang atau lebih secara tatap muka (Harafan dan Syarwani, 2014).

Suryanto (2015) komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang diterapkan secara *face to face* (tatap muka), komunikasi interpersonal adalah sesuatu yang amat berpengaruh pada kehidupan masyarakat termasuk bagi siswa. Komunikasi adalah kebutuhan pada setiap siswa dalam berinteraksi serta bergaul dengan individu lain. Setiap individu memiliki kemampuan berkomunikasi yang berbeda-beda, dan hal ini dapat mempengaruhi kelangsungan hidup sehari-hari bagi siswa.

Komunikasi interpersonal sangatlah penting diterapkan untuk membantu kefasihan berkomunikasi dalam aktivitas yang dikerjakan sehari-hari, salahsatunya aktivitas yang berlaku di sekolah. Siswa SMP utamanya kelas VIII berada pada usia ini siswa mempunyai karakteristik, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan yang perlu dipenuhi salah satunya tugas perkembangan pada usia remaja awal ini yaitu mengembangkan keterampilan komunikasi sosial.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 30 Agustus 2022 dengan Ibu Rohayati sebagai guru BK di SMP N 11 Kota Jambi, beliau menyatakan bahwa ada beberapa siswa yang menggambarkan bahwa siswa belum baik dalam komunikasi interpersonal yang baik di SMP N 11 Kota Jambi. Hal tersebut dibuktikan terdapat banyak siswa yang kerap ragu-ragu pada saat mengajukan pendapatnya pada orang lain, siswa tampak masih memprioritaskan kepentingannya sendiri dan bersifat tidak peduli dengan teman yang sedang memiliki masalah, siswa juga kurang menghargai orang lain yang sedang berbicara sekalipun itu gurunya sendiri, siswa juga cenderung meledek ketika ada teman yang belum bisa menjawab pertanyaan, dan siswa sering membedakan teman dan mereka hanya mau berteman atau berbicara dengan teman dekatnya saja.

Berikutnya kegiatan wawancara juga dilakukan peneliti di hari Selasa, 30 Agustus 2022 dengan FM selaku siswa VIII, FM mengungkapkan bahwa belum memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik dan sering meledek temannya dan bersifat tidak peduli pada teman sekelasnya. Wawancara dilakukan kembali kepada WM selaku siswa VIII, Berdasarkan

wawancara tersebut bahwa dikelas saat jam pelajaran WM sering sekali takut atau ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat kepada guru dan teman sekelasnya. Setelah itu wawancara dilakukan kembali kepada AP siswa kelas VIII , AP mengungkapkan bahwa saat jam pelajaran siswa tersebut sering ribut dan tidak memperdulikan gurunya saat menjelaskan pelajaran. Permasalahan tersebut tentunya dapat menghambat proses belajar dan perkembangan siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dapat dilakukan dengan memberikan layanan Bimbingan dan Konseling salah satunya adalah dengan memberikan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan.

Teknik permainan (*games*) dalam layanan bimbingan kelompok ini bertujuan untuk membantu siswa agar merasa lebih nyaman dalam kelompok sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwarjo (2012) yang menerangkan Permainan bersifat sosial dan melibatkan pembelajaran, mengikuti aturan, dan pemecahan masalah, yang merupakan bagian penting dari sosialisasi. Menurut Yuli I (2013), teknik permainan digunakan oleh kelompok dalam suasana ceria dan spontan untuk meredakan ketegangan sehingga individu dapat mencapai perkembangan psikis, fisik, emosi dan intelektual, salah satu jenis kepemimpinan.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya peneliti sebelumnya, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang “Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpesonal Siswa Kelas VIII di SMP N 11 Kota Jambi”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan peneliti menerapkan batasan masalah penelitian ini diantaranya :

1. Komunikasi interpersonal yang dimaksud adalah komunikasi yang terjadi antar dua orang atau lebih. Dalam hal ini penelitian berfokus pada siswa yang kemampuan komunikasi interpersonalnya kurang yang meliputi, a) siswa kurang dalam sikap keterbukaan, b) siswa kurang dalam rasa empati, c) siswa belum bisa berperilaku positif, d) siswa kurang dalam sikap mendukung, e) siswa kurang dalam rasa kesetaraan.
2. Layanan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role playing* yang digunakan adalah game *werewolf* atau lebih dikenal mafia game.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP N 11 Kota Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan pada poin sebelumnya maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Seberapa besar tingkat komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan teknik ?
2. Seberapa besar tingkat komunikasi interpersonal siswa sesudah diberikan teknik ?

3. Apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan *role playing* efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dikelas VIII SMP N 11 Kota Jambi ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai antara lain:

1. Untuk mengungkap tingkat komunikasi interpersonal siswa sebelum diberikan teknik.
2. Untuk mengungkap tingkat komunikasi interpersonal siswa sesudah diberikan teknik.
3. Untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa dikelas VIII SMP N 11 Kota Jambi.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta pengetahuan mengenai bimbingan dan Konseling, terutama pada layanan bimbingan kelompok teknik permainan *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan *Role Playing* ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa dalam kehidupan sehari-harinya.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Dari fenomena yang ditemui peneliti di lapangan yaitu di SMP N 11 Kota Jambi dan teori yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII SMP N 11 Kota Jambi.

G. Defenisi Operasional

Menurut Akmal Sutja (2017), definisi operasional merupakan hal penting sebagai dasar dari penelitian yang akan menimbulkan rumusan yang terstruktur dan tergambar secara jelas. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Layanan bimbingan kelompok yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu layanan yang bertujuan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri siswa yang berupa penyampaian informasi dan aktifitas kelompok yang membahas masalah pendidikan, dan masalah

sosial. Teknik penyampaian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*.

2. Komunikasi interpersonal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hal yang sangat berpengaruh dalam kehidupan bagi siswa, karena suatu komunikasi antar pribadi bisa efektif jika memiliki keterbukaan, empati, dukungan, kepositifan, dan kesetaraan.

H. Kerangka Konseptual

Adapun kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kerangka Berfikir

