

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Efektivitas

1. Pengertian Efektifitas

Efektifitas merupakan kata dasar dari efektif, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah ada efeknya, manjur, mujarab, dapat membawa keberhasilan, dan daya guna. Daripada itu efektifitas mempunyai pengertian sebagai keadaan berpengaruh, kemandirian mulai berlaku. Pada dasarnya yang dimaksud dengan efektifitas adalah tercapainya hasil atau penekanan hasil yang dicapai. Efektifitas merupakan tingkat keberhasilan dalam pencapaian sebuah tujuan atau sasaran (Gibson, 2003). Efektifitas juga merupakan suatu konsep yang lebih dengan meliputi berbagai faktor internal ataupun eksternal dalam diri seseorang. Oleh karena itu, efektifitas tidak hanya pandang dari sisi produktifitas, melainkan dari persepsi atau sikap individu tersebut.

Beberapa ahli mengemukakan pengertian dari efektifitas sebagai berikut:

- a. Abdurrahmat menjelaskan bahwa efektifitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.
- b. Hidayat mengemukakan bahwa efektifitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas,

kualitas, dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya.

- c. Prasetyo Budi Saksono menjelaskan bahwa efektifitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input (Wicaksono Agung, 2002).

Dari pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa efektifitas adalah ukuran sebuah target yang memanfaatkan sumber daya untuk tercapainya sebuah sasaran atau hasil.

B. Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Istilah komunikasi diadopsi dari bahasa inggris yaitu “*communication*”. Istilah ini berasal dari bahasa latin “*communicare*” yang bermakna membagi sesuatu dengan orang lain, memberikan sebagian untuk seseorang, tukar-menukar, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukar pikiran, berhubungan, berteman, dan lain sebagainya menurut Hardjana (dalam Harapan dan Syawarni, 2014).

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain melalui proses tertentu sehingga tercapai apa yang dimaksudkan atau diinginkan oleh kedua belah pihak. Di dalam komunikasi terkandung maksud atau tujuan yang jelas antara si penyampai atau pengirim pesan (komunikator) dengan si penerima pesan (komunikan). Maksud dan tujuan yang jelas

antara kedua belah pihak akan mengurangi gangguan atau ketidakjelasan, sehingga komunikasi yang terjadi akan berjalan secara efektif menurut Harapan dan Syawani (2014).

Menurut Suryanto (2015) penjelasan komunikasi antarpribadi (antarpersonal) adalah komunikasi yang dikerjakan secara *face to face* (tatap muka). Komunikasi interpersonal mempunyai dampak yang besar pada siswa, khususnya di kehidupan sosialnya. Komunikasi diperlukan setiap orang untuk berinteraksi dan bergaul dengan orang lain, keterampilan komunikasi interpersonal berbeda-beda pada setiap orang. Kegiatan komunikasi terjadi karena adanya interaksi antara komunikator dan komunikan (Freddi, 2022)

Komunikasi antarpribadi dianggap sebagai komunikasi yang efektif karena sifatnya yang interaktif berupa percakapan yang bertujuan untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku seseorang, karena alur tanggapannya bersifat langsung, maka komunikator dapat memberikan kesempatan kepada komunikan untuk mengajukan pertanyaan seluas-luasnya pada saat itu, tanpa memandang apakah jawaban yang diberikan positif atau negatif, berhasil atau tidak. Tujuan utama komunikasi interpersonal adalah untuk saling mengenal, mengembangkan dan membangun hubungan yang saling menguntungkan.

Menurut DeVito (2014) komunikasi yang efektif bergantung pada orang-orang yang terlibat. kepercayaan, keyakinan,

keterbukaan, kejujuran, keamanan, dukungan, kepuasan, komitmen, dan harapan yang tinggi mewakili lingkungan kehidupan komunikasi yang efektif komunikasi interpersonal yang efektif meliputi : (1) keterbukaan (*openness*), (2) empati (*empathy*), (3) kepositifan (*positiveness*), (4) dukungan (*suportiveness*) , dan (5) kesetaraan (*equality*).

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi yang dianggap paling efektif da prosesnya dapat dilakukan dengan cara sangat sederhana. Dalam hal ini Gary D'Angelo (dalam Harapan dan Syarwani, 2014) memandang komunikasi antarpribadi berpusat pada kualitas pertukaran informasi antar orang-orang yang terlibat. Para partisipan yang saling berhubungan merupakan pribadi yang unik, mampu memilih, mempunyai perasaan, bermanfaat dan dapat merefleksikan kemampuan diri masing-masing.

2. Ciri-ciri Komunikasi interpersonal

Menurut Bernlund, komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai pertemuan antara dua, tiga, atau mungkin empat orang yang terjadi dalam cara yang sangat spontan dan tidak terstruktur. Komunikasi antarpribadi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:¹⁶

- a. Bersifat langsung,
- b. Tidak tersusun,
- c. berjalan secara kebetulan,
- d. Tidak mengejar tujuan yang direncanakan,
- e. Identitas anggota tidak diketahui,

f. Secara kebetulan.

Komunikasi Interpersonal bersifat dinamis karena melibatkan berbagai proses yang berkaitan dengan permulaan hubungan, pemeliharaan hubungan, dan alasan kegagalan hubungan. Aturan interaksi rasional didasarkan pada persetujuan anggota. Oleh karena itu, komunikasi interpersonal mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pesan dikemas dalam bentuk verbal dan non verbal yang menekankan pada isi dan hubungan.
- b. Perilaku verbal dan non verbal memiliki ciri khusus yaitu perilaku spontan (*spontaneous behavior*) yakni perilaku yang dilakukan karena desakan emosi; perilaku menurut kebiasaan (*script behavior*) karena dipelajari dari kebiasaan yang bersifat khas, dilakukan pada situasi tertentu; perilaku sadar (*contrived behavior*) yaitu perilaku yang dipilih karena dianggap sesuai dengan situasi yang ada.
- c. Komunikasi yang melalui proses pengembangan yang berbeda bergantung dari tingkat hubungan dan komitmen pihak-pihak yang termasuk didalamnya.
- d. Berisi umpan balik segera, interaksi serta koherensi sebab saling berdampak secara teratur sesuai dengan isi pesan yang diterima.
- e. Aktivitas aktif dan interaktif baik sebagai penyampai pesan maupun penerima pesan dalam serangkaian proses saling penerimaan, penyerapan dan penyampaian tanggapan yang

sudah diolah oleh tiap-tiap pihak.

- f. Keduanya saling memberikan inspirasi, semangat dan dorongan untuk mengubah dan mengubah pikiran, perasaan dan sikap sesuai dengan topik yang mereka diskusikan bersama.

3. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal memiliki beberapa tujuan. Namun, kami akan membahas apa yang menurut kami penting disini. Tujuan organisasi ini tidak perlu diperjelas atau dinyatakan dalam rapat. Tujuan ini bisa disadari atau tidak, disengaja atau tidak sengaja. Tujuan tersebut antara lain:

- a. Menemuikan diri sendiri
- b. Menemukan duniia luar
- c. Mementuk dan menjaga hubungan yang penuh arti
- d. Berubah sikap dan tingkah laku
- e. Untuk bermain dan kesenangan

Hubungan interpersonal terbentuk dengan baik bila ditandai dengan empati, sifat positif, saling toleransi, dan sikap percaya. Kesalahan komunikasi terjadi ketika pesan tidak dipahami dan koneksi antar komunikator terputus. Selain itu, menurut Bovee dan Thill dikutip dan diterjemahkan oleh Djoko Purwanto ada beberapa tujuan yang perlu dicapai dalam komunikasi interpersonal, antara lain :

- a. Menyampaikan informasi

Saat berkomunikasi dengan orang lain, tentu saja seseorang memiliki berbagai macam harapan dan tujuan. Salah satunya adalah untuk menyampaikan informasi kepada orang lain sehingga mereka mengetahui sesuatu.

b. Berbagi pengalaman

Komunikasi interpersonal juga bertujuan untuk berbagi pengalaman pribadi baik senang maupun sedih kepada orang lain.

c. Menumbuhkan simpati

Simpati merupakan sikap positif seseorang yang sangat merasakan penderitaan yang dirasakan orang. Komunikasi juga bisa dipakai untuk meningkatkan rasa kasih sayang terhadap orang.

d. Melakukan kerjasama

Tujuan komunikasi interpersonal yang lain yaitu agar seseorang bekerjasama dengan orang untuk menjangkau suatu tujuan untuk melaksanakan sesuatu yang berguna bagi keduanya.

e. Menceritakan kekecewaan

Komunikasi interpersonal juga bisa digunakan seseorang untuk mengungkapkan perasaan kecewa atau kesalahan kepada orang. Ekspresi yang tepat atas segala jenis kekecewaan atau kemarahan secara tidak langsung bisa mengurangi beban pikiran.

f. Menumbuhkan motivasi

Melalui komunikasi interpersonal, seseorang bisa memberi dorongan pada orang lain untuk mengerjakan yang baik serta positif. Motivasi merupakan dorongan kuat dari dalam diri seseorang untuk mengerjakan sesuatu.

Sedangkan menurut Suranto A.W. tujuan dari komunikasi interpersonal meliputi:

- a. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain
- b. Menemukan diri sendiri
- c. Menemukan dunia yang ada diluar
- d. Membangun dan memelihara hubungan yg harmonis
- e. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku
- f. Mencari kesenangan ataupun sekedar menghabiskan waktu
- g. Menghilangkan keraguan akibat salah komunikasi
- h. Memberikan bantuan (konseling)

Tujuan dari komunikasi interpersonal itu sendiri adalah suatu *action oriented*, yaitu perilaku yang berorientasi pada tindakan, yaitu tindakan yang diarahkan pada suatu tujuan tertentu. Oleh karena itu untuk membangun hubungan perlu dilakukan peningkatan kualitas komunikasi.

4. Komunikasi Interpersonal yang Efektif

Pada dasarnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang yang berkomunikasi dengan orang yang diajak berkomunikasi. Komunikasi ini paling efektif

ketika mengubah sikap, pendapat, dan perilaku orang. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis, artinya refleksi terjadi secara langsung. Komunikator dapat mengenali apakah suatu komunikasi bersifat positif atau negatif, berhasil atau tidak. Jika tidak berhasil, Anda dapat memberikan kesempatan kepada komunikator untuk mengajukan pertanyaan.

Komunikasi interpersonal yang efektif dapat dikenali dari lima, yaitu:

- a. Keterbukaan
- b. Empati
- c. Dukungan
- d. Kepositifan
- e. Kestaraan

Keterbukaan, setidaknya ada dua aspek yang menunjukkan kualitas keterbukaan dalam komunikasi interpersonal. Yaitu aspek keinginan untuk terbuka terhadap semua orang yang berinteraksi dengan orang lain. Keinginan akan keterbukaan ini berarti tidak ada orang yang tertutup dalam menerima informasi, yaitu informasi tentang dirinya, atau tentang dirinya jika terjadi dalam konteks percakapan interpersonal dengan lawan bicaranya. Aspek lainnya adalah keinginan untuk menanggapi dengan jujur segala rangsangan yang datang kepada Anda. Berdiam diri, tidak bereaksi, tidak mengkritik, atau tidak ingin menggerakkan tubuh sama sekali mungkin pantas dilakukan dalam situasi tertentu, namun bisa jadi

membosankan dalam komunikasi antarpribadi dan percakapan sehari-hari. Dalam keterbukaan ini, sudah sepantasnya setiap orang memberikan tanggapan terbuka terhadap apa yang disampaikan pihak lain. Tidak ada yang lebih buruk daripada ketidakpedulian, namun tidak ada yang lebih baik daripada menghargai perbedaan pendapat. Sekalipun Anda mempunyai pendapat yang berbeda, sampaikanlah meskipun itu menyakiti hati orang yang mendengarnya.

Dengan demikian, komunikasi antarpribadi dapat dikatakan efektif apabila tercapai keterbukaan dalam berkomunikasi. Ketika dua orang berkomunikasi dan satu orang mengungkapkan pendapatnya dan orang lain tetap diam dari awal hingga akhir tanpa tanggapan apa pun, hal ini sangat tidak efisien. Mungkin lebih baik berkomunikasi dengan patung. Dengan begitu, Anda setidaknya tahu kapan patung itu dibuat dan untuk tujuan apa.

Suryanto (2015), mengartikan empati sebagai kesediaan untuk memahami sepenuhnya orang lain, baik yang terlihat maupun tersirat, terutama dalam hal emosi, pikiran, dan keinginannya. Orang yang berempati mampu menempatkan dirinya seakurat mungkin dalam suasana perasaan, pikiran, dan aspirasi orang lain. Peningkatan empati dalam proses komunikasi interpersonal menumbuhkan suasana hubungan komunikatif dan menumbuhkan sikap saling memahami dan menerima. Empati artinya merasakan perasaan orang lain, merasakan bersama perasaan orang lain, yaitu

berusaha merasakan apa yang dirasakan orang lain.

Jika pola pikir komunikasi Anda dilandasi kerangka empati, maka seseorang akan memahami di mana Anda berada, dari mana Anda berasal, di mana Anda sekarang, dan ke mana Anda akan pergi. Dan yang terpenting, kita tidak menilai tindakan atau sikap mereka salah atau benar. Sebaliknya, welas asih berarti pertimbangan terhadap orang lain, seperti pertimbangan terhadap orang lain.

Dukungan, dengan dukungan ini memungkinkan komunikasi antar pribadi yang efektif. Dalam beberapa kasus, dukungan yang diungkapkan tidak memiliki nilai negatif dan dapat menjadi aspek komunikasi yang positif. Gestur seperti mengangguk, mengedipkan mata, tersenyum, dan bertepuk tangan merupakan dukungan positif yang tersirat. Keterusterangan dan empati mencegah terjadinya komunikasi antarpribadi dalam suasana ancaman. Ketika partisipan dalam suatu komunikasi merasa bahwa apa yang mereka katakan dikritik atau diserang, mereka menjadi enggan untuk membuka diri atau mengungkapkan diri mereka dengan cara apapun..²⁵

Kepositifan, emosi positif adalah kecenderungan komunikasi dalam bertindak guna menilai komunikasi secara positif. Dalam komunikasi interpersonal perlu diciptakan suasana nyaman dalam hubungan komunikasi, dan baik orang yang berkomunikasi maupun orang yang dikomunikasikan perlu menunjukkan sikap positif satu sama lain agar hubungan komunikasi tidak putus.

Kesamaan merupakan suatu sifat yang istimewa, karena pada kenyataannya tidak ada dua orang yang sama, bahkan anak kembar pun mempunyai perbedaan. Kenyataannya, banyak orang di dunia ini yang menunjukkan ketimpangan, seperti orang gagah, orang kaya, orang tidak cantik, petinju, dosen, penambang, dan lain-lain. Komunikasi interpersonal akan lebih efektif bila orang yang berkomunikasi berada dalam suasana kesetaraan. Ini tidak berarti bahwa orang-orang yang tidak memiliki kesamaan tidak dapat berkomunikasi. Jelas mereka bisa berkomunikasi.

Dengan cara ini, harus ada "pengakuan diam-diam" bahwa kedua belah pihak dalam komunikasi dihargai dan dihormati sebagai orang-orang yang mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan satu sama lain. Persamaan dalam komunikasi interpersonal juga dapat dikenali dari posisi antara pembicara dan pendengar. Komunikasi interpersonal akan sulit dan tidak efektif jika pembicara terus-menerus berbicara. Kita harus berusaha mencapai kesetaraan antara pembicara dan pendengar.

Pace dan Boren (1975), menyarankan cara untuk meningkatkan hubungan interpersonal. Biasanya hubungan interpersonal akan sempurna jika kedua belah pihak memahami kriteria standar berikut:

- a. berdialog tatap muka, perasaan dapat tersampaikan secara langsung.
- b. Mengkomunikasikan pemahaman empati yang tepat kepada

orang lain melalui keterbukaan diri.

- c. Menyampaikan pemahaman yang hangat dan positif terhadap orang lain melalui gaya mendengarkan dan merespons.
- d. Mengkomunikasikan keaslian dan penerimaan satu sama lain dengan ekspresi penerimaan secara verbal dan nonverbal.
- e. Berkomunikasi dengan ramah tamah, wajar, menghargai secara positif satu sama lain melalui respons yang tidak bersifat menilai.
- f. Berkomunikasi untuk memiptakan kesamaan arti dengan negosiasi arti dan memberikan respons yang relevan.
- g. Komunikasi interpersonal dapat dikatakan efektif apabila pertemuan komunikasi antar individu dengan individu lain merupakan hal yang menyenangkan bagi komunikan

C. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. (Dalam Ismaya, 2015) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membentuk mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Menurut Sukardi (2000), layanan konseling kelompok adalah layanan yang diterima oleh sejumlah besar siswa dari sumber tertentu (khususnya konselor bimbingan karir dan konselor) yang

memiliki sumber daya penting untuk menunjang kehidupan sehari-hari mereka sebagai siswa, keluarga, dan individu lainnya. sebuah layanan yang memungkinkan Anda menerima semuanya sekaligus membantu komunitas dan harus dipertimbangkan ketika mengambil keputusan.

Menurut Prayetno (2013: 309), layanan konseling kelompok adalah layanan konseling yang diberikan dalam suasana kelompok. Sedangkan layanan konseling kelompok dari Nurihsan (2017: 17) bertujuan untuk mencegah berkembangnya masalah dan kesulitan dikalangan siswa dalam bentuk pertukaran informasi dan kegiatan kelompok untuk mendiskusikan masalah pendidikan, pekerjaan pribadi dan masalah sosial. Pelayanan bimbingan konseling dapat mengantarkan siswa pada pencapaian akademik, kemampuan professional serta produktifitas yang bagus dalam dunia pendidikan (Freddi, 2023).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok merupakan bimbingan yang diberikan oleh seorang guru pembimbing/ konselor kepada peserta didik didalam suasana kelompok melalui dinamika kelompok. Keberadaan dinamika inilah yang membedakan antara bimbingan kelompok dalam bimbingan konseling dengan kegiatan kelompok lainnya. Tujuannya tidak lain ialah untuk mengembangkan diri masing-masing peserta didik terutama dari segi kemampuan berkomunikasi antara satu dengan lainnya.

2. Asas-asas Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (Dalam Ismaya, 2015) Asas-asas yang dimaksudkan didalam Bimbingan Kelompok ini adalah asas kerahasiaan, kesukarelaan, keterbukaan , kekinian, kemandirian, kegiatan, kedinamisan, keterpaduan, kenormatifan, keahlian, alih tangan, dan tur wuri handayani.

a. Asas Kerahasiaan

Asas Kerahasiaan merupakan asas kunci dalam usaha bimbingan dan konseling. Jika asas ini benar-benar dilaksanakan, maka penyelenggara bimbingan kelompok akan mendapatkan kepercayaan dari semua pihak sehingga mereka akan memanfaatkan jasa bimbingan dan konseling dengan sebaik-baiknya.

b. Asas Kesukarelaan

Proses konseling harus bersifat sukarela baik di pihak penerima perawatan atau klien maupun di pihak penasihat. Klien diharapkan menjelaskan permasalahan yang dihadapinya dan mengungkapkan segala fakta dan permasalahannya kepada konselor, dengan sukarela, tanpa ragu atau merasa terpaksa, dan konselor juga harus bisa memberikan bantuan tanpa ada paksaan. Dengan kata lain, konsultan dapat memberikan bantuan.

c. Asas Keterbukaan

Dalam melaksanakan nasihat konseling, suasana keterbukaan, baik di pihak konsultan maupun di pihak klien,

sangatlah penting. Keterbukaan ini bukan sekedar siap menerima saran dari luar. Masyarakat yang membutuhkan konseling diharapkan jujur dan seterbuka mungkin mengenai permasalahannya, dan keterbukaan ini memungkinkan dilakukannya pemeriksaan dan evaluasi terhadap berbagai kelebihan dan kekurangan. Keterbukaan di sini terlihat dari dua arah. Keinginan klien adalah, pertama, siap membuka diri agar lawan bicara (dalam hal ini konselor) dapat merasakan apa yang ada dalam dirinya, dan kedua, siap menerima seolah-olah kamu ada di sana. Saran dan masukan lain dari pihak eksternal. Di pihak konselor, keterbukaan tercermin dari kesediaan konselor dalam menjawab pertanyaan klien dan mengungkapkan diri ketika masing-masing pihak bersikap transparan (terbuka) terhadap klien lainnya.

d. Asas kerahasiaan

Masalah individu yang ditanggulangi ialah masalah-masalah yang sedang dirasakan bukan masalah yang sudah lampau, dan juga bukan masalah yang mungkin akan dialami dimasa yang akan datang. Asas kekinian mengandung pengertian bahwa konselor tidak boleh menunda-nunda pemberian bantuan. Jika diminta bantuan oleh klien atau jelas-jelas terlihat misalnya adanya siswa yang mengalami masalah, maka konselor hendaklah segera memberi bantuan. Konselor tidak selayaknya menunda-

nunda memberi bantuan dengan dalih. Dia harus mendahulukan kepentingan klien dari pada yang lain-lain.

e. Asas Kemandirian

Pelayanan bimbingan dan konseling bertujuan menjadikan si terbimbing dapat berdiri sendiri, tergantung pada orang lain atau tergantung pada konselor. Individu yang dibimbing setelah diharapkan dapat mandiri dengan ciri-ciri pokok yang dibimbing setelah dibantu diharapkan dapat mandiri dengan ciri-ciri pokok mampu :

- 1) Mengetahui diri sendiri dan lingkungan sebagaimana adanya.
- 2) Menerima diri sendiri dan lingkungan secara positif dan dinamis.
- 3) Mengambil keputusan untuk dan oleh diri sendiri.
- 4) Mengarahkan diri sesuai dengan keputusan itu.
- 5) Mewujudkan diri secara optimal sesuai dengan potensi, minat dan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya.

f. Asas Kegiatan

Asas ini merujuk pada pola konseling “multi dimensional” yang tidak hanya mengandalkan transaksi verbal antara klien dan konselor. Dalam konseling yang berdimensi verbal pun asas kegiatan masih harus terselenggara, yaitu klien aktif menjalani proses konseling dan aktif pula melaksanakan/menerapkan hasil konseling. Hasil usaha bimbingan dan konseling tidak akan

tercapai dengan sendirinya, melainkan harus dengan kerja giat dari klien sendiri.

g. Asas Kedinamisan

Usaha pelayanan bimbingan dan konseling menghendaki terjadinya kehendakan pada diri klien, yaitu perubahan perilaku menjadi lebih baik. Perubahan bukan sekedar proses monoton yang mengulangi hal yang sama berulang kali, melainkan sesuatu yang terus diperbarui dan menjadi lebih maju dan dinamis sejalan dengan arah perkembangan yang diinginkan klien.

h. Asas Keterpaduan

Pelayanan bimbingan dan konseling bertujuan untuk mengintegrasikan aspek kepribadian klien. Manusia memiliki aspek kepribadian yang berbeda-beda yang diketahui menimbulkan masalah nyata ketika situasi tidak seimbang, sumbang, dan tidak terintegrasi. Selain integrasi dengan pelanggan, perhatian juga harus diberikan pada integrasi konten proses layanan yang disediakan.

Untuk mewujudkan prinsip integratif, konselor harus mempunyai wawasan yang komprehensif tentang perkembangan klien dan aspek lingkungan klien serta menjadi sumber daya yang dapat digerakkan untuk mengatasi permasalahan klien.

i. Asas Kenormatifan

Usaha bimbingan dan konseling tidak boleh bertentangan dengan norma-norma yang telah ditetapkan, baik yang berkaitan

dengan norma agama, norma adat, norma hukum/pemerintahan, norma ilmiah, maupun praktek sehari-hari. Asas normativitas ini berlaku pada isi dan proses musyawarah.

j. Asas Keahlian

Usaha bimbingan harus dilakukan secara teratur dan sistematis berdasarkan pengetahuan ahli, dengan menggunakan prosedur, teknik dan alat yang tepat (alat bimbingan dan penasehatan). Layanan bimbingan dan nasihat adalah layanan profesional yang diberikan oleh para profesional yang dilatih khusus untuk tugas ini. Prinsip kompetensi profesional tidak hanya mengacu pada kualifikasi konsultan, tetapi juga pengalaman konsultan..

k. Asas Ahli Tangan

Dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling, Prinsip-prinsip Ahli Tangan berlaku ketika memberikan layanan orientasi dan konsultasi. Jika konselor telah menggunakan semua keahliannya untuk membantu orang tersebut dan tidak dapat membantu orang yang terkena dampak seperti yang diharapkan, konselor akan mengirim orang tersebut ke pejabat atau lembaga yang lebih berpengalaman. Lebih lanjut, prinsip ini juga berarti bahwa layanan konsultasi hanya menangani permasalahan individual yang berada dalam kompetensi masing-masing pejabat, dan setiap permasalahan ditangani oleh ahli yang bersertifikat.

1. Asas Tutwuri Handayani

Asas ini menyatakan bahwa layanan bimbingan dan konseling harus dirasakan tidak hanya pada saat klien sedang menghadapi konselor pada suatu permasalahan, tetapi juga di luar hubungan; dan menuntut kehadiran dan manfaat bimbingan dan nasehat harus dirasakan. Menjadi layanan yang menonjol. Asas ini menunjukkan pada suasana umum yang hendaknya tercipta dalam rangka hubungan keseluruhan antara konselor tercipta dalam rangka hubungan keseluruhan antara konselor dan klien. Lebih-lebih lingkungan sekolah, asas ini makin dirasakan keperluannya dan bahkan perlu dilengkapi dengan *“ing ngarso sung tulodo, ing madya mangun karso”*.

3. Tujuan Bimbingan Kelompok

Novriyeni (dalam prayitno, 2017:178) menyatakan bahwa tujuan kepemimpinan dan konseling kelompok adalah agar setiap peserta dapat:

- a. Dapat berbicara didepan banyak orang.
- b. Mampu mengemukakan pendapat, gagasan, saran, reaksi, perasaan dan lain sebagainya kepada banyak orang.
- c. Belajarlah untuk menghargai pendapat orang lain.
- d. Bertanggungjawab atas pendapat yang dikemukakan.
- e. Mampu mengendalikan dan menekan emosi
- f. Bersikaplah penuh perhatian.
- g. Mengenal satu sama lain.

- h. Mendiskusikan permasalahan bersama dan tema umum dapat membantu menyelesaikan permasalahan pribadi yang diangkat dalam kelompok (khususnya dalam konseling kelompok).

Kemudian Dinkmeyer dan Muro (dalam memiliki, 2016:177) menjelaskan dari tujuan bimbingan kelompok sebagai berikut :

- a. Membantu setiap anggota kelompok mengetahui dan memahami dirinya.
- b. Membantu mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal.
- c. Menegmbangkanketerampilan, penentuan nasib sendiri, dan pemecahan masalah.
- d. Membantu mengembangkan kepekaan terhadap kebutuhan orang lain.
- e. Membantu siswa belajar menjadi berempati.
- f. Membantu siswa untuk memahami sesuatu sesuai dengan keyakinannya.
- g. Membantu setiap anggota kelompok mengembangkan tujuan tertentu.

Tujuan lebih lanjut dari konseling kelompok adalah: (1) pengembangan keterampilan sosialisasi siswa, khususnya keterampilan komunikasi anggota kelompok; (2) topik-topik spesifik yang relevan dan mencakup isu-isu terkini (panas); Diskusi tentang (3) Melalui

dinamika kelompok, intensif Pembahasan topik-topik tersebut menumbuhkan perkembangan emosi, pemikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang mendukung terwujudnya tindakan yang lebih efektif (Folastri & Rangka, 2015 dalam Prayitno, 2004).

4. Tahapan-Tahapan Bimbingan Kelompok

Corey (dalam Rasimin, 2017:171) menyatakan beberapa tahapan bimbingan kelompok terbagi menjadi 6 fase yaitu ;

- a. Fase pemebentukan (*the formation stage*).
- b. Fase orientasi (*the orientation phase*).
- c. Fase transisi (*the transition stage*).
- d. Fase kerja (*the working stage*).
- e. Fase konsolidasi (*the consolidation stage*).
- f. Evaluasi dan tindak lanjut(*evaluation and follow-up issues*).

Prayitno (2012: 40) menyebutkan ada empat tahapan dalam layanan konseling kelompok, yang sebelumnya dimulai dengan tahap awal atau fase awal untuk mempersiapkan anggota kelompok. Fase-fase tersebut adalah fase pembentukan, fase transisi, fase aktivitas, dan fase terminasi.

- a. Tahap pembentukan, Pada fase ini sekelompok individu terbentuk sebagai suatu kelompok dan siap mengembangkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

- b. Tahap peralihan, Pada fase ini peralihan kegiatan awal kelompok ke kegiatan selanjutnya terfokus pada pencapaian tujuan kelompok.
- c. Tahap kegiatan, Fase ini merupakan fase sentral untuk mendiskusikan suatu topik tertentu.
- d. Tahap pengakhiran, merupakan tahap akhir kegiatan, dimana kelompok merefleksikan apa yang telah dilakukan dan dicapai selama ini dan merencanakan kegiatan selanjutnya.

Pelaksanaan layanan konseling kelompok mempunyai tahapan yang dijelaskan oleh Prayitno (2004: 18): tahap pendidikan, tahap transisi, tahap aktivasi, dan tahap terminasi. Suatu proses pelayanan ditentukan oleh tahapan-tahapan yang harus dilalui agar tepat sasaran, konsisten, dan tepat sasaran.

D. Teknik Role Playing

1. Pengertian Teknik *Role Playing*

Pengertian Teknik Role Playing Menurut Tri Utomo (2018), konseling kelompok merupakan salah satu kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang banyak digunakan karena dapat dilakukan dengan lebih efektif. Untuk menggunakan waktu lebih efisien, pembelajaran kelompok dengan menggunakan teknik permainan dapat dilakukan dengan beberapa siswa dalam kelompok. Selain itu, layanan ini mencakup aspek sosial di mana siswa dapat berinteraksi dan belajar bersama. Tujuan dari konseling kelompok adalah untuk mengembangkan keterampilan

sosial anak sesuai arahan penelitian, khususnya keterampilan komunikasi interpersonal dalam permainan peran untuk mengetahui efektivitas penelitian yang dilakukan. Melalui konseling kelompok, anak belajar berpartisipasi aktif dalam kelompok, mempunyai pendapat yang jujur dan terus terang, menghargai pendapat orang lain dan tidak memaksakan kehendaknya sendiri, serta mengkomunikasikan tujuan dan niatnya secara efektif.

Teknik permainan dalam konseling kelompok merupakan sarana pengajaran dan psikoterapi untuk memecahkan masalah melalui demonstrasi, dan untuk itu dilakukan langkah-langkah identifikasi masalah, analisis dan diskusi, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain dan dapat memudahkan adaptasi diri terhadap situasi. Karena fungsi permainan ini adalah untuk menonjolkan permasalahan dalam diri manusia (Nandang Rusmana, 2008: 4-6).

Penggunaan teknik *role playing* dalam kegiatan bimbingan kelompok ini memiliki banyak fungsi selain dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, juga dapat membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih menarik dan tidak cepat membuat siswa jenuh mengikutinya. Menurut Yuli Indraswari (2013), teknik gaming merupakan teknik kepemimpinan kelompok yang dilakukan secara menyenangkan dan spontan untuk meredakan ketegangan yang timbul sehingga siswa dapat mencapai perkembangan psikis, fisik,

emosional, dan intelektual. Teknik bermain peran dinilai efektif dan dapat mendorong perkembangan siswa sesuai dengan potensi dan kebutuhannya dalam berkomunikasi dengan orang lain. DeVito (2011: 22) menyatakan, “Salah satu tujuan yang harus dicapai oleh permainan peran adalah memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dengan cara yang dapat diterima secara sosial.

Permainan yang melibatkan kehadiran orang lain secara tidak langsung mendorong sosialisasi dan kerjasama siswa sehingga meningkatkan perilaku prososial siswa. Menurut Serok & Blum, 1993. Rusmana, 2009 (dalam Suwarjo, 2012) ermainan peran bersifat sosial dan mendorong hal-hal seperti mengikuti aturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan pengaturan emosi, serta pengambilan peran. Pemimpin yang manusiawi terhadap bawahannya. Bermain memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dengan cara yang dapat diterima secara sosial. Menurut Milberg 1976 (Suwarjo, 2012), hal ini konsisten dengan teori bahwa role-playing game diciptakan oleh manusia untuk memberikan ekspresi kemarahan dan permusuhan yang dapat diterima, yang merupakan pemeragaan kembali reaksi terhadap pertempuran dan konflik..

Permainan tersebut merupakan perpaduan yang harmonis antara kepemimpinan kelompok. Kegiatan bermain dapat melatih siswa secara kognitif, emosional, dan psikomotorik, merangsang

siswa untuk bereksplorasi, melatih imajinasinya, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa merasa bosan. Dalam proses pembelajaran keterampilan dan pengetahuan baru, Lancy, Russ 2004, (Nandang Rusmana 2009: 14). Menurut Nur Afifah Chayat (2010: 14), permainan adalah suatu latihan yang pesertanya berkompetisi dengan peserta lain dan mengikuti seperangkat aturan. Menurut Munandar (Andang Ismail, 2009: 23), permainan adalah kegiatan yang membantu siswa mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional secara utuh.

Kegiatan bermain memberikan pengalaman bagi siswa karena siswa akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Selain itu proses bimbingan yang terjadi di dalam permainan dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman. Nilai-nilai yang diperoleh siswa karena terlibat dalam melakukan *role playing* akan melekat di dalam diri siswa. Hal itulah yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya.

Pada mulanya kegiatan bermain dalam Bimbingan dan Konseling bertujuan untuk secara tidak langsung memberi makna pada pembelajaran melalui bermain bersama anak. Ketika anak memahami pentingnya permainan sebagai sumber refleksi diri, mereka akan lebih memahami tujuan permainan. Peneliti menggunakan teknik *role playing* karena tujuan permainan sesuai

dengan arah penelitian yaitu untuk membantu individu meningkatkan komunikasi interpersonalnya. Permainan pada dasarnya bersifat sosial dan melibatkan proses pembelajaran, mengikuti aturan pemecahan masalah, disiplin diri dan pengendalian emosi, serta mengambil peran kepemimpinan bersama para pengikut, yang kesemuanya merupakan bagian penting dari sosialisasi Serok & Blum dalam (Rusmana 2009).

Menurut Rusmana, 2009:4-6, manfaat kepemimpinan kelompok dengan teknik bermain adalah:

- a. Dapat mengatasi masalah budaya dan kebutuhan psikologis umum.
- b. Mampu mengembangkan pola perilaku naluriah dan instrumental terhadap kehidupan setelah tahun.
- c. Fokus pada kesamaan antara perilaku permainan dan aktivitas dunia nyata.
- d. Ini bersifat sosial dan mencakup pembelajaran dan kepatuhan terhadap aturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan pengendalian emosi.
- e. Memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dengan cara yang dapat diterima secara sosial.
- f. Sebagai alat untuk belajar dalam mengungguli orang lain dengan cara-cara yang dapat diterima secara sosial.
- g. Menekankan konsep katarsis yang melibatkan pelepasan energi emosional dan psikologis yang terpendam.

- h. Sebagai sarana untuk menyublimkan dorongan fundamental.
- i. Ini adalah kekuatan pendorong dibalik pembangunan manusia.
- j. Sebagai alternatif ekspresi verbal fantasi atau pergaulan bebas.

Role playing merupakan sebuah teknik dalam layanan bimbingan dan konseling. Permainan sebagai program dalam bimbingan kelompok yang dilakukan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah untuk pelaksanaan permainan adalah sebagai berikut ini:

- a. Pengawalan yaitu saat memulai sesi konseling . latihan pembukaan dilakukan untuk membantu para anggota dalam membentuk kelompok. Selama beberapa saat pada awal kegiatan kelompok, terkadang anggota kelompok belum fokus terhadap topik yang ditangani. Selain itu masih muncul rasa canggung antar anggota. Melakukan latihan dalam beberapa menit pertama membantu orang yang mencari nasihat untuk fokus secara khusus pada topik yang diberikan dan menciptakan suasana bersahabat.
- b. Selama Pertengahan Sesi Sesi ini dilakukan kegiatan musyawarah karena berbagai alasan. Kegiatan yang dilakukan pada sesi interim ini berupa kegiatan permainan dengan topik yang diberikan.
- c. Pengakhiran Sesi Kegiatan yang akan berlangsung pada sesi akhir ini adalah konselor membantu konselor dalam merangkum dan mengevaluasi seluruh kegiatan yang

dilakukan. Sesi ini akan mencakup pembahasan seluruh aktivitas gaming yang akan dilakukan.

1. Werewolf *game* (Permainan Mafia)

Permainan *werewolf* atau dikenal juga dengan sebutan Mafia Game merupakan game populer dengan menggunakan teknik komunikasi yang kuat (Fujio Toriumi, dkk, 2017:2). Game ini sebenarnya sudah sangat lama dirilis ataupun dimainkan. Namun baru trending pada akhir tahun 2016 melalui aplikasi chatting *LINE*. Tren ini hanya berlaku di kalangan yang memiliki *LINE* versi terbaru.

Dalam permainan, mereka selalu dibagi menjadi 2 kelompok pemihak. Beberapa kelompok berpihak pada manusia serigala sementara kelompok lainnya berpihak pada penduduk desa (manusia sungguhan). Setting waktu yang ada pada tempat ini diantaranya adalah (Shuo Xiong, dkk, 2017:7) :

- a. Malam saat serigala menjalankan tugas atau perannya untuk memakan manusia.
- b. Pada pagi hari ketika penduduk berdiskusi tentang siapa sebenarnya serigala berwujud manusia.
- c. Sore harinya, warga melakukan pemungutan suara untuk memilih siapa yang menurut mereka serigala dan siapa yang harus disingkirkan dari permainan.

Selain itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam permainan *werewolf*, yaitu pembagian peran pada masing-masing pemain. Berikut ini adalah peranan dan juga fungsinya :

- a. Moderator : Peranan yang mengatur jalannya permainan. Moderator berfungsi menjadi pengatur waktu (*time-keeper*) yang mengatur lamanya siang, lamanya malam, dan mengatur jalannya diskusi serta pemilihan pemain yang dikeluarkan. Moderator harus bersifat netral dan tidak boleh memihak salah satu diantara kedua kubu. Moderator juga berwenang untuk menyampaikan perintah, menyampaikan tugas dan juga mengarahkan pemain agar tetap pada jalan cerita. Tentu saja hal ini dibuat agar pemain tidak bosan dan juga tidak kebingungan.
- b. Villager: Peran paling tidak berguna karena tidak mengetahui siapa lawan siapa teman. Disatu sisi villaager harus menaruh kepercayaan pada orang yang dianggap warga desa.
- c. Seer/Peramal : Seorang seer membaca apakah seseorang adalah werewofe atau bukan, tetapi mereka akan kesulitan untuk meyakinkan yang lain. .
- d. Bodyguard : Peranan yang bertugas melindungi warga desa disaat malam tiba. Bodyguard akan memilih salah atau warga untuk siapa yang akan dilindunginya.
- e. Lycan : perannya sebagai warga biasa tetapi saat diterawang oleh seer.dia berwujud wereworf.

- f. Serigala : peranan Serigala merupakan peranan favorit yang diidam-idamkan oleh setiap pemain karena bisa siapa saja dan kapan saja. Tugasnya adalah berpura-pura menjadi warga sekitar di pagi hari, ikut menentukan siapa yang dikecualikan dari permainan di sore hari, dan memakan warga di malam hari.
- g. Diseased : Perannya yaitu seperti warga biasa yang memiliki kemampuan, jika dimakan oleh werewolf pada malam hari werewolf akan puasa di malam berikutnya.
- h. Doppelganger : perannya dia akan menunjuk satu orang di awal permainan dan jika yang ditunjuk mati dia akan mengambil kemampuan orang tersebut.

Permainan berakhir ketika kelompok manusia serigala mampu membunuh seluruh penduduk, atau ketika kelompok penduduk membunuh seluruh kelompok manusia serigala. Manusia serigala hanya bisa dibunuh di sore hari, meskipun mereka dipilih untuk tampil oleh pemain lain. Sebaliknya, warga bisa terbunuh pada malam hari karena pilihan werewolf, atau pada sore hari akibat pemain game ini bertengkar dan salah memilih sasaran.

Langkah-langkah permainan werewolf yang dimodifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Guru akan menjelaskan aturan mainnya secara detail.
- b. Guru memberikan contoh permainan werewolf dalam format video untuk membantu pemahaman siswa.

- c. Guru mengatur siswa untuk duduk di tempat duduknya masing-masing dengan jarak satu sama lain.
- d. Guru akan bertindak sebagai fasilitator dan membagikan kartu dengan peran yang akan dimainkan setiap siswa.
- e. Setelah siswa menerima peran yang dibagikan, moderator menginstruksikan siswa untuk menyimpan kartunya di tempat yang aman dan juga memperingatkan mereka untuk tidak mengungkapkan perannya kepada pemain lain selain moderator.
- f. Moderator memimpin permainan dengan menanyakan kesiapan pemain untuk memulai permainan. Jika semua pemain sudah siap, Anda bisa langsung memulai diskusi.
- g. Moderator menginformasikan pada setiap pemain untuk menutup mata karena waktu menunjukkan sudah tengah malam. Lalu ketika semua pemain sudah menutup mata, moderator mencoba untuk melakukan pengenalan terlebih dahulu pada masing-masing pemain dengan mengetahui karakter yang diperankan oleh masing-masing warga. Lalu ketika moderator sudah selesai berkenalan, moderator meminta serigala untuk melakukan tugasnya pada malam hari (mencuri senjata tradisional warga).
- h. Jika *werewolf* sudah selesai dengan perintahnya, maka moderator meminta pemain lain untuk bangun dan mengumumkan jika hari sudah pagi. Lalu moderator memberitahukan pada seluruh pemain mengenai siapa yang

sudah terbunuh. Setelahnya, moderator mengumumkan bahwa sudah waktunya bagi pemain untuk berdiskusi, berdebat dan menemukan siapa *werewolf* yang sebenarnya.

- i. Ketika waktu diskusi sudah berakhir, maka sesi sore hari telah dimulai. Waktu sore hari menandakan bahwa sesi pemilihan / voting pemain yang diduga sebagai *werewolf* akan dikeluarkan. Moderator meminta semua pemain untuk menentukan pemain yang dicurigai sebagai *werewolf* dan meminta mereka untuk memilih agar mengeluarkan pemain tersebut.
- j. Kegiatan kemudian dilanjutkan kembali pada siklus malam-pagi-siang hingga tidak ada anggota lain di salah satu dari kedua kubu tersebut.
- k. Jika kubu manusia serigala finis pertama, kubu warga/penduduk menang. Namun, jika kubu warga kehabisan daya terlebih dahulu, maka kubu manusia serigala akan menang.
- l. Setelah permainan selesai, siswa diminta berkumpul dan menyaksikan permainan yang dimainkan bersama. Selanjutnya, siswa diminta mengungkapkan karakter mana yang paling mereka sukai.

Permainan dengan 6 hingga 20 pemain biasanya mencakup dua kelompok yang berlawanan. Artinya, kelompok baik berperan sebagai sekelompok penduduk desa, dan kelompok jahat berperan sebagai satu atau lebih manusia serigala (manusia serigala dibatasi jika jumlah pemain dibatasi hanya satu). Seorang moderator yang

juga bertindak sebagai narator akan memimpin jalannya acara. Dalam permainan ini, setiap kelompok saling menyerang dalam rentang waktunya masing-masing. Kelompok jahat menyerang pada fase malam hari, dan kelompok baik memburu dan menangkapnya pada siang hari. Setiap siklus yang terdiri dari dua fase, siang dan malam, berulang beberapa kali hingga berakhir ketika satu kelompok berhasil dimusnahkan dan kelompok lainnya mampu bertahan. Game Werewolf mempunyai variasi perkembangan yang berbeda-beda dengan variasi role yang berbeda-beda.

Dari kartu peran pemain, permainan selanjutnya memilih variasi paling sederhana dengan jumlah 9 pemain, dengan masing-masing pemain memainkan peran berikutnya. Ada empat pemain: pembawa acara dan narator, dua penjahat sebagai manusia serigala, aktor yang baik (wali) sebagai peramal (penyihir), dan aktor yang baik (penduduk desa).

Adapun langkah-langkah lain dari permainan *warewolf game* :

1. Pendahuluan
 - a. Moderator akan memberi tahu Anda aturan permainan dan cara memainkannya..
 - b. Moderator membagikan kartu kepada para pemain.
2. Warga dibunuh pada fase jam/malam
 - a. Moderator meminta seluruh pemain untuk “tidur” (menutup mata, menunduk dan berpura-pura tertidur).

- b. Moderator meminta manusia serigala untuk melihat ke atas, membuka matanya dan menampakkan dirinya sejenak. Manusia serigala kemudian memilih pemain untuk dieksekusi. Pembawa acara memperhatikan target manusia serigala dan meminta manusia serigala untuk "tidur".
- c. Moderator meminta para penjaga untuk memilih orang yang mereka lindungi yang dicurigai sebagai target manusia serigala, dan memilih pemain yang akan melindungi mereka, moderator mencatatnya
- d. Moderator meminta seorang pelihat (penyihir) untuk muncul dan menanyakan siapa yang ingin mereka pindai untuk mengetahui status salah satu pemain yang dicurigai sebagai manusia serigala.
- e. Moderator memberikan tanda tiga jari /W (jika yang ditunjuk adalah manusia serigala) atau tanda dua jari /V (jika yang ditunjuk adalah penduduk desa).

Permainan *werewolf* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran ringkas untuk menyampaikan pembelajaran secara implisit. Tujuan dari media pembelajaran menggunakan permainan *werewolf* adalah untuk membantu siswa menemukan dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Media pembelajaran menggunakan permainan *werewolf* dengan teknik yang dimodifikasi juga dapat digunakan untuk membantu siswa memahami pembelajaran keberagaman sosial pada materi mengenal senjata

tradisional di Indonesia. Perubahan pada permainan ini tidak hanya berdampak pada langkah permainannya saja, namun juga pada muatan kearifan lokal yang sesuai dengan tema pembahasan keberagaman. Cara kerja game ini adalah pemain diminta untuk menemukan serigala yang ada di dalam game dengan cara berbicara dalam beberapa sesi. Tujuannya adalah agar para pemain menjadi orang pertama yang menyingkirkan serigala tersebut sebelum serigala mencuri dan melenyapkan banyak pemain dan pemain tersebut tersingkir dari permainan. Serigala dalam game, yang disebut manusia serigala, berganti peran dan menjadi pencuri, bukan predator manusia. Adaptasi produk kearifan lokal dalam bentuk kartu peran, yaitu setiap siswa yang berperan sebagai warga negara membawa satu kartu peran yang di atasnya terdapat gambar senjata tradisional.

Dampak positif dan negatif manusia serigala sangat beragam. Berikut dampak positif dan negatif dari bermain game dengan menggunakan teknik role-playing:

- a. Pada game Werewolf kalian diajarkan untuk mengambil keputusan berdasarkan pendapat seluruh pemain (dengan mempertimbangkan musyawarah dan pemungutan suara terbanyak).
- b. Permainan ini dapat dimainkan dengan sekelompok teman dalam jumlah besar. Oleh karena itu, permainan ini dapat

mengajarkan siswa bagaimana membangun rasa solidaritas dan kekompakan agar semakin bersatu.

- c. Dengan permainan ini siswa dapat belajar bagaimana melatih emosi yang ada dalam diri setiap siswa.
- d. Permainan ini memungkinkan siswa berlatih mengembangkan strategi bertahan hidup yang baik.
- e. Melatih siswa dalam keterampilan mengemukakan pendapat dan berpikir kritis dalam demokrasi.
- f. Melatih kemampuan bermain peran dan akting.
- g. Permainan ini memungkinkan siswa untuk lebih berhati-hati dalam kehidupan sehari-hari. Ajari siswa untuk membaca dan memahami situasi.

A. Hubungan Teknik *Role Playing* Dengan Komunikasi Interpersonal

Menurut Jackson (2011) menemukan *role play* sangat membantu peserta didik yang sulit terlibat aktif berkomunikasi dalam proses pembelajaran di sekolah dengan cara yang tidak menimbulkan kecemasan. Selain itu *role paly* juga memberikan manfaat kepada pendidik dalam hal bagaimana dan kapan sebaiknya memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran agar terdengar menyenangkan untuk peserta didik. Selain itu, Najlatun & Galih (2013) dalam penelitiannya menemukan bahwa *role playing* dapat secara efektif meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Selain efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal, teknik *role playing* juga telah teruji efektif digunakan pada berbagai macam permasalahan, misalnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Laily Tiarani (2012) menemukan bahwa *role playing* efektif meningkatkan keterampilan coping emosi negative pada siswa SMP. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* ini dapat meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa.

E. Penelitian Relavan

1. Reza Ayunda dan Aniek Wirastania (2021) "Efektivitas Tehnik role playing dalam konseling kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VII Selama daring di SMP negeri 2 Krian".

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Reza Ayunda dan aniek wirastania pada tahun 2021 bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan teknik role playing dalam konseling kelompok untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VII selama daring di SMP Negeri 2 Krian. Rancangan penelitian yang digunakan peneliti adalah *One Grup Pre-test Post-test Design*, yang kemudian diberikan kepada siswa yang berjumlah 5 anak yang mendapatkan skor rendah-sedang. Hasil penelitian menunjukkan asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,042, karena nilai $0,042 < 0,05$ maka hipotesis diterima. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh

peneliti, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya konseling kelompok yang menggunakan teknik role playing efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan dimana penelitian ini dilakukan di SMP N 11 kota jambi dengan layanan bimbingan kelompok, desain penelitian yang peneliti gunakan yaitu *nonequivalent control group desain*.

2. Fijriani dan rediska amaliawati (2017) "layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal". Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya efektifitas pelayanan konseling kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa kelas X SMAN 1 Tanjurhalang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kuasi eksperimen pre-test dan post test control group design. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan 20 siswa sebagai sampel yang terbagi dalam ldua kelas, 10 siswa sebagai kelas eksperimen dan 10 siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, diberikan proses layanan konseling kelompok 8 kali pertemuan. Setelah melakukan analisis data, ditarik kesimpulan bahwa layanan konseling kelompok efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal pada siswa kelas X SMAN 1 Tanjurhalang. Secara khususnya dari penelitian ini adalah (1) terdapat perbedaan komunikasi interpersonal siswa kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok (*post-*

test), (2) tidak terdapat perbedaan signifikan komunikasi interpersonal siswa kelompok kontrol pada pre-test dan post-test (tanpa perlakuan layanan bimbingan kelompok), dan (3) terdapat perbedaan komunikasi interpersonal siswa antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini memiliki perbedaan dimana penelitian yang dilakukan di SMP N 11 Kota Jambi dengan jumlah sampel 16 siswa dan rancangan penelitian yang digunakan peneliti yaitu *nonequivalent control group desain test*. Peneliti juga menggunakan teknik *role playing*.