

BAB II

LANDASAN TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Komunikasi Antarpribadi

a. Pengertian Komunikasi Antarpribadi

Pada komunikasi terdapat bahasan mengenai komunikasi antarpribadi atau disebut juga *interpersonal communication*. Komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) adalah komunikasi antara individu-individu.¹ Secara umum Rogers mengatakan, komunikasi antarpribadi adalah “proses komunikasi dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi.² Josep A DeVito mendefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi antara dua orang yang sebelumnya sudah memiliki hubungan diantara keduanya. Pada proses komunikasi, terdapat saling menanggapi berbagai informasi dan umpan balik yang diterima secara nyata. Dilakukan baik secara verbal maupun non verbal serta memiliki beberapa tujuan tertentu.³

¹ Aubrey B. Fisher, “*Toeri-teori Komunikasi, Perspektif Mekanistik, Psikologis, Interaksional dan Pragmatis*” (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), h.80.

² Alo Liliweri, “*Dasar-dasar Komunikasi AntarBudaya*” (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h.18.

³ Joseph A De Vito, “*The Interpersonal Communication Book*” (USA: Pearson Education, 2007), p.81.

Sedangkan menurut Kathleen S Verderber, komunikasi antarpribadi merupakan proses seseorang menciptakan dan mengelola hubungan mereka, melaksanakan tanggung jawab secara timbal balik dalam menciptakan makna.⁴ Komunikasi antarpribadi adalah bentuk tingkah laku seseorang baik verbal ataupun nonverbal yang ditanggapi oleh orang lain.⁵

Komunikasi antarpribadi/interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang yang sebelumnya sudah memiliki hubungan diantara keduanya. Komunikasi tersebut dapat terjadi antara ayah dan anak laki-lakinya, pekerja dengan pekerja lainnya, dua saudara perempuan, guru dan murid, dua orang yang saling terlibat hubungan asmara, ataupun dua teman.⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai komunikasi antarpribadi maka dapat diambil kesimpulan, komunikasi antarpribadi merupakan suatu kegiatan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, baik yang sudah memiliki hubungan atau belum. Dilakukan baik secara verbal maupun non verbal serta memiliki beberapa tujuan tertentu, sehingga menciptakan hubungan antarpribadi yang semakin erat.

⁴ Kathleen S Verderber, Rudolph Werderber, *“Communicate Thirteenth Edition”* (Wardsworth Cengage Learning, 2005), h.9.

⁵ Supratiknya, *“Komunikasi AntarPribadi: Tinjauan Psikologis”* (Yogyakarta: Kanisius, 1995), h.30.

⁶ Joseph A De Vito, *“The Interpersonal Communication Book”* (USA: Pearson Education, 2007), p.188.

b. Tujuan Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi merupakan suatu kebutuhan bagi manusia, melalui proses komunikasi manusia saling memenuhi kebutuhan dalam berbagai macam aspek. Oleh karena itu komunikasi dikatakan memiliki tujuan-tujuan yang berbagai macam. Adapun tujuan komunikasi antarpribadi menurut De Vito terdiri dari lima hal utama yang dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari, diantaranya⁷:

a. Belajar

Setiap kita berkomunikasi secara antarpribadi, kita belajar tentang lingkungan yang ada di sekitar. Kita belajar tentang orang lain dan diri sendiri. Komunikasi antarpribadi membantu kita untuk memahami lingkungan lebih baik lagi seperti, peraturan, norma-norma dan etika yang berlaku. Melalui komunikasi antarpribadi, kita juga mengetahui bagaimana pendapat orang lain terhadap kita.

b. Membangun hubungan

Setiap orang ingin membangun dan mempertahankan sebuah hubungan. Kita menghabiskan banyak waktu untuk melakukan komunikasi antarpribadi untuk membangun dan mempertahankan hubungan sosial. Hubungan sosial menghindarkan diri kita dari kesendirian.

⁷ Ibid, p. 259.

c. Mempengaruhi

Dalam komunikasi antarpribadi, kita sering mencoba mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain.

d. Bermain

Berdiskusi tentang hobi, dan menceritakan lelucon merupakan hal yang sangat penting. Hal itu dapat menyeimbangkan hidup dan membuat pikiran kita beristirahat sejenak dari hal-hal yang serius. Bermain meliputi segala hal yang dapat kita nikmati.

e. Menolong

Melalui komunikasi antarpribadi kita dapat menenangkan, menghibur, dan memberi saran kepada teman. Secara profesional atau bukan, keberhasilan untuk menolong seseorang tergantung pada kemampuan komunikasi antarpribadi seseorang.

c. Karakteristik Komunikasi Antarpribadi

Adapun karakteristik komunikasi antarpribadi menurut DeVito, yaitu⁸:

1. Keterbukaan (*openess*), yaitu sejauh mana individu memiliki keinginan untuk terbuka dengan orang lain dalam berinteraksi. Keterbukaan yang terjadi dalam komunikasi memungkinkan perilakunya dapat memberikan tanggapan secara jelas terhadap segala pikiran dan

⁸ DeVito, op.cit., p.264.

perasaan yang di ungkapkannya. Kualitas keterbukaan mengacu pada sedikitnya tiga aspek komunikasi antarpribadi, yaitu:

- a. Adanya kesediaan komunikator untuk membukakan diri pada orang yang di ajak berinteraksi, mengungkapkan informasi yang biasanya di sembunyikan.
- b. Kesediaan komunikator untuk berinteraksi jujur terhadap stimulus yang datang.
- c. Menyangkut kepemilikan, perasaan dan pikiran.

Pada dasarnya setiap manusia suka berkomunikasi dengan manusia lain, karena itu tiap-tiap orang selalu berusaha agar mereka lebih dekat satu sama lainnya. Faktor kedekatan atau *proximity* bisa menyatukan dua orang yang erat. Kedekatan antarpribadi mengakibatkan seseorang bisa dan mampu menyatakan pendapat-pendapatnya dengan bebas dan terbuka. Kebebasan dan keterbukaan akan mempengaruhi berbagai variasi pesan baik verbal maupun nonverbal. Ini menunjukkan kualitas dari keterbukaan dari komunikasi antarpribadi yang mengandung dua aspek, yaitu aspek pertama keinginan untuk terbuka bagi setiap orang yang berinteraksi dengan orang lain. Hal ini berarti tidak harus menceritakan semua latar belakang kehidupan. Namun yang penting ada kemauan untuk membuka diri pada masalah-masalah umum. Dari sini orang lain akan mengetahui pendapat, pikiran dan gagasannya sehingga komunikasi

akan mudah di lakukan, dan aspek keinginan untuk menanggapi secara jujur semua stimuli yang datang kepadanya. Dengan demikian komunikasi antarpribadi dapat dikatakan efektif jika keterbukaan dan berkomunikasi ini dapat dilakukan. Aspek kedua dari keterbukaan menunjuk pada kemauan seseorang untuk memberikan tanggapan terhadap orang lain secara jujur dan terus terang dan demikian pula sebaliknya. Aspek ketiga yaitu menyangkut tanggung jawab individu terhadap pemikiran, perasaannya yang sedang dialaminya. Hal ini mengisyaratkan bahwa individu harus menggunakan kata “saya” ketika berbicara mengenai perasaan dan pemikirannya saat ini.

2. Empati (*empathy*), yaitu kemampuan memproyeksikan diri kepada kemampuan orang lain maupun mencoba merasakan dalam cara yang sama dengan perasaan orang lain. Langkah untuk mencapai empati adalah pertama, menahan godaan untuk mengevaluasi, menilai, menafsirkan, dan mengkritik. Kedua, mengenai banyak orang. Ketiga, merasakan apa yang sedang dirasakan orang lain dari sudut pandangnya. Orang yang berempati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan, dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang. Individu dapat mengkomunikasikan empati, baik secara verbal maupun nonverbal. Secara nonverbal, kita dapat mengkomunikasikan empati dengan memperlihatkan: 1) keterlibatan aktif dengan orang itu melalui ekspresi

wajah dan gerak-gerik yang sesuai; 2) konsentrasi terpusat meliputi, kontak mata, postur tubuh yang penuh perhatian dan kedekatan fisik; serta 3) sentuhan atau belaian yang sepiantasnya.

3. Dukungan (*supportiveness*), hubungan antar pribadi yang efektif adalah hubungan yang terdapat sikap saling mendukung. Adanya dukungan dapat membantu seseorang lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas serta meraih tujuan yang di inginkan. Dukungan ini lebih di harapkan dari orang terdekat yaitu keluarga. Individu memperlihatkan sikap mendukung dengan cara bersikap:
 - a. Deskriptif dan bukan evaluatif. Suasana yang bersikap deskriptif dan bukan evaluatif membantu terciptanya sikap mendukung bila individu mempersepsikan suatu komunikasi sebagai permintaan akan komunikasi atau uraian mengenai suatu kejadian tertentu, individu pada umumnya tidak merasakan ini sebagai ancaman. Sebaiknya komunikasi akan bernada menilai seringnya orang lain defensif.
 - b. Spontan bukan strategik. Orang yang spontan dalam komunikasinya dan terus terang serta terbuka dalam mengutarakan pikirannya, biasanya bereaksi dengan cara yang sama, terus terang dan terbuka. Sebaliknya bila individu merasa bahwa seseorang menyembunyikan perasaan yang sebenarnya, bahwa

mempunyai rencana yang tersembunyi, maka individu juga akan bereaksi secara defensif.

- c. Provisional dan bukan sangat yakin. Bersikap provisional artinya bersikap tentatif dan berpikiran terbuka, serta bersedia mendengar pandangan yang berlawanan dan bersedia mengubah posisi berubah jika keadaan mengharuskan. Hal inilah yang dinamakan provisional, bukan keyakinan yang tidak tergoyahkan dan dapat membantu terciptanya suasana mendukung sehingga orang lain merasa setara.
4. Positivitas (*positiveness*), yaitu apabila menyatakan sikap secara positif pada diri maka situasi akan mendorong orang lain juga untuk merefleksikan perasaan positif. Kita dapat melakukan komunikasi yang positif dalam komunikasi antarpribadi setidaknya dalam dua cara:
 - a. Menyatakan sesuatu dalam bentuk positif
Berperilaku yang positif dalam komunikasi antarpribadi mengacu pada pandangan positif yang kita miliki terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi dalam komunikasi.
 - b. Memuji orang yang kita ajak bicara
Ketika kita memuji seseorang, kita mengakui dia sebagai individu. Pujian yang berbentuk verbal contohnya: “saya senang sekali berada di dekat kamu”, atau yang nonverbal contohnya tersenyum.

5. Kesetaraan (*equality*), adalah pengakuan bahwa kedua belah pihak memiliki kepentingan, kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, serta saling memerlukan. Komunikasi antarpribadi akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak memiliki sesuatu yang penting untuk di sumbangkan.

Berdasarkan paparan di atas dapat di simpulkan bahwa efektifitas komunikasi memiliki ciri-ciri adanya keterbukaan, empati, dukungan, perasaan positif dan kesamaan.

d. Komponen-komponen Komunikasi Antarpribadi

Pada komunikasi antarpribadi, ada komponen-komponen yang terlibat didalamnya sehingga proses komunikasi dapat berlangsung. Komponen yang terdapat dalam komunikasi antarpribadi menurut De Vito adalah sebagai berikut⁹:

a. Pengirim dan penerima pesan

Pada komunikasi antarpribadi melibatkan paling tidak 2 orang, setiap orang yang terlibat dalam komunikasi antarpribadi memformulasikan dan mengirim pesan (fungsi pengirim) dan juga sekaligus menerima dan memahami pesan (fungsi penerima).

⁹ DeVito, Op.Cit., p. 127-130.

b. *Encoding* (pemecahan kode) dan *Decoding* (pengkodean)

Encoding adalah pesan-pesan yang di sampaikan terlebih dahulu di bentuk dalam lambang atau disusun dalam kata-kata. *Decoding* atau pengkodean adalah tindakan menginterpretasikan dan memahami pesan-pesan yang diterima. Ketika berbicara (*Encoding*), juga menyerap tanggapan dari penggemar (*Decoding*).

c. Pesan

Pesan dalam bentuk antarpribadi dapat mempunyai banyak bentuk. Pesan bisa berbentuk verbal (kata-kata lisan atau tertulis) atau nonverbal (gerakan, simbol).

d. Saluran

Saluran dalam komunikasi antarpribadi adalah media yang dilalui pesan. Misalnya interaksi secara tatap muka dengan berbicara dan mendengarkan (saluran suara), tetapi juga memberikan isyarat tubuh dan menerima isyarat secara visual (saluran visual).

e. Gangguan

Pada komunikasi antarpribadi sering terjadi kesalahpahaman yang disebabkan adanya gangguan. Gangguan ini mencakup tiga hal diantaranya:

- Gangguan fisik, gangguan yang berasal dari luar dan mengganggu transmisi fisik isyarat atau pesan.

- Gangguan psikologis, timbul karena perbedaan gagasan atau gangguan yang terjadi oleh persoalan dalam diri individu.
- Gangguan semantik, pembicara dan pendengar memberi arti yang berlainan atau gagal menangkap maksud dari pengirim pesan.

f. Umpan balik

Umpan balik adalah informasi yang dikirimkan balik ke sumbernya. Pengirim dan penerima pesan secara terus menerus dan bergantian memberikan umpan balik baik secara verbal maupun nonverbal.

g. Konteks

Konteks adalah situasi yang ada hubungannya dengan kejadian. Tiga dimensi konteks komunikasi antarpribadi adalah fisik (ruang makan, taman, dll), sosial psikologis (norma kelompok, status hubungan, dll), dan temporal (waktu dan hari peristiwa, kecocokan pesan dengan peristiwa komunikasi).

h. Pengalaman

Pengalaman mempengaruhi seseorang untuk mengantisipasi masa yang akan datang. Akibatnya adalah perbedaan dari lapangan pengalaman yang dapat menghasilkan kesenjangan komunikasi.

i. Efek

Pada proses komunikasi antarpribadi yaitu timbulnya akibat baik secara positif maupun negatif terhadap pihak yang terlibat dalam komunikasi.

j. Etik

Merupakan perilaku berkomunikasi etis (pantas) atau tidak etis (tidak pantas) untuk dilakukan.

2. Anak Tunggal

a. Pengertian Anak Tunggal

Keluarga menjadi salah satu hal yang mutlak dalam keberadaan seorang anak. Adler mengidentifikasi lima posisi urutan kelahiran seseorang dalam satu keluarga. Adler mengidentifikasi lima posisi psikologis; anak sulung, anak kedua, anak tengah, anak bungsu, dan anak tunggal.¹⁰ Anak tunggal adalah satu-satunya anak di dalam keluarga.¹¹ Memiliki anak satu secara otomatis terstigmatisasi. Ketika diminta menggambarkan sifat kepribadian dari seorang anak yang tidak memiliki saudara, banyak yang menanggapinya negatif, yang mengindikasikan anggapan bahwa anak yang tidak punya saudara bisa dianggap menjadi anak “nakal” (karena selalu dimanja) dan kurangnya saudara bisa mempengaruhi interaksi sosial anak dikemudian hari.¹² Namun, Falbo dalam penelitiannya menjelaskan anak

¹⁰ Andry Putra Pratama & Esthi Rahayu, “Keseharian Anak Tunggal Pada Dewasa Muda”. Jurnal Psikodimensia, 2014, Volume 13, h.1

¹¹ Bambang Hermanto, “Makna dan Sosialisasi Nilai Orangtua terhadap Anak Tunggal”. Jurnal Sosiologi, 2014, h.4.

¹² Irina V. Sokolova, “Kepribadian Anak”. (Jogjakarta: Katahati, 2008), h. 35.

yang tidak punya saudara juga sering kali dilihat sebagai orang yang berprestasi tinggi, bermotivasi, dan berhasil.¹³

Adler menekankan aspek sosial dari perkembangan kepribadian dan karenanya mengajukan kemungkinan urutan kelahiran dan signifikansinya dalam hubungan antarpribadi/interpersonal dari kehidupan keluarga. Bahwa masing-masing posisi dalam urutan tersebut memiliki sifat yang berbeda.

Berikut ini karakteristik anak berdasarkan urutan kelahiran didasarkan pada teori Ansbacher dan Ansbacher, Dreikurs, dan Adler, yaitu:¹⁴

1) Anak sulung

Anak sulung biasanya mendapatkan perhatian besar dan selama beberapa saat dia menjadi anak tunggal, dia sedikit di manjakan sebagai pusat perhatian. Dia cenderung untuk bisa dipercaya dan pekerja keras dan berusaha untuk bisa tetap di depan. Namun, apabila lahir adik laki-laki atau perempuan dia merasa dirinya tercampak keluar dari pusat perhatian. Dia tidak lagi unik atau istimewa. Dia mungkin siap untuk berpikir bahwa si pendaatang baru (pengganggu) akan merebut cinta kasih yang selama ini dia sudah terbiasa untuk mendapatkannya.

2) *Anak kedua* ada pada posisi yang berbeda. Dari saat dilahirkan, perhatian yang diterima sama-sama dinikmati dengan anak lain. Biasanya anak kedua itu berlaku seperti ia selalu berlomba adu cepat dan selalu dalam

¹³ Brophy, "It doesn't hurt to be alone". (U.S. News and World Report, 1989), h.56.

¹⁴ Gerald Corey, "Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy 8 Edition" (Belmont: Thomson Higher Educaion, 2009), h. 103.

kancah latihan untuk bisa lebih cepat dari kakaknya. Perjuangan yang kompetitif antara kedua anak ini memberi pengaruh pada kehidupannya di kemudian hari. Anak kedua ini mengembangkan sifat untuk mencari kelemahan kakaknya untuk selanjutnya maju dan mendapatkan pujian dari ayah bunda dan guru dengan mendapatkan sukses yang tak bisa di capai oleh kakaknya. Kalau yang satu ada bakat pada satu bidang, dia berusaha untuk mendapatkan pengakuan dengan jalan mengembangkan kemampuan di bidang lain.

- 3) *Anak di tengah* sering merasa tersingkirkan. Dia ada kemungkinan merasa yakin tentang ketidakadilan hidup ini dan merasa dicurangi. Orang ini bisa mengambil sikap kasihan pada diri sendiri dan menjadi "*problem child*"
- 4) *Anak bungsu* selalu menjadi buah hati keluarga dan cenderung untuk menjadi anak yang paling dimanja. Ia memiliki peranan istimewa, karena semua saudara-saudaranya telah mendahuluinya. Anak bungsu cenderung untuk mengembangkan sikap yang membuatnya seperti yang lain akan membangun hidupnya seperti dirinya. Anak bungsu cenderung untuk mengambil jalan sendiri. Mereka sering mengembangkan cara yang tidak terpikirkan oleh keluarganya.
- 5) Anak tunggal memiliki problemanya sendiri. Dia memiliki beberapa sifat seperti anak sulung. Dia tidak belajar berbagi rasa atau bekerjasama dengan anak-anak lain tetapi ia belajar bergaul dengan baik dengan orang

dewasa. Anak tunggal biasanya di manjakan oleh ibunya, dan mungkin bisa sangat tergantung pada ibunya. Dia selalu ingin ada pusat perhatian dan apabila kedudukan itu mendapat tantangan maka ia merasakannya sebagai ketidakadilan. Pada usia dewasa nanti apabila dia tidak lagi menjadi pusat perhatian ia cenderung untuk menemui banyak kesulitan.

3. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan dan konseling memiliki layanan yang berfungsi untuk membantu siswa dalam mencapai tugas perkembangan dan mengatasi masalah-masalahnya. Layanan-layanan tersebut yaitu layanan dasar, layanan responsif, perencanaan individual dan dukungan sistem. Dalam layanan dasar terdapat beberapa strategi yaitu Bimbingan Klasikal dan Bimbingan Kelompok. Bimbingan kelompok merupakan kegiatan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat.¹⁵

Menurut Winkel & Hastuti, bimbingan kelompok merupakan sebuah proses layanan yang diberikan kepada lebih dari satu orang dalam waktu bersamaan guna membantu mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan-keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam membuat pilihan-

¹⁵ Prayitno, & Amti E, "*Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*" (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h.10

pilihan, rencana-rencana, dan interpretasi-interpretasi yang diperlukan untuk penyesuaian diri yang baik.¹⁶

Menurut Djumhur dan Surya berpendapat bahwa bimbingan kelompok adalah suatu teknik yang dipergunakan untuk membantu siswa atau kelompok siswa dalam memecahkan masalah-masalah melalui kegiatan kelompok.¹⁷

Di sisi lain, bimbingan kelompok merupakan kegiatan kelompok yang harus diberikan oleh profesional kepada siswa untuk memberikan berbagai informasi mengenai berbagai informasi yang dibutuhkan oleh anggota kelompok.¹⁸

b. Tahapan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno, pada umumnya ada empat tahap perkembangan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu¹⁹:

¹⁶ Winkel, & Hastuti S, "*Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*" (Yogyakarta: Media Abadi, 2006), h.5.

¹⁷ Suradi, M & Nursalim, "*Layanan Bimbingan dan Konseling*" (Semarang: Unes University Press, 2002), h.9.

¹⁸ Jacob, E., Mason, L.R,& Harvill, L.R "*Group Counseling Strategies and Skills 5 Edition*" (Thomson: Belmont, 2006), p.20

¹⁹ Prayitno, "*Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*" (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2004), h.40.

Tabel 2.1 Tahap Pembentukan Bimbingan Kelompok

TAHAP I PEMBENTUKAN	
Tema: Pengenalan, pelibatan diri, dan pemasukan diri	
TUJUAN:	KEGIATAN:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anggota memahami pengertian dan kegiatan kelompok dalam rangka bimbingan kelompok 2. Tumbuhnya suasana kelompok 3. Tumbuhnya minat anggota 4. Mengikuti kegiatan kelompok 5. Tumbuhnya saling mengenal, percaya, menerima dan membantu diantara para anggota kelompok 6. Tumbuhnya suasana bebas dan terbuka 7. Dimulainya pembahasan tentang tingkah laku dan perasaan dalam kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok dalam rangka bimbingan kelompok 2. Menjelaskan; (a) cara-cara dan (b) asas-asas kegiatan kelompok 3. Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri 4. Teknik khusus 5. Permainan penghangatan/pengakraban.

Tabel 2.2 Tahap Peralihan Bimbingan Kelompok

TAHAP II PERALIHAN	
Tema: Pembangunan jembatan antara tahap pertama dan tahap ketiga	
TUJUAN:	KEGIATAN:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terbebaskannya anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya 2. Makin mantapnya suasana kelompok dan kebersamaan 3. Makin mantapnya minat anggota untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya 2. Menawarkan sambil mengamati apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap ketiga) 3. Membahas suasana yang terjadi 4. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota kelompok 5. Kalau perlu kembali ke beberapa aspek tahap

Tabel 2.3 Tahap Kegiatan Inti Bimbingan Kelompok

TAHAP III KEGIATAN INTI	
Tema: Kegiatan pencapaian tujuan	
TUJUAN:	KEGIATAN:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Terungkapnya permasalahan yang dialami anggota kelompok 2. Terbahasnya masalah secara mendalam dan tuntas 3. Ikut sertanya seluruh anggota secara aktif dan dinamis dalam pembahasan, baik yang menyangkut unsur-unsur tingkah laku, pemikiran ataupun perasaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing anggota kelompok secara bebas mengemukakan masalah pribadinya masing-masing 2. Menetapkan masalah yang akan dibahas terlebih dahulu 3. Anggota membahas masalah secara mendalam dan tuntas 4. Kegiatan selingan

Tabel 2.4 Tahap Pengakhiran Bimbingan Kelompok

TAHAP IV PENGAKHIRAN	
Tema: Kegiatan pencapaian tujuan (Penyelesaian Tugas)	
TUJUAN: <ol style="list-style-type: none"> 1. Terungkapnya kesan-kesan anggota kelompok tentang pelaksanaan kegiatan 2. Terungkapnya hasil kegiatan kelompok 3. Terumuskannya rencana kegiatan yang telah dicapai lebih lanjut 4. Tetap dirasakannya hubungan kelompok dan rasa kebersamaan meskipun diakhiri 	KEGIATAN: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri 2. Pemimpin kelompok dan anggota kelompok mengemukakan kesan dan hasil-hasil kegiatan 3. Membahas kegiatan lanjutan 4. Mengemukakan pesan dan harapan

4. Teknik Bermain Peran (*Role Play*)

a. Pengertian Teknik Bermain Peran (*Role Play*)

Para ahli dalam mendefinisikan bermain peran (*role play*) sering kali menyamakan dengan sosiodrama, sehingga pemakaiannya sering kali digunakan secara bergantian. Buku *Role Play Theory and Practice* menyebutkan bentuk *role playing* dimulai dari pengaturan yang minimal dengan durasi yang pendek sampai situasi yang kompleks.²⁰ *Role play* adalah cara untuk menghantarkan aspek-aspek dalam kehidupan nyata agar dapat dirasakan atau dialami. *Role play* telah digunakan dan diakui (melalui

²⁰ Krysia M. Yardley & Matwiejczuk, *Role Play: Theory and Practice* (UK: SAGE Publication Ltd, 1997).

riset) dalam psikologi. Dalam penelitian psikologi sosial, *role play* secara khusus digunakan pada area dinamika kelompok dan perubahan perilaku.

Peran merupakan perangkat tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh individu dalam suatu kondisi. Nasution menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) menitikberatkan pada kegiatan mengikutsertakan siswa untuk memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.²¹ Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. *Role playing* sebagai suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa-siswi bisa mengenali tokohnya.²²

Banyak guru yang tidak bisa membedakan antara "*role play*" dan drama. Meskipun keduanya tampak sama, tetapi mereka sangat berbeda dalam gaya. Mungkin perbedaan yang paling menonjol adalah pada pelaksanaannya; drama yang asli biasanya menggunakan naskah, sedangkan *role play* menggunakan unsur spontan atau setidaknya reaksi yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu.

²¹ Dessy Akhriani, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Layanan Informasi di SMP Negeri 232 Jakarta Timur* (UNJ: Skripsi, 2004)

²² <http://lead.sabda.org/anakmengajardenganbermainperanroleplay>, 3 September 2017.

Berdasarkan beberapa pandangan tokoh di atas, maka dapat disimpulkan metode *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

b. Langkah-langkah Teknik Bermain Peran (*Role Play*)

Prosedur bermain peran (*role play*) dalam bimbingan kelompok terdiri dari sembilan, yaitu;²³ a. Menghangatkan situasi kelas, b. memilih partisipan, c. menata panggung, d. menyiapkan pengamat (observer), e. memainkan peran, f. diskusi dan evaluasi, g. memainkan peran ulang, h. diskusi dan evaluasi kedua, i. berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan teknik bermain peran (*role play*):

a. Menghangatkan situasi kelas

Peneliti menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam kelompok. Peneliti mulai membahas pengantar topik. Topik tersebut diilustrasikan kedalam contoh pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dilakukan sampai siswa memahami situasi yang akan diperankan.

²³ Bruce Joyce, Marsha Weil & Emily Calhoun, "*Models of Teaching: Model-Model Pengajaran Edisi Delapan* terjemahan Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza" (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.328-329.

b. Memilih partisipan

Peneliti memilih pemain peran dengan karakter yang berbeda-beda, sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Pemilihan peran bisa dilakukan dengan cara meminta sukarelawan atau dipilih berdasarkan undian.

c. Mempersiapkan pentas

Peneliti mempersiapkan pentas, seperti menjelaskan peran-peran yang akan diperankan oleh siswa, siswa akan mempersiapkan alur pementasan sesuai dengan situasi yang telah peneliti jelaskan, namun tidak perlu menyiapkan dialog khusus. Selain itu peneliti juga memberikan kesempatan bagi siswa tersebut untuk mendiskusikan perkiraan adegan yang akan diperankan.

d. Menyiapkan pengamat (observer)

Pengamat dalam hal ini yaitu para siswa lain yang tidak memainkan peran. Kegiatan ini dilakukan dengan mempersiapkan hal-hal yang harus diamati dan diperhatikan untuk didiskusikan pada akhir *role playing*.

e. Memerankan

Siswa mulai memainkan peranannya masing-masing secara spontan dan melakukan improvisasi sesuai situasi yang telah disampaikan oleh peneliti.

f. Diskusi dan evaluasi

Peneliti dan siswa mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan yang sudah diperankan dan apa saja yang harus dikembangkan untuk pemeranan selanjutnya.

g. Memerankan kembali, diskusi dan evaluasi

Tahap ini dilaksanakan apabila pada tahap pemeranan pertama masih ada siswa yang belum memahami secara utuh kegiatan yang sudah diperankan maka perlu dilakukan pemeranan kembali. Lalu, kembali dilakukan evaluasi dan diskusi mengenai pemeranan kedua.

h. Berbagi dan mengembangkan pengalaman

Peneliti dan anggota saling berbagi dan mengembangkan pengalaman. Kegiatan ini dilakukan dengan menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi.

c. Tujuan Teknik Bermain Peran (*Role Play*)

Menurut Bruce Joyce tujuan dari teknik *role play* antara lain yaitu:²⁴

- 1) Mengekplorasikan perasaan siswa
- 2) Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai tingkah laku, nilai dan persepsi siswa
- 3) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku
- 4) Mengeksplorasikan materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

²⁴ Ibid, h.

Tujuan yang diharapkan dalam penggunaan teknik *role play* antara lain:

- 1) Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Siswa dapat belajar bagaimana memberi tanggung jawab
- 3) Siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan teknik *role play* antara lain: (a) mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, (c) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan tingkah laku, (d) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.²⁵ *Role play* dapat menggambarkan perasaan siswa, baik perasaan yang hanya dipikirkan maupun perasaan yang diekspresikan. Siswa yang melakukan *role play* menempatkan dirinya dalam posisi orang lain dan mencoba berinteraksi dengan siswa lain yang juga bertugas memerankan.

Berdasarkan pemaparan para ahli sebelumnya dapat dipahami bahwa tujuan teknik *role play* adalah mengeksplorasi perasaan siswa, mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan tingkah laku, siswa dapat belajar membagi tanggungjawab, siswa dapat mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan siswa dapat memahami materi pelajaran.

²⁵ Ibid, h.329.

d. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Bermain Peran (*Role Play*)

Teknik *Role Play* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam praktiknya, yaitu:²⁶

a. Kelebihan

- 1) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif
- 2) Dapat berkesan dengan kuat dalam ingatan siswa, serta merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa
- 3) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 4) Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- 5) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh

b. Kekurangan

- 1) Keseriusan siswa dalam memerankan tokoh menjadi penentu utama dalam keberhasilan teknik ini
- 2) Jumlah waktu yang diperlukan dalam teknik ini relatif lebih panjang
- 3) Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang diperankannya sehingga membutuhkan waktu yang banyak

²⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h.89.

- 4) Diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal hingga bekerja sama dengan baik
- 5) *Role play* tidak akan berjalan dengan baik jika suasana dalam kelompok tidak mendukung

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.5 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penelitian yang dilakukan	Hasil Penelitian
1.	Giri Isni Putra, <i>Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antarpribadi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Baturetno Wonogiri, 2013.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian menggunakan quasi eksperimen 2. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII SMP 3. Model pembelajaran yang digunakan adalah <i>role play</i> untuk meningkatkan pemahaman komunikasi antarpribadi 	Hasil yang diperoleh setelah perlakuan lebih tinggi dari nilai yang diperoleh sebelum perlakuan. Hal ini nampak dari F hitung $>$ F tabel yaitu $4,580 > 3,92$ dan signifikansi $0,034 < 0,05$.
2.	Wahyu Nila Kanti, <i>Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk meningkatkan Komunikasi Interpersonal, 2014.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian menggunakan pre-eksperimen 2. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI IPS 4 SMA N 14 Semarang 3. Model pembelajaran yang digunakan adalah <i>role pay</i> untuk meningkatkan komunikasi interpersonal 	Hasil yang diperoleh setelah perlakuan lebih tinggi 77,3% dari nilai yang diperoleh sebelum perlakuan. Berdasarkan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Uji t , diperoleh hasil t hitung 8.

3. Galih Wicaksono, <i>Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya</i> , 2013.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian menggunakan pre-eksperimental 2. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya 3. Model pembelajaran yang digunakan adalah bermain peran (<i>role play</i>) untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal 	Hasil yang diperoleh setelah perlakuan lebih tinggi menggunakan statistik non parametrik dengan uji tanda dan taraf signifikan 5% diperoleh $0,008 > 0,05$.
4. Cecilia, <i>Pengaruh Metode Role Play Terhadap Pemahaman Komunikasi Antarpribadi Siswa</i> , 2010.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian menggunakan quasi eksperimen 2. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI SMA 3. Model pembelajaran yang digunakan adalah <i>role play</i> untuk meningkatkan pemahaman komunikasi antarpribadi 	Hasil yang diperoleh setelah perlakuan lebih tinggi 52,79% dari nilai yang diperoleh sebelum perlakuan. Berdasarkan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Uji t, diperoleh hasil $t_{hitung} 9,86 > t_{tabel} 1,70$.

C. Kerangka Berpikir

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal bagi setiap siswa. Di dalam sekolah proses pembelajaran dilaksanakan. Sekolah bertanggungjawab dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif

dalam memahami konsep materi yang diajarkan sehingga tercapailah keberhasilan belajar siswa. Salah satu cara untuk membuat siswa menjadi aktif dan tercapai keberhasilan belajarnya adalah dengan meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Dalam aktivitas sehari-hari siswa senantiasa melakukan komunikasi dengan orang lain secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari komunikasi, sebagaimana kodrat manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan orang lain.

Pada komunikasi terdapat empat tingkat yang disepakati banyak pakar, yaitu: komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi dan organisasi massa. Jenis komunikasi yang frekuensinya cukup tinggi adalah komunikasi antarpribadi, berupa komunikasi yang dilakukan dalam aktivitas sehari-hari oleh setiap siswa. Untuk itu komunikasi antarpribadi memiliki peran yang penting dalam kehidupan sosial setiap siswa.

Kemampuan komunikasi antarpribadi yang baik dan efektif sangat diperlukan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan untuk menunjang terjalannya kerjasama dan keberanian mengemukakan pendapat. Sehingga siswa dapat belajar dengan lancar dan hubungan relasi sosial tetap harmonis.

Tercapainya tujuan pendidikan maupun keberhasilan siswa dalam belajar perlu ditunjang oleh guru dan sikap siswa dalam belajar berupa aktif dikelas. Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang baik, guru mata pelajaran dapat menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Perlu peran aktif juga dari guru bimbingan dan konseling. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa, diantaranya dengan mengoptimalkan layanan bimbingan konseling.

Dari beberapa layanan yang ada dan fungsi dari masing-masing layanan, guru bimbingan dan konseling dapat mengimplementasikan layanan dasar. Strategi layanan ini antara lain bimbingan kelompok. Berbagai teknik dapat digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok, salah satunya dengan menerapkan teknik bermain peran (*role play*).

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik dan kerangka teoritik di atas, maka peneliti menduga bahwa Teknik Bermain Peran (*Role Play*) Dalam Layanan Bimbingan Kelompok dapat Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antarpribadi Pada Anak Tunggal Siswa SMA Diponegoro 1 Jakarta.