

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan komunikasi interpersonal sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya. Kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal akan menyebabkan rasa rendah diri, kenakalan, dan dijauhi dalam pergaulan. Anak harus diajarkan memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang bisa didapat dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah.

Pada masa kanak-kanak keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu sarana untuk memperluas lingkungan sosial anak. Karena dengan memperluas cakrawala sosial anak, anak akan menemukan bahwa komunikasi atau berbicara merupakan sarana penting untuk memperoleh tempat dalam kelompok sebayanya. Menurut Sugiyo (2005: 3) komunikasi antar pribadi yaitu merupakan komunikasi dimana orang-orang yang terlibat dalam berkomunikasi menganggap orang lain sebagai pribadi dan bukan sebagai objek disamakan dengan benda, dan komunikasi antar pribadi merupakan pertemuan diantara pribadi-pribadi. Komunikasi individu mampu membuat suasana menjadi terbuka, memberikan dukungan kepada pihak yang sedang diajak berkomunikasi dan merasa percaya diri untuk berkomunikasi terutama dengan teman sebaya. Menurut Havighurst sebagaimana dikutip oleh Furqon (2005: 36) salah satu tugas perkembangan yang

harus terpenuhi oleh anak usia 6-13 tahun adalah belajar menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Begitu juga yang disampaikan oleh Syamsu Yusuf (2009: 180) perkembangan sosial pada anak sekolah dasar ditandai dengan adanya perluasan hubungan, disamping dengan keluarga dia juga mulai membentuk ikatan baru dengan dengan teman sebayanya atau teman sekelas sehingga ruang gerak hubungan sosialnya telah bertambah.

Menurut Jhon B. Waston: “lingkungan adalah faktor utama dalam belajar. Setiap tujuan yang diinginkan dapat dicapai melalui satu lingkungan yang terkontrol”. Salah satu tugas perkembangan masa kanak-kanak adalah menjadi anggota kelompok sehingga sering disebut masa prakelompok. Diawali dengan keinginan kontak sosial dengan anak lain dan bermain. Pada masa ini juga sering disebut dengan masa bermain. Pola bermain anak meliputi dengan mainan, misalnya : dramatisasi, konstruksi, permainan, membaca, film, radio, dan televisi. Dalam bermain sejajar akan diikuti dengan bermain asosiatif dan selanjutnya jenis permainan yang dilakukan adalah kooperatif.

Raymond (2011:3) mendefinisikan komunikasi sebagai *“atransactional process involving cognitive sorting, selecting, and sharing of symbol in such a way as to help another elicit from his own experience a meaning or responding smiliar to that intended by the source”*. Komunikasi adalah proses transaksional yang meliputi penyortiran informasi secara kognitif, diseleksi, dan pengembangan symbol dari informasi yang diterima sebagai cara untuk membantu memperoleh informasi yang diterima sebagai cara untuk membantu memperoleh pengalaman dalam mengartikan atau merespon sumber informasi yang diterima.

Siswa yang mengalami kesulitan berkomunikasi akan mengalami kesulitan untuk dapat menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan lingkungannya. Apabila kemampuan komunikasi dengan teman sebayanya terhambat itu dapat menyebabkan terhambatnya pemenuhan tugas perkembangannya dan mengganggu perkembangannya yang tentu saja akan menyebabkan tidak terpenuhinya tugas perkembangan selanjutnya. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi juga dapat menghambat prestasi belajar siswa, siswa yang kesulitan dalam berkomunikasi dan tidak mampu bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Vance Packard (2011:2) mengemukakan bila seseorang mengalami kegagalan dalam melakukan komunikasi interpersonal dengan orang lain ia akan menjadi agresif, senang berkhayal, dingin, sakit fisik dan mental, dan ingin melarikan diri dari lingkungannya. Pendapat tersebut menyiratkan bahwa komunikasi interpersonal mempunyai dampak yang cukup besar bagi kehidupan anak.

Berdasarkan fenomena dilapangan, hasil dari observasi dan wawancara dengan Guru Diniyah Kelas VI di Yayasan Miftahul Ulum pada tanggal 8 Februari 2017 diperoleh informasi bahwa ada beberapa anak yang kesulitan dalam berkomunikasi. Dilihat secara umum rata-rata anak memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik. Namun bila diperhatikan secara khusus atau secara individual kemampuan secara individu berbeda-beda. Ada beberapa anak yang tergolong kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Kesulitan-kesulitan tersebut membuat komunikasi menjadi tidak efektif. Ketidakefektifan

terjadi karena siswa (anak) belum dapat memenuhi faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi antar teman sebaya diantaranya adalah keterbukaan, empati, mendorong/dukungan, perasaan positif dan kesamaan. Hal tersebut beberapa sikap siswa saat berkomunikasi dengan orang lain

Siswa (anak) belum dapat bersikap terbuka terlihat dari sikap siswa (anak) yang kurang aktif dalam berbicara, pendiam, pemalu, malu bertanya saat ia tidak tahu. Tingkat empati siswa (anak) juga masih rendah siswa (anak) masih tidak percaya dengan apa yang temannya ceritakan, tidak mau membantu teman padahal siswa (anak) tahu teman tersebut membutuhkan bantuan, acuh tak acuh pada lingkungan sekitar. Siswa (anak) dalam berkomunikasi masih egois dan tidak mau mendengarkan teman lain menunjukkan siswa (anak) belum mampu memberi dorongan/ dukungan saat berkomunikasi. Siswa (anak) menuduh teman sebaya, menjauhi teman yang tidak ia sukai seperti teman yang tinggal kelas yang dianggap anak yang bodoh dan nakal, sikap-sikap tersebut menunjukkan anak belum dapat berpikir positif pada teman sebaya. Selain itu siswa (anak) masih pilih-pilih dalam berteman menunjukkan siswa (anak) belum memahami apa itu kesamaan, terdapat juga kelompok geng yang membuat anak cenderung hanya bermain dengan teman gengnya sehingga komunikasi dengan teman lainnya kurang.

Apabila hal tersebut terus dibiarkan akan menghambat proses perkembangan sosial anak yang sudah pasti akan mengganggu tugas perkembangan anak pada fase sekolah dasar yang selanjutnya juga akan mengganggu dan menghambat tugas perkembangan fase selanjutnya, yang akan

membuat anak berkembang tidak maksimal baik secara fisik, mental, intelektual dan sosial. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi siswa juga dapat menghambat prestasi belajar siswa. Depdikbud dalam Furqon (2005: 51) tujuan bimbingan dan konseling di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa agar dapat memenuhi tugas perkembangannya diberbagai aspek salah satunya adalah aspek perkembangan sosial pribadi yang meliputi beberapa hal diataranya adalah mengembangkan kemampuan keterampilan hubungan antar pribadi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 8Februari 2017, peneliti melihat banyak siswa yang belum mampu berkomunikasi dengan baik, baik dengan teman sebayanya ataupun orang lain. Terlihat dari siswa yang lebih memilih untuk menyendiri, tidak mau bergabung dengan teman-temannya dan pasif dalam berkomunikasi. Melihat dari fenomena yang telah dijabarkan peneliti ingin meneliti upaya meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa MDT pada kelas VI yang sebelumnya sudah dilakukan observasi, agar dapat mencapai kemampuan komunikasi interpersonal yang efektif sehingga siswa (anak) dapat berkomunikasi secara baik dengan orang lain. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk meningkatkan komunikasi siswa sekolah dasar adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Jumanta Hamdayama (2004:189) *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar

kelas dan memainkan peran orang lain. Hamdani (2011:87) menyatakan metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode *role playing* siswa (anak) diharapkan mampu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti mengambil judul untuk penelitian ini adalah “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa (Penelitian di Madrasah Diniyah Takmiliyah (MDT) Miftahul Ulum, Cimaung, Kabupaten Bandung.

B. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan kepada beberapa pertanyaan :

1. Bagaimana program pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode bermain peran di MDT MIFTAHUL U’LUM ?
2. Bagaimana proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok melalui metode bermain peran di MDT MIFTAHUL U’LUM ?

3. Bagaimana hasil yang dicapai dari kegiatan bimbingan kelompok melalui metode bermain peran di MDT MIFTAHUL U'LUM ?

C. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang sudah di rumuskan tersebut peneliti memiliki tujuan dalam penelitian ini, bermaksud ingin menggali bagaimana proses layanan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran di MDT MIFTAHUL U'LUM

1. Mengetahui bagaimana program pelayanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.
2. Mengetahui bagaimana proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.
3. Mengetahui bagaimana hasil dari layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis, Penelitian ini di harapkan dapat menggambarkan secara jelas tentang bagaimana peningkatan berbicara atau komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah penerapan kegiatan bimbingan kelompok dengan model bermain peran (Role Playing). Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dan tambahan refrensi di bidang Bimbingan dan Konseling Islam.
2. Secara Praktis, Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu peluang di jurusan Bimbingan dan Konseling Islam karna dapat menjadi sebuah

bahan masukan dan acuan bagi seluruh konselor di jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, agar di kemudian hari Bimbingan dan Konseling Islam mampu memperluas ranah Bimbingan dan Konseling Islam tidak hanya di sekolah umum, pesantren, panti rehab, atau tempat lainnya.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari adanya asumsi plagiarisasi, maka peneliti akan memaparkan beberapa pustaka yang berhubungan dengan penelitian yang akan peneliti susun. Pertama, penelitian yang di susun oleh Galih Wicaksono pada tahun 2013 dengan judul " *Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia Smk Ikip Surabaya*".

Dari karya tersebut penulis mendapatkan hasil Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada perubahan yang signifikan pada skor kemampuan berbicara interpersonal antara sebelum dan sesudah penerapan bimbingan kelompok dengan metode bermain peran. Dengan demikian teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan kemampuan berbicara interpersonal terhadap anak kelas X di SMK IKIP Surabaya.

F. Kerangka Berfikir

1. Bimbingan Kelompok

Bimbingan menurut perspektif Islam disebut *Irsyad*, yang berarti proses pemberian bantuan terhadap diri sendiri (*irsyad nafsiah*), individu (*irsyad*

fardiyah), kelompok kecil (*fi'ah qolilah*) agar dapat keluar dari berbagai kesulitan, untuk mewujudkan kehidupan pribadi, individu dan kelompok yang selamat, baik, dan memperoleh ridho Allah di dunia dan di akhirat. Pemberian bantuan tersebut dapat berupa *ta'lim*, *tawjih*, *nashihat*, *mau'izah*, dan *istisyfa* dalam bentuk internalisasi dan transmisi pesan-pesan tuhan (Arifin, 2009: 8)

Prayitno (2004) menyebutkan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang di lakukan oleh sekelompok orang, dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan sebagainya. Hal-hal yang dibicarakan dalam kelompok semuanya bermanfaat untuk peserta sendiri, dan untuk peserta lainnya. Sukardi (2005:48) mengatakan “layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan seseorang secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga, maupun anggota masyarakat”.

Berdasarkan definisi di atas peneliti mengartikan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh kelompok yang didalamnya terdapat berbagai aktifitas untuk saling memberi manfaat antara diri sendiri dan oranglain.

2. Komunikasi Interpersonal

Menurut Effendi yang dikutip Liliweri (1991) komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara seorang komunikator dan seorang komunikan yang sangat efektif dalam upaya mengubah sifat, pendapat dan

perilaku seseorang, karena sifatnya dialogis berupa percakapan dan arus balik yang bersifat langsung dimana komunikasi pada saat itu juga yaitu pada saat komunikasi berlangsung.

Komunikasi interpersonal juga dapat digunakan untuk bermain, mencakup semua aktifitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olah raga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan yang dapat memberikan kesenangan. Walaupun kelihatannya kegiatan itu tidak berarti tetapi mempunyai tujuan yang sangat penting. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu tidak berarti tetapi mempunyai tujuan yang sangat penting. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita.

3. Metode Bermain Peran

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Berdasarkan pengertian di atas penelitian menyimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal, dengan demikian peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal perlu dimiliki karena dapat mendorong siswa untuk dapat terbuka, memiliki rasa empati, dan sifat yang positif.

G. Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan bertempat di Yayasan Miftahul U'lum Jl. Cipinang Indah Blok B No.80 Batu Reok Kec. Cimaung Kab Bandung. Alasan penulis melakukan penelitian di Yayasan Miftahul U'lum karena siswa di Yayasan tersebut terdapat masalah mengenai rendahnya komunikasi interpersonal dalam menyampaikan keluhan kesahnya terhadap pembimbing.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang kemudian menghasilkan data deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dan nyata, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.

3. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Data primer yang dimaksud penulis disini adalah sumber yang penulis dapat langsung dari lokasi penelitian baik itu berupa dokumentasi, ataupun keterangan-keterangan dari informan atau narasumber. Dalam hal ini yaitu yang berkaitan dengan Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal siswa di Yayasan Miftahul U'lum.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu sumber-sumber lain yang menunjang isi atau permasalahan yang terdapat dalam data primer seperti buku-buku, majalah, surat kabar, artikel baik yang penulis baca dalam internet ataupun yang lainnya.

c. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

1) Wawancara

Teknik wawancara atau istilah lainnya yakni interview yaitu suatu pengumpulan data yang dilakukan secara tatap muka. Peneliti mengajukan pertanyaan dalam bentuk lisan dan yang diwawancarai menjawab secara lisan pula. Teknik ini digunakan sebagai teknik pokok untuk penelitian, wawancara ini digunakan untuk mengungkap data yang tidak bisa diambil dengan observasi yang berkaitan dengan penerapan Teknik Bermain Peran

(*role Playing*) dalam Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan Komunikasi Interpersonal siswa. Yang menjadi sasaran wawancara adalah gurudi yayasan tersebut, karena mempunyai program bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan berbicara interpersonal terhadap anak.

2) Observasi

Dalam hal ini penulis mengamati langsung ke Yayasan Miftahul U'lum untuk mengamati jalannya Bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh guru. Alasan digunakan teknik obsevasi ini untuk mengambil data yang tidak bisa diambil melalui wawancara khususnya yang bersifat fisik. Yang menjadi sasaran observasi adalah siswa dan guru pembimbing di Yayasan tersebut, karena sebagai objek penelitian.

3) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari landasan atau teori yang mendukung dan yang ada relevansinya dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam pelaksanaanya penulis melakukan penelitian sebagai berikut:

- a) Telaah buku-buku ilmiah berkaitan dengan penelitian.
- b) Dokumentasi layanan bimbingan kelompok untuk meminimalisir masalah yang akan di teliti
- c) Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional memiliki legitimasi sebagai salah satu lembaga integral dalam sistem pendidikan Nasional. Lembaga pendidikan islam tersebut adalah Madrasah Dimniyah.

- d) Peraturan Pemerintah no. 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.
- e) PERDA nomor 7 tahun 2008 tentang wajib belajar Dimiyah Takmiliah.

d. Analisis data

Setelah data terkumpul baik dari hasil wawancara, dokumentasi, observasi, maupun pengamatan langsung, kemudian penulis lanjutkan dengan pengalisan. Jumlah skor ideal untuk seluruh item baik pernyataan positif maupun negatif yaitu $5 \times 36 = 180$ (jika semua menjawab sangat setuju), kemudian untuk jawaban setuju yaitu $4 \times 36 = 144$, untuk jawaban kurang sesuai yaitu $3 \times 36 = 108$, selanjutnya untuk jawaban netral yaitu $2 \times 36 = 72$, dan untuk jawaban sangat tidak setuju yaitu $1 \times 36 = 36$.

Tabel 1.1
Kategorisasi skala perhitungan

Rentan Skor	Persentase skor	Kategorisasi
145-180	81-100%	Sangat tinggi
109-144	61-80%	Tinggi
73-108	41-60%	Sedang
37-72	21-40%	Rendah
0-36	0-20%	Sangat rendah

Kemudian diklasifikasikan pada kerangka berfikir yang telah dipilih dan dirumuskan sebelumnya, setelah diklasifikasikan kemudian dideskripsikan dan disimpulkan. Dengan memakai cara demikian diharapkan penulis dapat bertindak konsisten dalam menempatkan kerangka analisis dan penafsiran data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis.

e. Langkah-langkah pengambilan data:

- 1) Teknik survey, teknik survey ini pada umumnya cara pengumpulan data dari sejumlah unit atau individu dalam waktu yang bersamaan. Diantara yang sering diteliti dengan teknik survey ini adalah bidang kemasyarakatan, bidang persekolahan, bidang perusahaan dan sebagainya. Dalam penelitian ini yang menjadi objek teknik survey adalah bidang persekolahan/pendidikan yaitu Yayasan Miftahul U'lum.
- 2) Teknik observasi langsung, dimana penyelidik mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subyek yang diteliti, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan.
- 3) Teknik wawancara, yakni peneliti mengumpulkan data dengan jalan mengadakan wawancara langsung dengan obyek penelitian baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.