**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**

### Komunikasi Antar Pribadi

### Pengertian Komunikasi Antar Pribadi

Manusia merupakan makhluk sosial, karena itu kehidupan manusia selalu ditandai dengan pergaulan antar manusia misalnya pergaulan keluarga, lingkungan bertetangga, sekolah. Pergaulan manusia merupakan bentuk peristiwa komunikasi dalam masyarakat. Begitu juga dengan peserta didik di sekolah, mereka melakukan komunikasi dengan teman sendiri, guru, dan semua pihak yang terkait dengan sekolah. Sayangnya kemampuan komunikasi antar pribadi tiap peserta didik berbeda-beda.

Berikut adalah pemaparan dari beberapa tokoh mengenai pengertian komunikasi. Komunikasi merupakan kegiatan manusia dimana seseorang menjalain hubungan satu sama lain yang demikian otomatis keadaannya, sehingga sering tidak disadari bahwa keterampilan komunikasi merupakan hasil belajar (Sugiyo, 2005). Sedangkan Supratiknya berpendapat bahwa komunikasi antar pribadi adalah setiap bentuk tingkah laku sesorang baik verbal maupun non verbal yang ditanggapi oleh orang lain (Supratiknya, 1995).

De Vito (Sugiyo, 2005: 3) mengemukakan bahwa “komunikasi antar pribadi merupakan pengiriman pesan-pesan dari dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang berlangsung”. Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi atau kelompok maupun pada kerumunan warga (Zayiroh, 2007).

Pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulakan bahwa komunikasi antar pribadi dapat diartikan sebagai pesan yang disampaikan seorang kepada orang lain baik satu orang maupun lebih dengan maksud untuk memengaruhi tingkah laku orang lain tersebut. Dalam setiap bentuk komunikasi setidaknya dua orang saling mengirimkan lambang-lambang tertentu, dan lambang-lambang tersebut dapat bersifat verbal berupa kata maupun kalimat atau sifatnya non verbal berupak ekspresi atau gerak tubuh yang merupakan ungkapan tertentu.

* + - 1. **Ciri-ciri Komunikasi Antar Pribadi**

Komunikasi adalah salah satu aktifitas yang hampir setiap hari dilakukan  
oleh manusia. Baik itu dalam kepentingan pribadi mapun sosial. Tetapi setiap  
komunikasi tersebut mempunyai karakteristik atau ciri yang berbeda- beda.  
Seperti komunikasi antar pribadi berbeda dengan komunikasi publik. Menurut De  
Vito (Liliweri,1991:13) menurutnya ada lima ciri- ciri komunikasi antarpribadi yang umum, yaitu sebagai berikut:

1. Keterbukaan (*Openes)*

Komunikator dan komunikan saling mengemukakan ide atau gagasan bahkan permasalahan secara bebas dan terbuka tanpa ada rasa malu. Keduanya saling mengerti dan memahami pribadi masing- masing. Oleh karenanya keterbukaan sangat penting dalam menjalin hubungan dengan orang lain, karena keterbukaan merupakan prasyarat bagi indvidu untuk menjalin komunikasi antarpribadi dengan orang lain.

1. Empati *(Emphaty)*

Komunikator dan komunikan merasakan situasi dan kondisi yang dialami mereka tanpa berpura- pura dan keduanya menanggapi apa- apa saja yang dikomunikasikan dengan penuh perhatian. Empati merupakan kemampuan seseorang untuk memproyeksikan dirinya kepada peranan orang lain. Apabila komunikator atau komunikan mempunyai kemampuan untuk melakukan empati satu sama lain, kemungkinan besar akan terjadi komunikasi yang efektif. Orang yang mempunyai empati yang baik akan lebih memahami orang lain dalam keadaan apapun. Mampu memahami perasaan, harapan, keinginan yang orang lain inginkan.

1. Dukungan *(Supportiveness)*

Setiap pendapat atau ide serta gagasan yang disampaikan akan  
mendapatkan dukungan dari pihak- pihak yang berkomunikasi. Dukungan membantu seseorang untuk lebih bersemangat dalam melaksanakan aktivitas serta meraih tujuan yang diharapkan. Dukungan dalam komunikasi antarpribadi bisa berupa fisik maupun psikis. Dukungan fisik berupa partisipasi secara fisik kepada orang lain. Sedangkan dukungan psikis berupa memberikan semangat dan motivasi.

1. Rasa positif *(Possitiveness)*

Apabila pembicaraan antara komunikator dan komunikan mendapat tanggapan positif maka percakapan selanjutnya akan lebih mudah dan lancar. Rasa positif menjadikan orang- orang yang berkomunikasi tidak berprasangka atau curiga yang dapat mengganggu jalinan komunikasi. Oleh karenanya setiap komunikator dan komunikan diharapkan memiliki rasa positif yang baik sehingga komunikasi yang terbangun sesuai dengan apa yang diinginkan.

1. Kesamaan *(Equality)*

Komunikasi akan lebih akrab dan jalinan pribadi akan menjadi semakin kuat apabila memiliki kesamaan tertentu antar komunikator dan komunikan dalam hal pandangan, sikap, kesamaan ideology dan lain sebagainya. Oleh karenanya diharapkan antara komunikator dan komunikan mempunyai kesetaraan yang baik sehingga tidak ada penghalang untuk menjalin komunikasi yang baik.

Sementara Sugiyo (2005:5) menyebutkan bahwa ciri- ciri komunikasi  
antarpribadi ada sepuluh, sebagai berikut :

1. Keterbukaan, maksudnya adanya kesediaaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain.
2. Adanya empati dari komunikator, yaitu suatu penghayatan terhadap perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain.
3. Adanya dukungan dan partisipasi, yang menurut Devito dalam Sugiyo (2005: 6) bahwa keterbukaan dan empati tidak dapat bertahan lama tanpa adanya sikap saling mendukung dalam kegiatan komunikasi.
4. Rasa Positif, yaitu kecenderungan bertindak kepada komunikator dengan memberikan penilaian positif terhadap komunikan.
5. Kesamaan, kesamaan menunjukan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi, kesetaraan ini merupakan ciri yang penting dalam keberlangsungan dan bahkan keberhasilan komunikasi antar pribadi.
6. Arus pesan yang cenderung dua arah yaitu adanya hubungan antara  
   komunikator dan komunikan saling memberi dan menerima informasi.
7. Tatap muka, yaitu suatu komunikasi yang berlangsung secara langsung dan adanya ikatan psikologis serta saling mempengarui secara intens.
8. Tingkat umpan balik yang tinggi, adalah bahwa apa yang disampaikan dalam komunikasi sudah sampai kepada penerima yang ditandai dengan ketergantungan interaktif.
9. Interaksi minimal dua orang, yaitu bahwa dalam komunikasi antarpribadi sekurang- kurangnya melibatkan dua orang.
10. Adanya akibat yang disengaja maupun yang tidak disengaja, direncanakan atau tidak direncanakan. Yaitu suatu akibat yang ditimbulkan dari komunikasi antarpribadi sebagai akibat dari seberapa banyak informasi yang diperoleh komunikan dan komunikator yang berdampak pada hubungan dalam kegiatan komunikasi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam komunikasi  
antarpribadi memiliki lima ciri umum yang harus dimiliki sebuah komunikasi agar  
dapat dikatakan sebagai komunikasi antarpribadi, yaitu keterbukaan (*openes)*,  
empati, dukungan, rasa positif (*positivenes*) dan kesamaan (*equality*). Kelima ciri  
ini akan menjadi indikator dalam meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

* + - 1. **Tujuan Komunikasi Antar Pribadi**

Setiap kegiatan atau aktifitas pasti mempunyai tujuan yang jelas, begitu  
juga dengan aktifitas komunikasi antarpribadi yang mempunyai enam tujaun menurut Rakhmat (Muhammad, 2004 :165-168 ), antara lain sebagai berikut:

1. Menemukan diri sendiri
2. Menemukan dunia luar
3. Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti
4. Berubah sikap dan tingkah laku
5. Untuk bermain dan kesenangan
6. Untuk membantu.

Sedangkan DeVito (Sugiyo, 2005 :9) mengemukakan bahwa tujuan komunikasi antar pribadi meliputi:

1. Belajar. Komunikasi antar pribadi untuk belajar yaitu bahwa bahwa melalui komunikasi individu dapat mengetahui dalam luar, menjadi lebih luas wawasannya tentang objek kejadian maupu orang lain.
2. Hubungan. Komunikasi antarpribadi bertujuan untuk berhubungan dengan orang lain maksudnya menjaga relasi atau interaksi dengan orang lain dan melalui komunikasi ini dapat digunakan untuk mengurangi depresi, kesepian, dan berbagi perasaan serta mengoptimalkan kemampuan untuk lebih menilai diri dan orang lain secara positif.
3. Mempengarui. Komunikasi antarpribadi bertujuan untuk mempengarui orang lain agar mengikuti apa yang dikemukakan oleh komunikator, dan pada gilirannya dapat berpartisipasi dalam kegiatan bersama.
4. Bermain. Komunikasi antarpribadi tidak selalu berhubungan dengan pengetahuan, melainkan dapat ditujukan untuk mencapai kesejahteraan bersama atau bersenang- senang.
5. Membantu. Komunikasi antarpribadi bertujuan membantu orang lain. Para psikologi, konselor dan psikiater menggunakan kemampuannya dalam berkomunikasi untuk membantu orang lain yang mempunyai masalah.

Berbagai penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa  
tujuan komunikasi antarpribadi mempunyai banyak tujuan dan tujuan itu pada  
dasarnya untuk memenuhi kebutuhan sosiospikologis. Tujuan komunikasi  
antarpribadi juga merupakan proses belajar untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain dan menjadikan diri kita sebagai agen yang dapat mengubah tingkah laku dan lingkungan menuju yang lebih baik.

* + - 1. **Pentingnya Komunikasi Antar Pribadi**

Berkomunikasi merupakan hal yang diwajibkan bagi manusia, karena dengan berkomunikasi kebutuhan manusia akan terpenuhi serta manusia bukanlah makhluk individual yang setiap saat pasti memerlukan bantuan orang lain. Johnson (Supratiknya, 1995) mengemukakan beberapa peranan yang disumbangkan oleh komunikasi antar pribadi dalam rangka menciptakan kebahagiaan, adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi antar pribadi membantu perkembangan intelektual dan perilaku sosial kita.
2. Identitas dan jati diri kita terbentuk dalam dan melalui komunikasi atau berinteraksi dengan orang lain.
3. Dalam rangka memahami realita kehidupan di sekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita perlu memiliki tentang dunia di sekitar kita, kita perlu membandingkan dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain dari realitas yang sama.
4. Kesehatan mental kita juga sebagian besar ditentukan oleh kualitas dan komunikasi atau hubungan kita dengan orang lain, terlebih lagi dengan orang-orang yang merupakan tokoh-tokoh signifikan dalam hidup kita.

Klinger (Liliweri 1991:43) berpendapat bahwa “komunikasi antar pribadi ternyata saling mempengaruhi. Dampak itu berasal dari pesan dalam proses komunkasi yang selalu dibagi, semangat yang disumbangkan dan sebagainya. Dan semua itu membentuk pengetahuan, menguatkan perasaan dan meneguhkan perilaku manusia”.

* + 1. **Teknik *Role Playing*** 
       1. **Pengertian *role playing***

Pada bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), role playing merupakan teknik dimana individu (peserta didik) memerankan situasi yang imajinatif (dan parallel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan – keterampilan (termasuk keterampilan problem solving), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku. Santrock (1995:272) menyatakan definisi role playing sebagai berikut :

Bermain peran (role playing) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperolah kesenangan, Role playing merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan peserta didik mampu mengatasi frustasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik dan cara mereka mengatasinya.

Bennet (Bennet dan Romlah 2002:48) “mengemukakan bahwa permainan peran adalah suatu alat belajar yang menggambarkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya”. Surjadi (2012) *Role-playing* jika digunakan dalam proses pembelajran dapat mengembangkan tiga aspek yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral), aspek pengetahuan ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan *role-playing* (kognitif). Oleh karena itu, Sosiodrama merupakan sandiwara tanpa naskah yang dilakukan secara spontan atau tanpa latihan terlebih dahulu. Masalah yang didramatisasikan atau yang akan diperankan adalah mengenai situasi social hingga mudah diperankan saat bermain sosiodrama (Djamarah, 2002).

Teknik *role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilai. Hal ini berdasarkan pendapat Herlina (2015: 97) yang menyatakan bahwa:

1. `kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran, (2) *Role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekpresikan, (3) Emosi dan ide – ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan (4) Proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan system keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melaui pemeranan spontan dan diikuti analisis.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat di atas bahwa *role-playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Suatu masalah diperagakan secara singkat, sehingga peserta didik dapat mengenali tokohnya. *Role playing* dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam mengembangkan perilaku solidaritas. Dalam penggunaan teknik bermain peran (role playing), konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk siswa dapat membawakan situasi role playing yang disesuaikan dari hasil need assesment peserta didik sehingga dapat disusun skenario bermain peran, setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh siswa setelah melakukan role playing.

* + - 1. Tujuan Teknik Role Playing (Bermain Peran)

Penggunaan Role Playing dalam kegiatan pembelajaran banyak memberikan manfaat pada peserta didik. Tujuan dari teknik *Role playing* adalah: (1) Menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi peserta didik untuk pembelajaran, (2) Semakin banyak kesempatan pembelajaran untuk mengungkapkan diri, (3) Memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara, dan (4) Dapat memberikan kesenangan kepada peserta didik karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan (Herlina, 2015). Oleh karena itu, dengan bermain peserta didik akan menjadi senang dan lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain karena bermain merupakan dunia imajinasi peserta didik .

* + - 1. **Tahapan – Tahapan Teknik *Role Playing* (Bermain Peran)**

Terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam aplikasi *role playing*, Agar dapat menjadi teknik yang benar – benar efektif, yaitu; (a) Kualitas pemeranan, (b) Analisis yang mengiringi pemeranan, dan (c) Persepsi siswa mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata.

**Tabel 2. 1. Tahapan – Tahapan Pelaksanaan *Role Playing***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Tahapan-tahapan | Aspek-aspek |
| 1 | Tahap I : Pemanasan | 1. Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah 2. Memperjelas masalah 3. Menafsirkan masalah 4. Menjelaskan role playing |
| 2 | Tahap II : Memilih Partisipan (peran) | 1. Menganalisis peran 2. Memilih pemain yang akan melakukan peran |
| 3 | Tahap III : Mengatur Setting Tempat Kejadian | 1. Mengatur sesi – sesi / batas tindakan 2. Menegaskan kembali peran 3. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah |
| 4 | Tahap IV : Menyiapkan Observer (pengamat) | 1. Memutuskan apa yang dicari /diamati 2. Memberikan tugas pengamatan |
| 5 | Tahap V : Pemeranan | 1. Memulai role playing 2. Mengukuhkan role playing |
| 6 | Tahap VI : diskusi dan evaluasi | 1. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) 2. Mendiskusikan fokus – fokus utama 3. Mengembangkan pemeranan selanjutnya |
| 7 | Tahap VII : Pemeranan kembali | 1. Memainkan peran yang telah direvisi 2. Memberikan masukkan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya |
| 8 | Tahap VIII : Diskusi dan evaluasi | 1. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) 2. Mendiskusikan fokus – fokus utama 3. Mengembangkan pemeranan selanjutnya |
| 9 | Tahap IX : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi | 1. Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari – hari serta masalah – masalah aktual. 2. Menjelaskan prinsip – prinsip umum dalam tingkah laku. |

(Huda, 2013 )

Tahap-tahap tersebut merupakan langkah penguasaan teknik *role playing* yang dapat memaksimalkan peran individu menjadi lebih efektif.

1. **Kelebihan Dan Kekurangan Teknik *Role Playing***

*Role Playing* merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok/klien pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan dalam kelompok, bergantung kepada apa yang diperankan. Dari penjelasan diatas bisa diambil kesimpulan Kelebihan teknik *Role Playing* adalah :

1. Melibatkan seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. Anggota bebas mengambil keputusan dan berekpresi secara utuh.
3. Permainan ini merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

Selain kelebihan dalam pembelajara teknik *role playing* memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut :

1. Adanya anggapan bahwa kemampuan interpesonal lebih mudah dari kemampuan teknis.
2. Pengalaman yang diperoleh siswa tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan.
3. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulai.
   * 1. **Bimbingan Kelompok** 
        1. **Pengertian Bimbingan Kelompok**

Keunggulan yang diberikan oleh layanan kelompok ternyata bukan hanya menyangkut aspek ekonomi saja. Dinamika perubahan yang terjadi ketika layanan itu berlangsung juga amat menarik perhatian. Bimbingan kelompok merupakan layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda (Prayitno, 2004:309) berpendapat bahwa “bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat”. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok dilakukan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial.

Mc Daniel (Prayitno, 2004: 310) juga berpendapat bahwa “berbagai informasi berkenaan dengan orientasi siswa baru, pindah program dan peta sosiometri siswa serta bagaimana mengembangkan hubungan antar siswa dapat disampaikan dan dibahas dalam bimbingan kelompok”. Kalau dianalisis, khususnya dalam kaitannya dengan unsur kelompok keempat unsur yang membentuk kelompok, maka dapat diketahui bahwa tujuan yang hendak dicapai oleh kelompok tersebut ialah menerima informasi.

Layanan bimbingan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari pembimbing/konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupannya sehari-hari baik individu maupun belajar, anggota keluarga dan masyarakat serta untuk pertimbangan dan pengambilan keputusan. Dan informasi itu akan digunakan untuk menyusun rencana dan membuat keputusan, atau untuk keperluan lain. Pemberian informasi itu diberikan kepada sejumlah peserta didik dan individu-individu lainnya mengamati dan menelaah anggota kelompok itu (Sukardi, 2008).

Wibowo (2005:38) mengemukakan bahwa “bimbingan kelompok diberikan kepada semua individu yang dilakukan atas dasar jadwal reguler untuk membahas masalah atau topik-topik umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok”. Masalah atau topik dikatakan umum yaitu apabila topik atau masalah berada di luar diri masing-masing anggota kelompok atau tidak ada hubungan khusus tertentu dengan anggota kelompok. Bimbingan kelompok juga menggunakan upaya tidak langsung dalam mengubah sikap dan perilaku konseli melalui penyajian kemampuan-kemampuan kognitif atau intelek pada individu-individu yang bersangkutan. Selain itu bimbingan kelompok juga bersifat intruksional dan ditujukan untuk memberikan informasi seluas-luasnya kepada konseli agar mereka dapat membuat rencana-rencana yang tepat dan membuat keputusan yang memadai dalam hal yang berkaitan dengan masa depan serta bersifat pencegahan.

Winkel dan Hastuti (2014:111) “bimbingan kelompok dilakukan bilamana siswa yang dilayani lebih dari satu orang.” Bimbingan kelompok dapat terlaksana dengan berbagai cara, misalnya dibentuk kelompok kecil dalam rangka layanan konseling (konseling kelompok), dibentuk kelompok diskusi, diberikan bimbingan karier kepada siswa-siswi yang tergabung dalam satu kesatuan kelas di SMA. Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing peserta didik, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri.

Bimbingan kelompok dilakukan dalam bentuk diskusi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan orang secara umum. Isi dari pembicaraan bimbingan kelompok juga bersifat umum dan tidak rahasia, serta interaksinya bersifat multiarah, mendalam dengan melibatkan aspek kognitif. Bimbingan kelompok juga merupakan kegiatan kelompok yang lebih dari kegiatan kelompok-kelompok yang lainnya, dalam bimbingan kelompok dinamika kelompok ditumbuh kembangkan, dikendalikan, dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling.

Pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah Suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal.

* + - 1. **Tujuan Bimbingan Kelompok**

Prayitno (2004:310) “mengemukakan bahwa tujuan yang hendak dicapai oleh kelompok tersebut adalah menerima informasi, lebih jauh informasi akan digunakan untuk menyusun rencana dan membuat keputusan, atau keperluan lain yang relevan dengan informasi yang diberikan”. Tujuan bimbingan kelompok dibagi menjadi dua, yakni tujuan umum dan khusus. Tujuan umumnya adalah berkembangnya kemampuan bersosial peserta didik dalam suatu kelompok, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan melalui bimbingan kelompok hal-hal yang mengganggu atau menghimpit perasaan dapat diungkapkan, dilonggarkan, diringankan melalui berbagai cara; pikiran yang suntuk, buntu, atau beku dicairkan dan didinamikakan melalui berbagai masukan dan tanggapan baru; persepsi dan wawasan yang menyimpang atau sempit diluruskan melalui pencairan pikiran, penyadaran dan penjelasan; sikap yang tidak objektif, dan tidak terkendali, serta tidak efektif digugat dan diobraj; kalau perlu diganti dengan yang baru yang lebih efektif. Sedangkan untuk tujuan khususnya melalui bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta dalam suatu kelompok (Prayitno, 2004).

Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dalam hal ini kemampuan berkomunikasi, verbal maupun non verbal, ditingkatkan.

Prayitno (1995: 178) mengemukakan tujuan Bimbingan kelompok menjadi delapan, antara lain:

1. Mampu berbicara di depan orang banyak.
2. Mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaan dan lain sebagainya kepada orang banyak.
3. Belajar menghargai pendapat orang lain.
4. Bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya.
5. Mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak kejiwaan yang bersifat negatif).
6. Dapat bertenggang rasa.
7. Menjadi akrab satu sama lainnya.
8. Membahas masalah atau topik-topik umum yang dirasakan atau menjadi kepentingan bersama.

Layanan bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antarpribadi yang dimiliki. Jadi menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling kelompok yaitu sebagai berikut :

1. Terkembangnya masalah perasaan, pikiran, persepsi. Wawasan dan sikap terarah kepada tingkah laku khususnya bersosialisasi dan komunikasi.
2. Terpecahnya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya imbasan pemecahan masalah tersebut bagi individu – individu lain yang menjadi peserta layanan.
   * + 1. **Asas Bimbingan Kelompok**

Kegiatan konseling kelompok terdapat sejumlah aturan ataupun  
asas-asas yang harus diperhatikan oleh para anggota, asas-asas tersebut Menurut Prayitno (2004:13) asas-asas yang ada dalam layanan bimbingan kelompok diantaranya antara lain :

1. Asas kerahasiaan yaitu segala sesuatu yang muncul dalam kegiatankelompok sebaiknya menjadi rahasia yang hanya boleh diketahui olehanggota kelompok dan tidak disebarluaskan ke luar kelompok.
2. Asas keterbukaan yaitu para anggota bebas dan terbuka mengemukakanpendapat, ide, saran, tentang apa saja yang yang dirasakan dandipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.
3. Asas kesukarelaan yaitu hal ini dimulai sejak rencana pembentukankelompok oleh konselor. Kesukarelaan terus-menerus dibina melaluiupaya pemimpin kelompok mengembangkan syarat-syarat kelompokyang efektif dan penstrukturan tentang layanan bimbingan kelompok. Dengan kesukarelaan itu anggota kelompok dapat mewujudkan peranaktif diri merka masing-masing untuk mencapai tujuan layanan.
4. Asas kenormatifan yaitu hampir semua yang dibicarakan dalam kelompoktidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yangberlaku.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi asas-asas dalam  
bimbingan kelompok yaitu antara lain asas kerahasiaan, asas keterbukaan, asas  
kegiatan, asas kenormatifan, dan asas kesukarelaan. Semua asas dalam bimbingan kelompok dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam pelaksananan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan komunikasi antar pribadi peserta didik.

* + - 1. **Komponen Bimbingan Kelompok**

Layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam bentuk kelompok  
dengan menekankan komponen- komponen terpenting dari bimbingan kelompok.  
Prayitno (2004) mengemukakan bahwa ada tiga komponen penting dalam kelompok yaitu: suasana kelompok, anggota kelompok, dan pemimpin kelompok.

1. Suasana Kelompok

Suasana kelompok merupakan salah satu layanan dalam bimbingan  
kelompok di sekolah. Layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian informasi dan bantuan yang diberikan oleh seorang yang ahli (konselor) pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok berarti suatu kelompok yang teratur dari dua individu atau lebih yang mempunyai hubungan psikologis secara jelas antara anggota yang satu dengan yang lain.

1. Anggota Kelompok

Anggota kelompok merupakan salah satu unsur pokok dalam proses  
kehidupan kelompok. Tanpa anggota tidak akan ada kelompok, Kegiatan ataupun kehidupan kelompok itu sebagian besar didasarkan atas peranan para anggotanya. Peranan yang hendaknya dimainkan anggota kelompok menurut Prayitno adalah sebagai berikut: (1) Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok, (2) Mencurahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok, (3) Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama, (4) Membantu tersusunnya aturan kelompok  
dan berusaha mematuhinya dengan baik, (5) Benar- benar berusaha  
untuk secara efektif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok, (6)  
Mampu mengkomunikasikan secara terbuka, (7) Berusaha membantu orang lain, (8) Memberikan kesempatan kepada anggota lain untuk juga menjalani peranannya dan, (9) Menyadari pentingnya kegiatan kelompok tersebut.

1. Pemimpin Kelompok

Pemimpin kelompok adalah orang yang menciptakan suasana kondusif, sehingga para anggota kelompok dapat belajar bagaimana mengatasi masalah- masalah mereka sendiri. Menurut Prayitno peranan pimpinan kelompok dalam layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut: (1) Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan atau campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok, (2) Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada suasana perasaan yang berkembang dalam kelompok, baik perasaan anggota tertentu maupun keseluruhan kelompok. (3) Pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan, (4) Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan atau umpan balik tentang berbagai hal yang terjadi dalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok. (5) Pemimpin kelompok diharapkan mampu mengatur lalu lintas kegiatan kelompok, dan (6) sifat kerahasiaan dari kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian- kejadian yang timbul didalamnya juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.

Dari penjelasan ketiga komponen diatas dapat disimpulkan bahwa antara  
suasana kelompok, anggota kelompok dan pemimpin kelompok mempunyai  
kedudukan yang sama penting karena ketiganya saling berkaitan satu sama lain.  
Jika salah satu komponen ada yang hilang maka proses bimbingan kelompok  
tidak bisa berjalan sesuai dengan tujuan awal.

1. **Kerangka Pikir**

Fenomena yang terjadi di SMA Negeri 8 Model Bulukumba yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kurang terampil dalam berkomunikasi. Hal ini ditandai dengan sikap peserta didik yang merasa pesimis, yang suka menyendiri, takut gagal, tidak berani mengambil keputusan, dan malu berbicara di depan umum. Hasil observasi juga menunjukkan kemampuan komunikasi antarpribadi yang rendah seperti tidak memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara, tidak bisa merespon lawan bicara, terbawa dengan perasaan lawan bicara, tidak mampu memahami apa yang dirasakan lawan bicara, menghakimi perkataan yang disampaikan oleh lawan bicara, tidak mampu memberikan penilaian positif kepada lawan bicara, kurang bisa menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara dan tidak bisa memperlakukan lawan bicara secara horizontal dan positif.

Keterampilan berkomunikasi antarpribadi yang rendah peru diatasi dengan belajar tentang keterampilan berkomunikasi melalui pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia. Salah satu bentuk belajar social yaitu dengan menggunakan teknik *role playing* karena melalui permainan akan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan. Sejalan dengan hakikat belajar, semua materi yang diajarkan akan lebih diterima oleh otak jika kita berada dalam situasi yang menyenangkan. Selain itu, sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan akan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai cara untuk mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu, dan bagaimana cara seseorang melakukan komunikasi serta kontak sosial, ini bukti bahwa permainan dapat menjadi satu contoh untuk keadaan yang sebenarnya.

Adapun prosedur pelaksanaan *role playing* yaitu *rasionalisasi treatment,* membentuk kelompok (pemanasan, memilih partisipan, mengatur setting, menyiapkan pengamat), teknik *role play* (adegan I), teknik *role play* (adegan II), dan evaluasi. Pada proses pelaksanaannya, *role playing* dilakukan dengan bimbingan kelompok.

Agar lebih jelasnya, akan diuraikan dalam bentuk kerangka pikir sebagai berikut:

Komunikasi antar pribadi yang rendah :

1. Tidak memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara
2. Tidak bisa Merespon lawan bicara
3. Terbawa dengan perasaan lawan bicara
4. Tidak mampu memahami apa yang dirasakan lawan bicara
5. Menghakimi perkataan yang disampaikan oleh lawan bicara
6. Tidak mampu Memberikan penilaian positif kepada lawan bicara
7. Kurang bisa menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara
8. Tidak bisa memperlakukan lawan bicara secara horizontal dan positif

Bimbingan Kelompok denganTeknik *Role Playing* :

1. Persiapan : (a) menentukan topik, (b) membuat garis besar cerita, (c) dan membuat skenario
2. Pelaksanaan : (a) menciptakan Rapport (*hubungan baik*), (b) melakukan tanya jawab, (c) menentukan kelompok bermain, dan (d) menjelaksan tugas kelompok penonton
3. Evaluasi : (perasaan para pemain, (b) alur cerita, (c) kesesuaian pemain dengan karakter yang dibawakan, (d) jalan keluar dari cerita, (e) perilaku yang patut dicontoh.
4. Diskusi

Komunikasi antar pribadi meningkat :

1. Memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara
2. Merespon lawan bicara
3. Tidak terbawa dengan peasaanlawan bicara
4. Memahami apa yang dirasakan lawan bicara
5. Tidak menghakimi perkataan yang disampaikan oleh lawan bicara
6. Memberikan penilaian positif kepada lawan bicara
7. Menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara
8. Memperlakukan lawan bicara secara horizontal dan positif

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis**

Hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi peserta didik.