

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial ia tidak dapat hidup sendiri tetapi sangat membutuhkan peran orang lain. Oleh karena itu manusia selalu berinteraksi dengan sesama. Interaksi itulah yang kemudian dinamakan lingkungan hidup seperti keluarga inti, keluarga luas, atau kelompok masyarakat.

Di dalam berinteraksi manusia sering mengalami hambatan, antara lain kecemasan berbicara yaitu suatu keadaan *aprehensi* (kuatir) yang mengeluhkan bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi. Rasa cemas yang dialami oleh sebagian orang ini akan menghambat proses berbicara sehingga maksud dan tujuan yang akan disampaikan tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada lawan bicara atau pendengar mereka.

Seseorang yang mengalami kecemasan berbicara biasanya menampilkan keadaan fisik seperti menundukan kepalanya, ragu-ragu dalam berbicara, keluar keringat dingin, sedangkan kondisi psikologis yang di rasakan yaitu merasa takut, cemas dan lupa atau hilang ingatan untuk sementara waktu (short memory).

Dampak dari kecemasan berbicara yang dialami oleh seseorang yaitu orang tersebut tidak dapat menjalani kehidupan secara maksimal dalam artian individu akan selalu merasa kuatir dan tidak dapat bersosialisasi dengan baik sehingga hidupnya menjadi tidak produktif. Contohnya dalam berinteraksi, individu yang mengalami kecemasan berbicara diminta untuk memberikan

masuk mengenai suatu topik dalam pembelajaran tetapi individu tersebut hanya diam dan menundukan kepalanya karena takut apa yang akan disampaikannya kurang tepat. Hal ini menyebabkan individu tidak dapat menunjukkan potensi yang dimiliki dan tidak dapat berkembang secara optimal.

Gejala-gelaja dan dampak dari kecemasan berbicara di atas dapat diminimalisir melalui teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok sebagai wadah untuk proses pengaplikasiannya. Teknik *role playing* dapat melatih individu untuk meningkatkan kemampuan berbicara karena dalam teknik *role playing* individu diminta untuk memainkan peran yang berlawanan dengan kecemasan berbicara. Pemberian peran merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh fasilitator dalam penerapan teknik *role playing* karena jika peran yang diberikan tidak tepat sasaran maka individu tidak dapat mengurangi kecemasan berbicara yang dialaminya. Hal ini diperkuat dengan hasil kajian terdahulu yang diteliti oleh Angga Nugraha dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi siswa SMP Negeri 4 Banda Aceh Melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran”.

Teknik *role playing* adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang *paralel* (berkaitan) dengan kehidupan sebenarnya. *Role playing* sangat membantu individu untuk dapat lebih memainkan suatu peran. Ada tiga langkah atau prosedur dalam mengimplementasikan teknik *role playing* yaitu, tahap

persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penutup. Salah satu media yang dapat digunakan untuk penerapan teknik *role playing* adalah bimbingan kelompok.

Bimbingan kelompok adalah suatu layanan yang diberikan dalam bentuk kelompok, pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih memahami atau membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang efektif. Dalam layanan ini kemampuan komunikasi verbal dan non verbal ditingkatkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan kajian secara teoritis dengan mengangkat topik tentang. Efektifitas Penerapan Teknik *Role Playing* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok untuk Pengurangan Kecemasan Berbicara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Mengapa penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok di gunakan untuk pengurangan kecemasan berbicara?
2. Bagaimana prosedur penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk pengurangan kecemasan berbicara?
3. Apakah penerapan teknik *role playing* melalui kegiatan bimbingan kelompok efektif untuk pengurangan kecemasan berbicara?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan uraian masalah di atas, tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Mengetahui alasan penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk pengurangan kecemasan berbicara.
2. Mengetahui proses dalam teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk pengurangan kecemasan berbicara.
3. Mengetahui apakah teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk pengurangan kecemasan berbicara.

D. Manfaat Penulisan

Berdasarkan tujuan yang akan dicapai, maka penulisan skripsi ini diharapkan mempunyai manfaat dalam dunia pendidikan. Manfaat penulisan skripsi ini sebagaiberikut:

1. Teoretis :

Skripsi ini dapat memberikan sumbangan secara teoretis bagi calon konselor dalam mengetahui dan memahami efektivitas teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk pengurangan kecemasan berbicara.

2. Praktis :

- a. Bagi penulis

Penulisan skripsi ini dapat menjadi sarana yang bermanfaat bagi penulis dalam mengimplementasikan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk mengurangi kecemasan berbicara.

b. Bagi guru BK

Penulisan skripsi ini dapat memberikan masukan bagi guru BK sebagai referensi dalam pelaksanaan layanan bimbingan konseling di sekolah, khususnya pemanfaatan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok untuk pengurangan kecemasan berbicara

c. Bagi pemerhati masalah BK

Penulisan skripsi ini dapat dijadikan bahan masukan dalam mengkaji dan menelaah kecemasan berbicara menggunakan teknik *role playing* melalui layanan bimbingan kelompok.