

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Teori Tentang Variabel Penelitian**

##### *1. Teknik Role Playing*

###### *a. Pengertian Teknik Rile Playing*

Santrock (dalam Herlina 2015:97), mengemukakan teknik *role playing* adalah teknik yang dilaksanakan dengan cara memainkan skenario yang bersifat khayalan guna membantu mengembangkan kesadaran diri, kemampuan memecahkan masalah, memahami sikap, atau memberi contoh bagaimana perilaku kepada orang lain. Selain itu Huda (dalam Khaerudin, 2014:26) berpendapat teknik *role playing* merupakan cara yang melibatkan kreativitas dan penjiwaan siswa. Siswa dapat mengembangkan kreativitas dan penjiwaan saat berperan sebagai tokoh yang diinginkan. Selanjutnya Herlina (2015:94) menyatakan “teknik *role playing* adalah teknik yang dilaksanakan dengan melibatkan kreativitas siswa”.

Dari pengertian ahli diatas, ditarik kesimpulan bahwa teknik *role playing* merupakan teknik yang dilaksanakan dengan cara memainkan skenario dengan melibatkan kreativitas dan penjiwaan siswa, dalam upaya pemecahan dan pengentasan masalah yang dialami.

###### *b. Kegunaan Teknik Role Playing*

Teknik *role playing* akan sangat berguna saat menangani remaja di

sekolah. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang nilai-nilai dan keyakinan yang dianut orang lain serta memperoleh keuntungan dalam perkembangan kognitif, emosi, sosial, dan bahasa. Teknik *role playing* mengajarkan kita bagaimana untuk mengelola emosi dengan benar.

Huda (dalam Khaerudin, 2014:28), menjelaskan kegunaan teknik *roleplaying* sebagai berikut:

- 1) Memeriksa emosi dan pikiran
- 2) Menyampaikan dan mewujudkan pendapat tentang tingkah laku, sikap, dan persepsi
- 3) Mengembangkan kemampuan perilaku dan pemecahan masalah.
- 4) Mengkaji materi dalam berbagai konteks.

c. Kelebihan dan Kekurangan Teknik *Role Playing*

Huda (Khaerudin, 2014:30) mengemukakan bahwa, kelebihan dan kekurangan teknik *role playing*, yaitu:

- 1) Kelebihan
  - a) Dapat memberikan pandangan positif terhadap kegiatan bimbingan konseling kepada siswa.
  - b) Dapat menjadi pengalaman yang mengasyikkan dan mengesankan.
  - c) Menciptakan lingkungan kelas yang lebih hidup dan bersemangat.
  - d) Menginspirasi siswa untuk bersemangat, optimis, dan membangun rasa kebersamaan
  - e) Siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam situasi

yang akan dibahas dalam bimbingan konseling.

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan banyak waktu.
- b) Mengalami kesulitan dalam memberikan siswa peran tertentu jika mereka tidak diberikan latihan yang baik.
- c) Sulit menerapkan teknik *role playing* dalam lingkungan kelas yang tidak mendukung.
- d) Memerlukan perencanaan yang intensif, sehingga akan memerlukan waktu.
- e) Tidak semua permasalahan dapat dibahas dengan teknik *roleplaying*

d. Langkah-Langkah Teknik *Role Playing*

Young (dalam Erford, 2015:359) menjelaskan bahwa, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh konselor profesional saat akan menggunakan teknik *role playing*, yaitu:

- 1) *Warm-up*: pemimpin kelompok memberikan penjelasan tentang teknik *role playing* kepada individu, lalu klien memberikan gambaran menyeluruh tentang tindakan, atau kinerja yang ingin mereka perbaiki. Penting untuk mendorong klien membicarakan kekhawatiran mereka mengenai teknik *role playing*.
- 2) *Scene setting*: pemimpin kelompok menolong mengatur adegan, termasuk mempersiapkan tempat jika diperlukan.
- 3) *Selecting roles*: anggota kelompok memilih dan menyebutkan tokoh yang

ingin diperankan.

- 4) *Enactment*: anggota kelompok memainkan peran sebagai tokoh yang telah dipilih dan apabila menemukan kendala, konselor dapat mencontohkan perilaku yang diinginkan.
- 5) *Sharing and feedback*: anggota kelompok membagikan pengalaman mereka, lalu pemimpin kelompok memberi tanggapan yang dapat dimengerti oleh anggota kelompok.
- 6) *Reenactment*: anggota kelompok melatih perilaku yang diinginkan secara terus menerus sampai tujuan tercapai.
- 7) *Follow-up*: anggota kelompok melaporkan mengenai perkembangan yang dialami

## 2. Bimbingan Kelompok

### a. Pengertian

Prayitno (2012:149), mengemukakan “bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang dilaksanakan melalui dinamika kelompok untuk mendiskusikan fakta/data umum yang sedang hangat diperbincangkan”. Sedangkan Wibowo (dalam Satriah, 2017: 5) mengemukakan bimbingan kelompok adalah kegiatan bimbingan dan konseling dimana konselor memberi topik dan membimbing kegiatan kelompok sehingga konseli menjadi lebih mudah bersosialisasi dan bekerja sama dalam upaya mencapai tujuan bersama. Selanjutnya, Nurihsan (2017:13) menyatakan,

Bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang melibatkan partisipasi anggota kelompok dalam usaha melakukan tindakan pencegahan terjadinya suatu masalah atau tantangan. Bimbingan kelompok bisa berbentuk pemberian topik atau diskusi tentang masalah sosial, akademik, dan masalah diri.

Dari pengertian ketiga ahli, disimpulkan bimbingan Bimbingan kelompok adalah layanan yang dilaksanakan dalam bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok, sebagai upaya pencegahan dan pengentasan masalah pada diri sendiri, anggota kelompok maupun lingkungan.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Prayitno (2012:150) mengemukakan, ada 2 tujuan bimbingan kelompok yaitu:

1) Tujuan Umum Bimbingan Kelompok

Membantu siswa meningkatkan keterampilan sosialnya, khususnya kemampuan verbal dengan orang lain. Dengan bantuan layanan bimbingan kelompok, pemikiran-pemikiran siswa dapat menjadi lebih dinamis.

2) Tujuan Khusus

Maksud dari bimbingan kelompok adalah untuk melakukan perbincangan tentang informasi tertentu yang relevan bagi peserta dan berisi isu-isu nyata dan terkini. Pembahasan topik menumbuhkan pembentukan sikap, keyakinan, perasaan, dan asumsi yang memungkinkan terwujudnya perilaku yang lebih bertanggung jawab dan efektif melalui dinamika kelompok. Keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal ditingkatkan dalam situasi ini.

c. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno (2012:153) mengemukakan bahwa, terdapat 2 komponen bimbingan kelompok yaitu:

1) Pemimpin Kelompok

Pemimpin merupakan konselor profesional berlisensi dengan

pelatihan dan wewenang untuk melakukan layanan konseling dan memiliki tugas membimbing kelompok untuk mencapai tujuan bersama

## 2) Anggota Kelompok

Kinerja kelompok dapat dipengaruhi banyaknya anggota, dan homogenitas serta heterogenitas anggota kelompok.

### a) Besarnya kelompok

Kegiatan bimbingan kelompok tidak akan efektif apa bila jumlah anggotanya terlalu kecil (2 sampai 3 orang). Begitupun dengan kelompok yang terlalu banyak anggota (lebih dari 10 orang), karena akan menyebabkan partisipasi aktif anggota dalam dinamika kelompok menurun, sehingga kegiatan kelompok menjadi kurang efektif.

### b) Homogenitas/Heterogenitas

Kegiatan bimbingan kelompok diperlukan variasi anggota kelompok sehingga informasi yang diperoleh bisa beragam sehingga permasalahan dapat lebih cepat teratasi.

## d. Asas-Asas Bimbingan Kelompok

Prayitno (2012:162), mengemukakan bahwa terdapat beberapa asas dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu:

### 1) Kesukarelaan

Anggota kelompok telah mempraktikkan kesukarelaan sejak awal rencana konselor membentuk kelompok, artinya anggota kelompok mengikuti

kegiatan bimbingan kelompok tanpa ada paksaan dari siapapun. Dengan kesukarelaan anggota kelompok, maka kegiatan bimbingan kelompok dapat berlangsung dengan efektif.

2) Keterbukaan

Anggota kelompok secara terbuka menyampaikan apa yang dirasakan, sehingga dinamika dalam bimbingan kelompok semakin intensif dan efektif.

3) Kekinian

Kekinian artinya pembahasan dalam bimbingan kelompok adalah topik yang sedang terjadi dan berlangsung saat ini.

4) Aktivitas

Aktivitas artinya dalam kegiatan bimbingan kelompok diharapkan bukan hanya pemimpin kelompok yang aktif, melainkan semua anggota juga berpartisipasi secara aktif.

5) Kenormatifan

Kenormatifan berkaitan dengan aturan yang telah disepakati bersama, yaitu bagaimana berkomunikasi dan bertindak.

6) Kerahasiaan

Pembahasan yang dilakukan selama kegiatan bimbingan kelompok harus tetap bersifat pribadi dan eksklusif, sehingga anggota kelompok diharapkan untuk menjaga kerahasiaan.

e. Tahapan Penyelenggaraan Bimbingan Kelompok

Prayitno (2012:170), mengemukakan bahwa, bimbingan kelompok disusun menjadi lima tahap, yaitu:

- 1) Pembentukan, adalah fase mengumpulkan orang-orang ke dalam kelompok yang dipersiapkan untuk membangun dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pada tahap ini, anggota kelompok biasanya memperkenalkan diri satu sama lain, mendiskusikan maksud dan tujuan bimbingan kelompok, dan menguraikan prinsip-prinsip panduan pemimpin kelompok.
- 2) Peralihan, adalah fase transisi dari kegiatan kelompok awal ke kegiatan selanjutnya yang lebih fokus pada pencapaian tujuan kelompok. Agar anggota kelompok dapat mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan kesungguhan, percaya diri, maka ketua kelompok harus berperan aktif dalam membina sifat-sifat tersebut. Pada tahap ini pemimpin kelompok menanyakan apakah peserta siap untuk memulai kegiatan bimbingan kelompok.
- 3) Kegiatan, adalah tahap inti dari bimbingan kelompok dalam mendiskusikan bersama topik tertentu. Pada penelitian ini membahas masalah yang berkaitan dengan topik tugas yang disiapkan pemimpin kelompok sampai tuntas.
- 4) Penyimpulan, adalah tahap dimana dilakukan peninjauan terkait dengan kegiatan yang telah dilakukan, dan pencapaian anggota kelompok.



Anggota kelompok merefleksikan tentang topik bahasan selama kegiatan bimbingan kelompok.

- 5) Penutup, adalah tahap penutup dari kegiatan bimbingan kelompok. Bersama pemimpin kelompok, anggota kelompok melakukan perencanaan untuk pertemuan berikutnya.

f. Teknik dalam Bimbingan Kelompok

Romlah (2001:87), mengemukakan teknik yang biasa dipakai dalam kegiatan bimbingan kelompok, yakni:

- 1) Pemberian informasi

Teknik dimana seseorang memberikan data dan fakta kepada sekelompok orang

- 2) Konfrontasi

Teknik untuk membantu individu memahami adanya ketidak sesuaian antara perkataan dan perbuatan.

- 3) Diskusi kelompok

Teknik yang melibatkan permbicaraan terencana dengan tujuan mencegah permasalahan atau memperbesar masalah.

- 4) Pemecahan masalah

Teknik yang bertujuan untuk membantu individu agar mengalami perubahan dalam hal pengentasan masalah, penyesuaian diri dan pengambilan keputusan

5) Permainan simulasi

Teknik yang digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya

6) *Role playing*

Teknik yang memerankan situasi yang imajinatif yang bertujuan untuk mempelajari karakter yang baru, sehingga dapat mengalami perubahan kearah yang lebih baik

3. Kecerdasan Emosional

a. Pengertian Kecerdasan Emosional

Goleman (2016:43), mengatakan

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan dalam memberi dorongan diri, bertahan menghadapi kondisi yang penuh tekanan; menahan dorongan hati dan menghindari kesenangan yang berlebihan; mengendalikan perasaan, dan menjaga agar permasalahan yang dialami tidak menghalangi rasa tenggang rasa.

Selain itu Salovey dan Mayer (dalam Idamayanti dan Djanah, 2021:124) mengemukakan “Kecerdasan emosional merupakan suatu kemampuan pemahaman perasaan diri dan orang lain serta untuk memandu pikiran dan perilaku individu”. Selanjutnya Singh (dalam Hermaningsih dan Giyoto, 2020:198) mengatakan “kecerdasan emosional adalah kecakapan seseorang untuk bereaksi secara tepat terhadap serangkaian rangsangan emosi yang muncul”

Berdasarkan pengertian kecerdasan emosional menurut ketiga ahli disimpulkan bahwa, kecerdasan emosional adalah kemampuan memberikan

dorongan pada diri, pemahaman diri lingkungan dan orang lain, serta bagaimana individu bereaksi terhadap rangsangan emosi yang terjadi.

b. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional

Salovey (dalam Goleman, 2016:56), mengemukakan bahwa terdapat beberapa aspek kecerdasan emosional, yaitu:

1) Mengetahui Emosi Diri

Kecerdasan emosional didasarkan pada kemampuan mengidentifikasi emosi diri sendiri, yang merupakan landasan mengetahui emosi diri. Individu yang mampu mengetahui emosi diri akan menjadi navigator kehidupan yang sangat baik karena lebih peka terhadap perasaan diri ketika mengambil keputusan dalam menghadapi permasalahan diri.

2) Mengelola Emosi

Mengelola emosi artinya mampu mengendalikan apa yang sedang dirasakan sehingga dapat diekspresikan dengan tepat. Kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kekhawatiran, depresi, atau kebencian, dan mengatasi dampak dari kegagalan keterampilan emosional adalah bagian dari pengelolaan emosi.

3) Memotivasi Diri Sendiri

Motivasi diri adalah kemampuan mengelola perasaan untuk mencapai tujuan. Memotivasi diri sendiri berarti melatih pengendalian diri agar dapat bertindak atau berkreasi dengan tepat. Pengendalian diri artinya mampu menahan diri dari kepuasan dan membatasi dorongan hati.

Individu dengan kemampuan ini biasanya jauh lebih sukses dan produktif dalam segala hal yang mereka lakukan.

4) Mengenal Emosi Orang Lain

Artinya adalah memiliki rasa empati, yaitu keterampilan yang mengandalkan kesadaran diri. Dengan empati, orang dapat memiliki kepekaan terhadap situasi sosial, sehingga tahu apa yang dibutuhkan atau diinginkan orang lain.

5) Membina Hubungan

Kemampuan mengendalikan emosi orang lain merupakan komponen penting dalam membangun hubungan. Seseorang dengan keterampilan sosial yang kuat dapat membina hubungan, menyatukan orang lain, membina hubungan dekat, membujuk dan memberi pengaruh, serta menciptakan lingkungan yang nyaman bagi orang lain.

c. Unsur Utama Kecerdasan Emosional

Goleman (2016:272), mengemukakan bahwa kecerdasan emosional memiliki 7 unsur, sebagai berikut:

1) Keyakinan

Persepsi seseorang memiliki kemampuan pengendalian terhadap diri sendiri dan lingkungan

2) Rasa ingin tahu

Keyakinan mempelajari hal baru itu menyenangkan dan memberi pengaruh baik.

3) Niat

Keinginan untuk sukses

4) Kendali diri

Mampu beradaptasi serta mengatur tindakan sesuai dengan umur.

5) Keterkaitan

Mampu membaur dengan sesama berdasarkan kemampuan pemahaman terhadap orang lain.

6) Kecakapan berkomunikasi

Mampu berkomunikasi dan berbagi pikiran, emosi, dan ide dengan sesama. Hal ini berhubungan dengan hubungan dengan sesama dan memiliki kepercayaan pada orang lain.

7) Kooperatif

Kemampuan menyelaraskan kebutuhan pribadi dengan sesama ketika berpartisipasi dalam suatu kelompok.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional.

Menurut Goleman (dalam Khaerudin, 2014:20) mengemukakan bahwa, terdapat 2 faktor yang memberi pengaruh terhadap kecerdasan, yakni:

1) Keluarga

Lingkungan pendidikan pertama untuk mempelajari emosi adalah keluarga. Saat kecil, kecerdasan emosional dipelajari dengan meniru ekspresi. Pengalaman masa kecil mempunyai dampak yang bertahan lama hingga dewasa. Anak-anak memperoleh manfaat dari kehidupan

emosional yang ditanamkan dalam keluarga.

2) Non keluarga

Kehidupan sosial dan pendidikan adalah lingkungan non keluarga yang saling terhubung satu sama lain. Perkembangan fisik dan mental anak sejalan dengan perkembangan kecerdasan emosionalnya.

e. Indikator Kecerdasan Emosional Rendah

Yusuf dan Nurihsan, (dalam Khaerudin, 2014:16), mengemukakan indikator yang menunjukkan kecerdasan emosional yang rendah, yaitu:

- 1) Murung dan kesepian.
- 2) Beringas dan perilaku kurang sopan
- 3) Mudah merasa resah dan risau
- 4) Agresif dan bertindak berdasarkan firasat tanpa memikirkan semuanya secara matang.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Pepriyanti dkk (2018), dengan judul pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kecerdasan emosi pada siswa SMP Negeri 22 kota Bengkulu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental*, dengan desain *one group pre-test* dan *post test*. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas 8 SMP Negeri 22 Bengkulu sebanyak 60 orang, sedangkan yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII A berjumlah 23 orang. Skala

kecerdasan emosional merupakan instrumen yang dipakai untuk mengupulkan data. Teknik analisis data menggunakan *paired sample t test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan emosional siswa kelas VIII A berbeda sebelum dan sesudah mendapat layanan penguasaan konten melalui teknik *role playing*. Sehingga disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik *role playing* melalui layanan penguasaan konten, dapat meningkatkan kecerdasan emosional.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Paninggar, Djannah, Hidayat (2014), dengan judul *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa SMP Negeri Surakarta.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri Surakarta dengan subyek penelitian siswa kelas VIII berjumlah 62 siswa. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih subjek. Alat pengumpul data yang dipakai adalah angket.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis *independent sample t test*. Temuan penelitian ini menunjukkan perbedaan besar antara kelompok yang menerima terapi *role playing* dan kelompok kontrol yang tidak menerima terapi *role playing*. Hal ini memberikan bukti yang mendukung hipotesis yang diajukan sebelumnya, yang menyatakan bahwa pemberian perlakuan kepada siswa melalui

kegiatan *role playing* dapat meningkatkan kecerdasan emosional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Idamayanti dan Djannah (2021), dengan judul Keefektifan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMP

Jenis penelitian yang dipakai adalah *pra-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Ini melibatkan penggunaan desain satu kelompok pretest-posttest. Siswa kelas VIII yang menjadi populasi penelitian berjumlah 36 orang, sedangkan sampelnya 8 siswa. Analisis data menggunakan metode *non parametrik* berbentuk angka-angka.

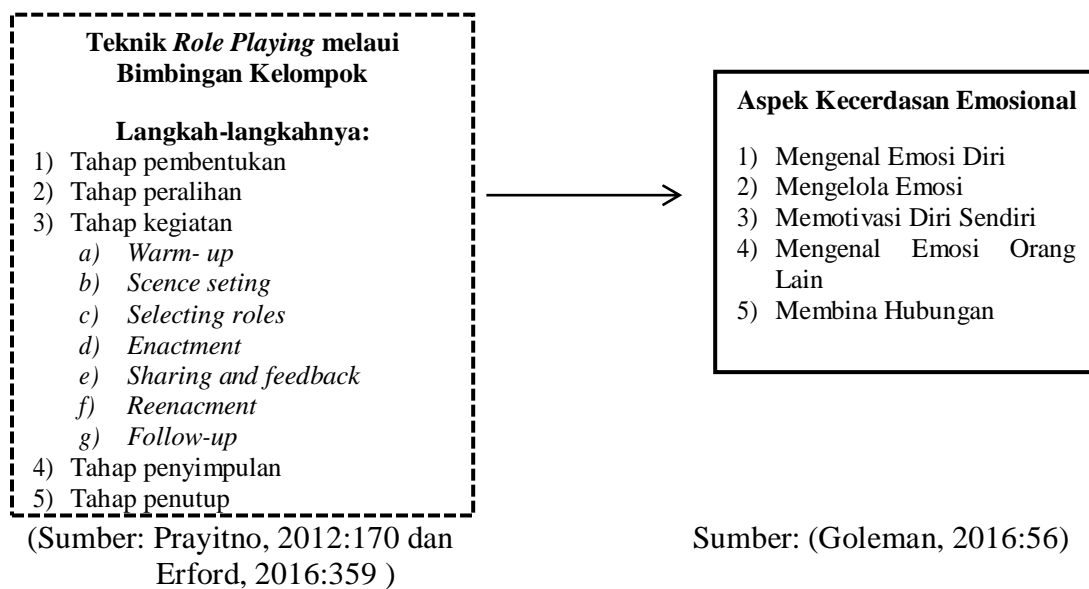
Temuan penelitian ini menunjukkan bagaimana kecerdasan emosional siswa SMP berhasil ditingkatkan melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*.

### **C. Kerangka Konseptual**

Sekaran (dalam Sugiyono, 2019:108), berpendapat “kerangka konseptual adalah skema tentang hubungan suatu pemahaman dengan beberapa elemen yang telah ditentukan menjadi masalah penting”. Selain itu, Suriasumantri (dalam Sugiyono, 2019:109) mengemukakan “Kerangka konseptual adalah penjelasan sementara tentang variabel yang menjadi permasalahan”.



Berdasarkan pengertian kedua ahli, disimpulkan kerangka konseptual adalah skema yang berisi penjelasan sementara hubungan antara variabel yang menjadi permasalahan penting. Terkait penelitian ini dapat disusun suatu kerangka konseptual sebagaimana tampak pada bagan 2.1



Bagan 2.1. Kerangka Konseptual

Keterangan:

= Teknik *Role Playing* (variabel X)

= Kecerdasan Emosional (variabel Y)

→ = Garis yang menunjukkan efektifitas penerapan teknik *role playing* untuk peningkatan kecerdasan emosional

#### D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2019:115), mengemukakan “Hipotesis merupakan tanggapan sementara tentang rumusan masalah dalam suatu penelitian, berupa pernyataan”. Sejalan dengan itu, Arikunto (2013:110), mengemukakan “Hipotesis merupakan suatu sementara kepada suatu masalah”. Selanjutnya, Arikunto (2013:112), menjelaskan terdapat dua kategori hipotesis digunakan, yaitu:

- a. Hipotesis nol ( $H_0$ )  
Tidak ada perbedaan antara dua variabel, atau tidak ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
- b. Hipotesis Kerja ( $H_a$ )  
terdapat perbedaan antara dua variabel, atau ada pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Berikut rumusan hipotesis penelitian:

- a Hipotesis nol ( $H_0$ )

Penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok tidak efektif meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II.

- b Hipotesis kerja ( $H_a$ )

Penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II.