

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kedudukan manusia sejatinya menjadi makhluk sosial, yang dimana manusia tidak dapat hidup sendiri. Dalam aktivitas sehari-hari manusia tidak akan terlepas dari bantuan orang lain. Oleh sebab itu, manusia akan saling membutuhkan dan melibatkan orang lain dalam mencapai keinginan, harapan, dan tujuan bersama. Adanya hubungan timbal balik menjadi sebuah penentu dalam upaya membangun interaksi dengan sesama manusia. Menurut Supardan (2011), mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara pribadi yang dimana saling membutuhkan, baik berkelompok maupun antara perorangan dengan suatu kelompok. Berinteraksi bukan hanya sekadar komunikasi biasa, melainkan juga dapat berupa komunikasi secara simbolik yang ditandai dengan adanya kontak sosial seperti jabat tangan, sapaan, dan senyum.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi juga dapat berupa penyampaian informasi, ide, pengetahuan, dan perbuatan dari perilaku yang dilakukan oleh individu dengan sesamanya secara timbal balik. Upaya dari komunikasi dan kontak sosial disini menunjukkan salah satu cara untuk menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran maupun tingkahlaku individu menuju hal-hal yang positif maupun negatif.

Menurut Safaria (dalam Endah, 2017) menjelaskan bahwa anak yang mengalami hubungan teman sebaya yang buruk, memiliki peluang lebih besar akan mengalami gangguan *neurotik*, dan *psikotik*. Berdasarkan pada penjelasan dalam penelitian Safaria tersebut, seseorang yang memiliki tingkat interaksi sosial rendah berpengaruh terhadap pola interaksi dan pola komunikasi terhadap teman sebayanya. Adanya interaksi antar teman

sebaya dapat memberikan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tersendiri bagi remaja yang sedang bertumbuh dan berkembang.

Pada umumnya masa remaja menjadi fase yang dimana seseorang berusaha untuk mulai mencari dan menemukan jati dirinya maupun identitas atas dirinya dengan cara berinteraksi sosial. Hubungan remaja dengan teman sebaya yang buruk akan memiliki pengaruh yang besar dalam mengalami gangguan tingkah laku, kenakalan remaja, dan mengalami gangguan terhadap penyesuaian diri dimasa dewasa. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi keberhasilan remaja dalam menyesuaikan diri terhadap komunikasi teman sebaya, setiap orang tentunya berharap dapat diterima baik oleh lingkungan sekitarnya.

Menurut Pardiman (dalam Sumaryanti, 2020) menyatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan primer untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara suatu usaha untuk mencapai perkembangan yang optimal bagi peserta didik. Demikian juga setiap orang berhak memperoleh pendidikan yang layak sebagai pemberi layanan pendidikan baik sarana dan prasarana. Hal ini akan menentukan keberhasilan peserta didik untuk bisa mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan mengolah sosial emosionalnya. Berdasarkan pada pendapat yang dikemukakan oleh Pardiman, menjelaskan bahwa setiap peserta didik berhak mendapatkan layanan pendidikan yang setara untuk bisa mencapai pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara optimal.

Interaksi sosial ini menjadi sangat berpengaruh, karena bisa menjadi prasyarat dari terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada kemampuan interaksi sosial, maka memerlukan penanganan khusus dari teknik konseling tertentu sebagai salah satu media dalam mengatasi masalah dan mengubah pola perilaku individu menuju pada perubahan yang positif. Peserta didik tidak terlepas dari pemdampingan dan bimbingan mengenai suatu bentuk interaksi melalui komunikasi dengan baik. Sebab, dengan adanya komunikasi dapat

membangun pengertian bersama dan mampu mengubah pola interaksi sosial peserta didiknya.

Apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sekolah, maka peserta didik akan berusaha untuk membatasi interaksi dengan teman sebayanya. Peserta didik akan menganggap bahwa dirinya mampu hidup tanpa bantuan orang lain dan melakukan aktivitas sehari-hari tanpa melibatkan orang lain. Menurut hasil pengamatan dilapangan mengenai interaksi sosial di dunia pendidikan, ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Kesulitan disini berupa rasa tidak percaya diri, pasif, tidak memiliki teman yang sefrekuensi, minim simpati maupun empati dengan teman sebaya, mengalami *bullying*, dan ketidakmampuan individu dalam membangun komunikasi dengan peserta didik lainnya.

Teknik *role playing* merupakan sebuah teknik bermain peran yang melibatkan beberapa individu dalam membentuk kelompok untuk memerankan perannya. Adapun penelitian ini menggunakan teknik *role playing* yang merupakan suatu teknik bermain peran dengan menumbuhkan kapasitas imajinasi peserta didik dan penghayatan oleh anggota kelompok maupun konseli serta dapat dihargai baik oleh anggota kelompok maupun teman sebayanya. Menurut Moeslichatoen (dalam Prasetyaningrum, dkk 2012) menyatakan bahwa bermain peran adalah suatu teknik bermain yang menggunakan daya khayal anak yaitu dengan menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda maupun makhluk tertentu, pada situasi tertentu atau orang tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya teknik ini dapat membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapinya. Selain itu upaya ini berlaku bagi peserta didik agar dapat memecahkan masalah yang dihadapinya dalam lingkungan sosial khususnya pada ranah pendidikan. Oleh karena itu, setiap guru bimbingan konseling memiliki berbagai cara dalam

pembelajaran yang menjadi salah satu teknik maupun metode agar membuat peserta didiknya dapat tertarik juga mempunyai minat untuk berinteraksi sosial termasuk melatih keaktifan komunikasi peserta didik ketika bersama teman sebaya maupun dalam bentuk kelompok lainnya.

Menurut Zaini (dalam Lesbatta, dkk 2020) menyatakan bahwa bermain peran atau teknik *role playing* merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang terencana dan juga yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik. Berdasarkan pada penelitian terdahulu ini, menjelaskan bahwa teknik *role playing* sebagian dari upaya atau *planning* guru untuk merencanakan suatu penerapan teknik pembelajaran yang aktif.

Demikian uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hal ini menjadi upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan konseling pada penggunaan suatu teknik, yaitu pemberian layanan mengenai pemahaman interaksi sosial melalui teknik *role Playing*, teknik ini menjadi salah satu cara dalam meningkatkan minat peserta didik ketika memahami proses belajar bersosial bersama lingkungan kelas, lingkungan sekolah, organisasi, maupun dengan lingkungan masyarakat yang cakupannya lebih luas. Teknik bermain peran dapat memberikan kontribusinya pada perkembangan peserta didik agar dapat menyampaikan permasalahan atas dirinya yang menjadi kendala peserta didik untuk belajar, mengolah komunikasi, memberikan pengalaman yang berkesan selama belajar, dan memudahkan peserta didik dalam beradaptasi dengan lingkungan.

Peran teknik *role playing* inididak terlepas dari pantauan atau pendampingan oleh guru. Kemudian teknik bermain peran atau *role playing* dapat melatih peserta didik dalam mengatasi permasalahan maupun pemecahan masalah dan memudahkan guru bimbingan konseling dalam mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah. Selain itu, teknik *role playing* mempunyai keterkaitan

dengan pola interaksi sosial yang mempengaruhi pola perilaku peserta didik ketika berinteraksi dengan teman sebayanya.

Menurut hasil observasi bersama guru BK di MTs Negeri 08 Cirebon. Peneliti menemukan beberapa masalah sosial diantaranya adalah peserta didik yang mengalami interaksi sosial rendah ditunjukkan dengan kecenderungan individu yang terlihat pendiam, bersikap acuh terhadap teman sebaya terutama dalam hal berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, dan rasa tidak percaya diri yang membuat peserta didik tersebut merasa malu untuk bisa bergaul maupun berbicara didepan umum. Hal ini selaras dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan, terdapat penemuan masalah yang dimana sebagian peserta didik yang pendiam menjadi terasingkan dari teman sebayanya, sebab individu tersebut kurang minat dalam berinteraksi sosial, dan kesulitan dalam menyesuaikan diri.

Oleh karena itu penulis dalam penyusunan penelitian ini memilih judul **“Implementasi Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik di MTs Negeri 08 Cirebon (Pada Kelas VII)”**. Karena pentingnya membangun hubungan yang baik dengan teman sebaya di lingkungan sekolah, seperti menumbuhkan empati, membangun kerjasama, dan membangun interaksi secara aktif di lingkungan.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan dikaji dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya kemampuan peserta didik untuk membangun hubungan baik dengan orang lain seperti terlihat pendiam, merasa terasingkan oleh teman-temannya, tidak ingin berbaur dengan guru maupun teman sebayanya.

- b. Kecenderungan untuk bekerjasama kurang nampak pada peserta didik, seperti pada saat mendapat tugas dalam bentuk kerja kelompok maupun dalam bentuk diskusi kelompok, tidak mau berbagi tugas, dan tidak mau menyelesaikan tugas bersama.
- c. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap penggunaan teknik bermain peran, yang dimana teknik ini menekankan pada diskusi kelompok dan demonstrasi.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah penelitian ini adalah “Implementasi Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik di MTs Negeri 08 Cirebon (pada kelas VII)”. Masalah ini sangat penting untuk diteliti, karena untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana gambaran perilaku peserta didik yang mengalami interaksi sosial rendah di MTs Negeri 08 Cirebon?
- b. Bagaimana rancangan teknik bermain peran (*role playing*) guru BK dalam mengatasi kurangnya minat peserta didik untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya di MTs Negeri 08 Cirebon?
- c. Bagaimana implementasi teknik bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik di MTs Negeri 08 Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, memperoleh identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1. Untuk mengetahui gambaran interaksi sosial peserta didik di MTs Negeri 08 Cirebon

2. Untuk mengetahui hasil penerapan teknik bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik di MTs Negeri 08 Cirebon
3. Untuk mengetahui upaya guru BK dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik melalui teknik bermain peran (*role playing*) di MTs Negeri 08 Cirebon

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran bagi pendidikan usia remaja, terutama bagi yang ingin mengetahui bagaimana cara mengembangkan interaksi sosial melalui teknik bermain peran (*role playing*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru BK dalam penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap upaya untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusinya dalam memecahkan dilema permasalahan interaksi sosial antar teman sebaya di lingkungan sekolah.

c. Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengambil keputusan terkait penerapan metode pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan teknik *role*

playing sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan interaksi sosial di lingkungan sekolah.

E. LANDASAN TEORI

1. Konsep Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

Pada tahun 1920-an, Dr. Jacob Levy Marenco yang mendalami bidang psikologi. Teori yang disampaikan Marenco tentang teknik bermain peran ini pernah mencetuskan “eksperimental teater” yang dimana metode ini dijadikan sebagai upaya membantu individu agar dapat memahami aspek yang berbeda dari kepribadian mereka sendiri dan orang lain. Sampai akhirnya ditahun 1932 konsep *role playing* ini diperkenalkan kepada masyarakat luas, agar masyarakat dapat belajar bersosial.

Menurut Marenco (dalam buku Subagiyo, 2013) mengemukakan bahwa teknik *role playing* merupakan suatu cara yang dapat memungkinkan untuk bisa mengasah spontanitas kreatif dan mengekspresikan kemampuan emosional tanpa menimbulkan kehebohan. Demikian pendapat yang dikemukakan oleh Mead ini selaras dengan sejarah dari *role playing*, sehingga lahir sebagai sebuah metode yang dapat digunakan di lingkungan masyarakat. *Role playing* menjadi permainan modern yang diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai salah satu metode pembelajaran dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Permainan anak-anak pada masa kecil merupakan sebagian dari embrio dari *role playing*, seringkali anak bermain dan memerankan suatu permainan sesuai dengan daya khayal maupun imajinasinya.

Menurut Mansyur (dalam Ari Yanto, 2015), mengemukakan bahwa teknik bermain peran merupakan cara dalam menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pembelajaran dengan mempertunjukan, dan memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami seseorang, cara atau tingkah laku

dalam hubungan sosial. Berarti, dengan kata lain teknik bermain peran atau *role playing* adalah suatu metode mengajar yang dalam pelaksanaannya bagi peserta didik mendapatkan tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu keadaan maupun situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan yang muncul dari situasi sosial tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, *role playing* merupakan aktivitas dimana seseorang berpura-pura dengan memerankan suatu karakter, situasi, dan berbagai peran tertentu. Upaya ini seringkali menjadi salah satu cara yang digunakan dalam berbagai konteks tertentu seperti dalam sebuah permainan, sebagai proses memahami maupun menggambarkan perasaan, reaksi, dan pengalaman yang mungkin pernah terjadi dalam situasi nyata bagi pemerannya. Dalam teknik *role playing*, individu tersebut berusaha untuk memahami atau berinteraksi dengan berbagai sudut pandang karakter atau peran yang sedang diperankannya.

Menurut Hamalik (dalam Telaumbanua, dkk 2021) berpendapat bahwa *role playing* adalah pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut dalam suatu pentas. Demikian pendapat yang disampaikan oleh peneliti diatas, artinya *role playing* menjadi suatu metode yang dapat mengembangkan proses interaksi sosial peserta didik, agar peserta didik bisa mengenal situasi tertentu pada konteks sosial. Membantu peserta didik dalam mengenal lingkungan sosial melalui teknik *role playing*, dalam hal ini *role playing* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar memahami lingkungan sekitar, peserta didik juga bisa belajar agar mampu menyampaikan perasaan, menyampaikan keinginan yang diinginkan, dirasakan, dan yang

dipikirkan oleh peserta didik terhadap orang lain maupun pada lingkungan sekitar.

Sedangkan pendapat lain mengemukakan *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk praktik dalam menempatkan dirinya, dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dengan orang lain (Shoimin, 2014). Berdasarkan pendapat diatas mengemukakan hal yang sama mengenai teknik *role playing* sebagai suatu metode bermain peran yang dapat berkontribusi pada proses belajar peserta didik dalam bersosial. Dengan adanya proses sosial, dan hubungan antara teman sebaya yang baik dapat memberikan energi positif bagi terciptanya sebuah interaksi yang berasal dari adanya hubungan timbal balik.

Berdasarkan pada uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam keseluruhan teknik *role playing* menjadi alat yang efektif terhadap proses interaksi sosial seperti pada pemahaman atau memahami, berlatih, dan meningkatkan interaksi sosial. Selain itu, teknik ini membantu individu mengembangkan keterampilan maupun kemampuan sosial yang penting dalam berbagai konteks dan memahami dinamika hidup bersosial dengan baik

2. Konsep Kemampuan Interaksi Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial, yang dimana manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam hal ini, manusia saling melakukan interaksi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan melatih kecakapan yang berguna bagi kehidupannya. Maka interaksi sosial dapat dikatakan berkualitas apabila manusia itu sendiri mampu mengembangkan kemampuan dan mengeksplor atas dirinya. Kemudian untuk bisa meningkatkan interaksi sosial disini dilatih melalui pola komunikasi dan interaksi yang baik.

Pola komunikasi yang baik bagi peserta didik dapat mengoptimalkan proses perkembangan serta memudahkan peserta didik untuk bersosialisasi.

Teori tentang interaksi sosial atau simbolik ini diperkenalkan oleh kelompok *The Chicago School*. Teori ini dikembangkan oleh George H. Mead, dan dikemukannya tentang pandangan yang mengenai *mind* (pemikiran), *self* (kesendirian), dan *society* (masyarakat). Menurut Mead (dalam buku Subadi, 2006) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek dalam perilaku dan interaksi manusia yang secara langsung tidak dijumpai oleh pemikirannya. Dalam hal ini pendapat yang dikemukakan oleh Mead, menjelaskan bahasa atau komunikasi yang tertuang melalui simbol-simbol maupun isyarat tertentu.

Sedangkan menurut pendapat lain mengemukakan bahwa, Bagja Waluya (2010) didalam bukunya menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih, yang dimana setiap individu saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku yang satu dengan individu lainnya. Berdasarkan pada pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terbentuknya interaksi sosial disebabkan karena adanya hubungan timbal balik. Hubungan timbal balik ini yang akan membentuk pola komunikasi yang baik, sehingga tercipta interaksi antara individu maupun kelompok.

F. Signifikansi Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang implementasi teknik *role playing* sebagai upaya guru BK dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik di MTs N 08 Cirebon. Kemudian hasil dari penelitian yang sudah dilakukan ini, dapat digunakan sebagai dasar untuk menjelaskan

bagaimana teknik *role playing* berperan dalam mengatasi permasalahan interaksi sosial peserta didik.

G. Penelitian Terdahulu

1. Fina Marlina Adela (2022), didalam skripsinya yang berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di MI Walisongo Jerakah Tahun Ajaran 2021/2022”. Program Studi Pendidikan dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang dituangkan dalam metode deskriptif. Adapun yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan ini yaitu dari segi pemilihan lokasi, informan, dan metode. **Perbedaan**, pada penelitian terdahulu ini terdapat perbedaan diantaranya adalah penentuan lokasi penelitian, informan penelitian dan tujuan dari penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu ini, memiliki tujuan berbeda yang dimana pada penelitian ini penggunaan metode *role playing* dijadikan sebagai upaya dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan teknik *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Adapun **persamaan** dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah penggunaan teknik *role playing* sebagai upaya guru bimbingan konseling dalam mengeksplor kemampuan peserta didiknya, dan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif.
2. Nasihatul Umi (2019), didalam skripsinya yang berjudul “Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak”. Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, yang artinya peneliti ingin mencari makna

konseptual secara menyeluruh (*holistic*) berdasarkan fakta-fakta, (tindakan, ucapan, sikap, dsb) yang dilakukan subjek penelitian dalam latar belakang alamiah secara emik, menurut yang dikonstruksi subjek penelitian untuk membangun teori (*nomotetik*, mencari hukum keberlakuan hukum). Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan ini yaitu informan, dan lokasi penelitian. **Perbedaan**, pada penelitian ini terdapat perbedaan yang meliputi penentuan lokasi penelitian, informan yang mengarah pada anak-anak, metode yang digunakan sedikit berbeda yang dimana pada penelitian ini menggunakan metode studi kasus untuk mengambil data di lapangan, dan waktu penelitian. **Persamaan**, adapun persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan yakni memiliki tujuan yang sama dimana penulis menggunakan teknik *role playing* sebagai metode dalam konseling klasikal, teknik *role playing* ini sebagai salah satu upaya guru bimbingan konseling dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didiknya, dan memiliki persamaan pada penggunaan pendekatan kualitatif.

3. Sartika Wulandari (2018), didalam skripsinya yang berjudul “Pemberian Layanan Bimbingan dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Madrasah Aliyah Proyek Univa Medan”. Program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Pada penelitian terdahulu ini, penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan ini ialah pada penentuan lokasi penelitian, informan yang menjadi fokus penelitian, dan waktu penelitian. **Persamaan**, pada penelitian ini memiliki persamaan pada segi penggunaan teknik konseling kelompok berupa teknik *role playing* yang dimana digunakan sebagai media pendekatan dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik, dan penentuan metode pada penelitiannya yakni menggunakan pendekatan kualitatif yang dituangkan

ke dalam bentuk deskriptif. **Perbedaan**, sedangkan yang membedakan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan ini terdapat pada penentuan lokasi atau tempat penelitian, informan yang dimana pada penelitian sekarang berfokus pada peserta didik sekolah Madrasah Tsanawiyah, adapun pada penelitian sebelumnya mengambil informan dari peserta didik tingkat Madrasah Aliyah, dan penggunaan teknik *role playing* disini berfokus pada peningkatan keterampilan peserta didik dalam berinteraksi sosial.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan Kualitatif

Menurut Sugiyono (2015), mengemukakan bahwa penelitian kualitatif muncul karena terjadi perubahan paradigma dalam memandang suatu realitas/fenomena/gejala paradigma. Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh Sugiyono, dalam penelitian kualitatif didapatkan dari fakta-fakta yang ditemukan pada saat melakukan penelitian lapangan. Maka pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif yang dituangkan dalam bentuk deskriptif.

Berdasarkan penyajian diatas terkait pengertian kualitatif, artinya bahwa pendekatan kualitatif merupakan suatu pendekatan untuk membangun pernyataan pengetahuan yang berorientasi pada perspektif yang bersifat konstruktif yang berarti makna-makna yang bersumber dari pengalaman individu, nilai-nilai sosial, dan sejarah yang bertujuan untuk membangun teori baru dan pola pengetahuan.

2. Metode Deskriptif

Menurut Sugiyono (dalam Fiantika, 2022) dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif, menjelaskan bahwa jenis penelitian ini didasarkan pada filsafat *postpositivisme* yang dimana digunakan untuk meneliti kondisi dari objek tertentu secara alamiah.

Sedangkan definisi dari metode deskriptif merupakan tahap orientasi. Menurut Sugiyono (2012) menyatakan bahwa metode

deskriptif merupakan suatu tahap mendeskripsikan informasi yang diperoleh dari temuan lapangan baik yang dilihat, didengar, dan dirasakan secara langsung. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh peneliti diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang menggunakan metode deskriptif ini dapat berupa deskripsi atau menggambarkan suatu objek tertentu yang bertujuan untuk memperoleh suatu populasi, situasi, dan fenomena secara akurat serta sistematis.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif dengan mengumpulkan data maupun informasi terkait permasalahan yang ada di sekolah MTs N 08 Cirebon, gambaran kondisi sekolah, dan gambaran kemampuan interaksi sosial peserta didiknya.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penentuan lokasi pada penelitian ini, dilakukan di MTs Negeri 08 Cirebon, Jl. KH. Abdul Ngalm, desa Panggangsari, Kecamatan Losari, Kabupaten Cirebon, sebagai subjek untuk mengetahui gambaran dari interaksi sosial peserta didik yang berada di sekolah tersebut.

b. Waktu Penelitian

Dalam waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2025, setiap observasi lapangan kegiatan penelitian dilakukan hingga 2-4 pertemuan untuk memperoleh informasi, data, dan arsip data yang ada pada MTs Negeri 08 Cirebon.

4. Penentuan Sumber Informasi/informan

Penentuan informasi dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yang dimana teknik ini merupakan suatu teknik pengambilan informan atau narasumber dengan tujuan tertentu sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti memilih informan yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, yang

kemudian sumber informasinya akan dikembangkan oleh peneliti juga mendeskripsikan permasalahan yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan pada penentuan informan diatas maka dapat di kualifikasikan menjadi beberapa bagian-bagian dari data yang diperoleh ketika melakukan observasi di MTs Negeri 08 Cirebon, yang berjumlah 5 peserta didik dan 2 guru BK. Peserta didik yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah peserta didik yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik yang mengalami permasalahan interaksi sosial rendah
- b. Jenis kelamin mengambil dari informan baik laki-laki maupun perempuan.
- c. Peserta didik memperoleh layanan bimbingan yang sama
- d. Peserta didik yang kesulitan dalam beradaptasi dengan teman sebayanya.
- e. Peserta didik yang aktif dan interaktif dalam sebuah diskusi kelompok.

Berdasarkan pada kualifikasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan dalam berinteraksi sosial, percaya diri, mampu menyampaikan pendapat maupun permasalahan yang dialaminya, maka dapat dijadikan sebagai informan pendukung sebagai gambaran bagi peserta didik yang mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebayanya. Selain itu, peserta didik yang lain berkesempatan agar memberikan kebermanfaatan untuk sesamanya dengan membangun pola interaksi dan komunikasi yang baik bagi peserta didik yang membutuhkan bantuan orang lain.

a. Sumber Data Primer

Menurut Kuncoro, (dalam Samsu, 2013) mengemukakan bahwa data primer ialah data yang diperoleh berdasarkan pada hasil survey lapangan dengan menggunakan data yang diperoleh secara original dalam pengumpulannya.

Sumber data primer, yaitu sumber data utama yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer terdiri dari :guru BK, dan peserta didik yang mengalami interaksi sosial di MTs Negeri 08 Cirebon. Pengambilan sumber informan ini hanya 7 dengan dibentuk 2 kelompok peserta didik yang mengalami interaksi sosial rendah.

b. Sumber Data Sekunder

Menurut Nugrahani (dalam Santika, 2022) sumber data sekunder merupakan data kedua yang menjadi data tambahan diperoleh secara tidak langsung melalui observasi lapangan, sumber data sekunder ini diperoleh dari objek yang memang tidak ada dalam penelitian, akan tetapi memuat informasi terakut penelitian yang dijadikan sebagai data pelengkap dari data primer. Data sekunder juga dapat berupa artikel jurnal, buku, dan sumber literature lainnya.

Sumber data sekunder yang digunakan pada penelitian ini berupa buku, artikel maupun jurnal online, dan sumber literature lainnya yang berkaitan tentang Implementasi teknik bermain peran dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

5. Unit Analisis

Menurut Hamidi (2010), Unit analisis adalah satuan yang diteliti yang berupa inidvidu, kelompok, benda, atau suatu latar peristiwa sosial seperti aktivitas individu atau kelompok sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, unit analisis yang digunakan adalah gambaran mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang menggunakan pendekatan *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik. Hal ini sebagai salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan bentuk pola interaksi sosial dan sosial emosional peserta didik agar bisa melatih keterampilan dalam berinteraksi sosial.

I. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah dalam penulisan skripsi, maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang dapat menunjukkan hasil penelitian dan mudah dipahami. Pengklasifikasian sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I terdapat pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/kegunaan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II terdapat landasan teori yang membahas mengenai kajian penelitian seperti Konsep teknik bermain peran (*role playing*) terhadap peserta didik, konsep interaksi sosial.

BAB III terdapat gambaran terkait tempat penelitian atau instansi berupa profil sekolah MTs N 08 Cirebon, sejarah singkat berdirinya MTs N 08 Cirebon, visi dan misi, jumlah peserta didik, dan jumlah tenaga pendidik di sekolah MTs N 08 Cirebon.

BAB IV pada bagian ini membahas terkait hasil penelitian dan pembahasan serta gambaran umum mengenai objek penelitian yakni keadaan interaksi sosial di MTs N 08 Cirebon, upaya guru bimbingan konseling dalam memberikan layanan terkait teknik *role playing* sebagai salah satu cara dalam mengembangkan interaksi sosial peserta didik.

BAB V pada bagian ini terdapat penutup, kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.