

TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM KONSELING KELOMPOK

Uray Herlina

Program studi Bimbingan dan Konseling IKIP-PGRI Pontianak
 Jalan ampera No. 88 Telp. (0561) 748219
 e-mail: ainauray@yahoo.co.id

Abstrak

Interaksi sosial teman sebaya terkadang mengalami permasalahan, dan hal ini sangat besar dampaknya bagi kelangsungan masa depan remaja itu sendiri. Sehingga untuk mengatasi permasalahan remaja dengan teman sebaya dibutuhkan bantuan para pendidik terutama guru bimbingan dan konseling. Permasalahan interaksi sosial teman sebaya dalam penanganannya memerlukan suatu terapi atau teknik konseling tertentu sebagai media penyelesaian masalah tersebut, yaitu teknik *role playing* (bermain peran) dalam konseling kelompok. *Role playing* merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok/klien. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan dalam kelompok, bergantung kepada apa yang diperankan. *Role playing* memungkinkan peserta didik mampu mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik. Dengan *role playing* melalui konseling kelompok, individu akan mampu mengatasi permasalahan interaksi sosialnya dengan orang lain dan menyadari peran dirinya dalam kehidupan, serta mampu membantu memecahkan permasalahan serupa pada teman sebaya dalam kelompoknya.

Kata Kunci: Teknik *Role Playing*, dan Konseling Kelompok

Abstract

Social interaction of peers sometimes have problems, and it is a very big impact on the future viability of adolescents themselves. So as to overcome the problems of adolescents with peers needed help educators, especially teachers guidance and counseling. Peer social interaction problems in its handling requires a specific therapy or counseling techniques such as problem solving media, which is a technique of role playing (role playing) in group counseling. Role playing is a counseling techniques through the development of imagination and appreciation of group members / clients. Development of imagination and appreciation is done with play as a character living or inanimate objects. This game is generally carried out in groups, depending on what is played. Role playing allows learners are able to cope with frustration and a medium for the therapist to analyze the conflict - a conflict. With role playing through group counseling, the individual will be able to overcome the problems of social interaction with other people and be aware of their role in life, and be able to help solve similar problems in the peer group.

Keyword: *Role Playing Techniques and Counselling*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan, merencanakan kehidupan masa depan yang lebih baik, dan merupakan investasi yang berharga bagi setiap individu. Pendidikan adalah

upaya mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mendapatkan pendidikan tersebut bisa kita tempuh melalui jenjang pendidikan TK, SD, SMP, dan SMA, Sampai jenjang perguruan tinggi. Bersekolah adalah kegiatan yang dilakukan individu untuk sanggup menyelesaikan setiap tugas dan tanggung jawab diri. Jadi belajar atau bersekolah bukan semata – mata untuk mencari pekerjaan tetapi untuk mempersiapkan diri menjadi pelaku di dalam kegiatan hidup. Dengan bersekolah maka, kita mencoba untuk memposisikan diri sebagai pelaku sejarah, khususnya pembuat sejarah bukan hanya bagian pasif dari sejarah.

Proses pendidikan merupakan salah satu cara bagi manusia untuk melakukan sosialisasi dan interaksi dengan sesamanya. Proses sosialisasi dan interaksi sosial dimulai sejak manusia lahir dan berlangsung terus hingga ia dewasa atau tua. Dengan demikian kebutuhan bergaul dan berhubungan sosial dengan orang lain itu sangat penting bagi manusia karena setiap manusia saling membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi dan mempertahankan kehidupannya di masyarakat. Adapun Homans Shaw (Asrori, 2008: 87) mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas atau sentimen yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran (*reward*) atau hukuman (*punishment*) dengan menggunakan suatu aktivitas atau sentimen oleh individu lain yang menjadi pasangannya.

Dapat disimpulkan bahwa interaksi mengandung pengertian hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, masing – masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi yang lebih dari sekedar hubungan antara pihak – pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

Pada banyak remaja, bagaimana dipandang oleh teman sebaya (*peers*) merupakan aspek yang terpenting dalam kehidupan mereka. Beberapa remaja akan melakukan apapun, agar dapat dimasukkan sebagai anggota. Teman sebaya adalah anak – anak atau remaja dengan tingkat usia atau tingkat kedewasaan yang sama. Kenyataannya, remaja yang memiliki persahabatan yang menyenangkan dan harmonis juga melaporkan tingkat harga-diri yang lebih tinggi, kurang kesepian, memiliki keterampilan-keterampilan sosial yang lebih matang, dan bertindak lebih baik di sekolah daripada remaja yang kurang dalam berteman.

Namun demikian, tidak menutup kemungkinan banyak remaja yang sulit melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya karena berbagai macam faktor. Contoh, banyak sorotan yang dilakukan publik terhadap kelompok remaja yang merupakan kumpulan anak dari keluarga *broken home*. Kekerasan yang mereka alami sejak kecil, trauma mendalam dari perpecahan keluarga, akan kembali menjadi pencetus kenakalan dan kebrutalan remaja. Tetapi masa remaja memang merupakan masa dimana seseorang belajar bersosialisasi dengan sebayanya secara lebih mendalam dan dengan itu pula mereka mendapatkan jati diri dari apa yang mereka inginkan. Hingga, terlepas dari semua, remaja merupakan masa yang indah dalam hidup manusia, dan dalam masa yang akan datang, akan menjadikan remaja merupakan tempat memacu landasan dalam menggapai kedewasaan.

Dari uraian diatas, interaksi sosial teman sebaya banyak mengalami masalah, sangat besar dampaknya bagi kelangsungan masa depan remaja itu sendiri, sehingga untuk mengatasi permasalahan remaja dengan teman sebaya di butuhkan bantuan para pendidik terutama guru bimbingan dan konseling. Bimbingan dan konseling merupakan suatu proses pemberian bantuan kepada individu secara berkelanjutan dan sistematis, dilakukan seorang ahli yang telah mendapatkan latihan khusus untuk itu dengan tujuan individu dapat memahami dirinya, lingkungannya, serta dapat mengarahkan diri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal untuk kesejahteraan dirinya dan kesejahteraan masyarakat.

Permasalahan dalam dunia pendidikan atau proses pembelajaran biasanya berkaitan dengan permasalahan interaksi sosial teman sebaya. Sehingga dalam penanganannya memerlukan suatu terapi atau teknik konseling tertentu sebagai media penyelesaian masalah tersebut. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik *role playing* (bermain peran) dalam konseling kelompok, karena *role play* merupakan salah satu simulasi dimana simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura – pura atau berbuat seakan – akan. *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa actual, kejadian – kejadian yang mungkin muncul dimasa mendatang.

Teknik *Role Playing*

Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan teknik dimana individu (siswa) 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 memperoleh 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 frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik – konflik dan cara mereka mengatasinya.

Dapat disimpulkan bahwa 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* siswa sehingga dapat disusun skenario bermain peran, setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh siswa setelah melakukan *role playing*.

Teknik *role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai – nilai. Hal ini berdasarkan asumsi 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 melauai pemeranan spontan dan diikuti analisis.

Tahapan – tahapan Teknik *Role Playing* (Bermain Peran)

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

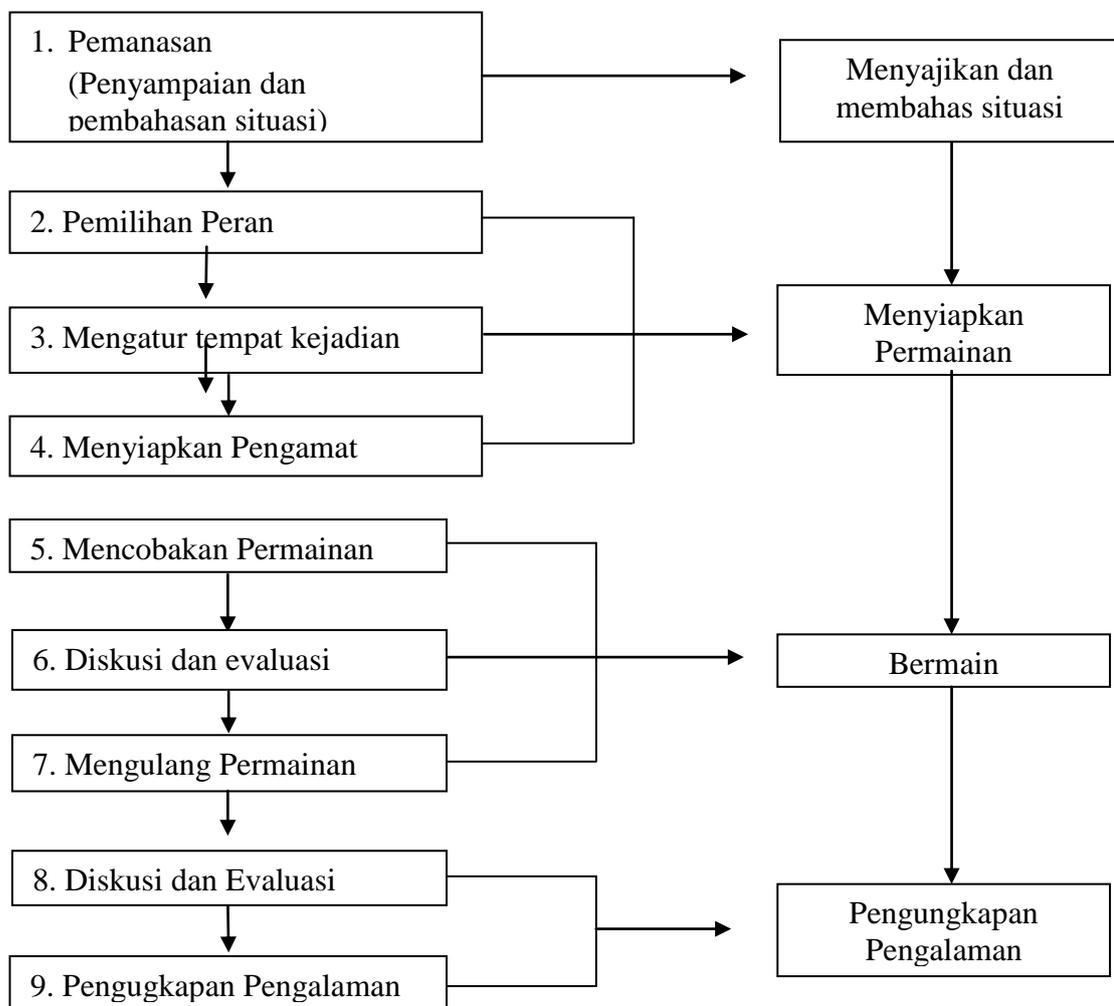
Untuk itu, Shaftels (Sagala, 2010: 155) membagi tahapan - tahapan melaksanakan *role playing* menjadi Sembilan :

Tabel 1. Tahapan – Tahapan Pelaksanaan *Role Playing*

No	Tahapan – tahapan	Aspek – aspek
1	Tahap I : Pemanasan	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi dan mengenalkan masalah b. Memperjelas masalah c. Menafsirkan masalah d. Menjelaskan role playing
2	Tahap II : Memilih Partisipan (peran)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menganalisis peran b. Memilih pemain yang akan melakukan peran
3	Tahap III : Mengatur Setting Tempat Kejadian	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengatur sesi-sesi/batas tindakan b. Menegaskan kembali peran c. Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
4	Tahap IV : Menyiapkan Observer (pengamat)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memutuskan apa yang dicari /diamati b. Memberikan tugas pengamatan
5	Tahap V : Pemeranan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memulai role playing b. Mengukuhkan role playing
6	Tahap VI : diskusi dan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
7	Tahap VII : Pemeranan kembali	<ul style="list-style-type: none"> a. Memainkan peran yang telah direvisi b. Memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
8	Tahap VIII : Diskusi dan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mereviu pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) b. Mendiskusikan fokus – fokus utama

- | | | |
|---|--|--|
| 9 | Tahap IX : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi | c. Mengembangkan pemeranan selanjutnya
Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan sehari – hari serta masalah – masalah aktual. Menjelaskan prinsip – prinsip umum dalam tingkah laku |
|---|--|--|
-

Tahap-tahap tersebut merupakan langkah penguasaan teknik role playing yang dapat memaksimalkan peran individu menjadi lebih efektif. Penjelasan ini disertai bagan alur pelaksanaannya sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Role Playing

Sumber: Hidayat, Z.A. & Muhyidin. 1980 dalam Suparman. 1997 : 91

Tujuan Teknik *Role Playing* (Bermain Peran)

Penggunaan *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran banyak memberikan manfaat pada siswa. Tujuan dari teknik *Role playing* adalah (1) Menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajaran, (2) Semakin banyak kesempatan pembelajaran untuk mengungkapkan diri, (3) Memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara, dan (4) Dapat memberikan kesenangan kepada siswa karena *role playing* pada dasarnya permainan. Dengan bermain siswa menjadi senang karena bermain adalah dunia siswa.

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 berekspresi secara utuh.
- 3) Permainan ini merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

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

- a) Adanya anggapan bahwa kemampuan interpersonal lebih mudah dari kemampuan interpersonal lebih mudah dari kemampuan teknis.
- b) Pengalaman yang diperoleh siswa tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan
- c) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Konseling Kelompok

Secara konseptual dan praksis layanan konseling meliputi dua layanan, yakni konseling individual dan konseling kelompok. Konseling individual dapat diartikan sebagai hubungan timbal balik antara konselor (yang berusaha membantu) dengan seorang individu atau klien (yang dibantu) untuk mencapai pengertian tentang dirinya sendiri, dalam hubungannya dengan permasalahan, pertumbuhan, dan pengambilan keputusan dirinya pada saat ini, maupun yang mungkin dihadapinya pada waktu yang akan datang.

Rochman Natawidjaja (Mungin, 2005: 14) membedakan pengertian bimbingan kelompok dengan konseling kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk memberikan informasi seluas – luasnya kepada klien supaya mereka dapat membuat rencana yang tepat serta membuat keputusan yang memadai mengenai hal – hal yang berkaitan dengan masa depannya. Bimbingan, lebih cenderung bersifat pencegahan. Pada gilirannya, konseling merupakan upaya bantuan kepada individu dalam rangka memberikan kemudahan dalam perkembangan dan pertumbuhannya, selain bersifat pencegahan, konseling kelompok dapat pula bersifat penyembuhan (*remediation*). Dengan demikian, konseling kelompok adalah suatu upaya bantuan kepada individu dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, dan diarahkan kepada pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhan.

Pengertian diatas menunjukkan bahwa perbedaan antara konseling individual dengan konseling kelompok terletak pada suasana dalam mengupayakan bantuan yang dilakukan oleh konselor kepada kliennya. Dalam konseling individual. Seorang klien dibantu oleh konselor dalam suasana antara dua pribadi; sedangkan dalam konseling kelompok, individu – individu dibantu konselor dalam suasana kelompok.

Layanan dengan pendekatan kelompok dalam bimbingan dan konseling merupakan bentuk usaha pemberian bantuan kepada orang – orang yang memerlukan suasana kelompok, yaitu antara hubungan dari semua orang terlibat dalam kelompok, dapat merupakan wahana di mana masing – masing anggota kelompok itu (secara perorangan) dapat memanfaatkan semua informasi, tanggapan, dan berbagai reaksi dari anggota kelompok lainnya untuk kepentingan dirinya yang bersangkutan paut dengan pengembangan diri anggota kelompok yang bersangkutan. Dari segi lain,

kesempatan mengemukakan pendapat, tanggapan, dan berbagai reaksi pun dapat merupakan peluang yang berharga bagi perorangan yang bersangkutan. Kesempatan timbal balik inilah yang merupakan dinamika dari kehidupan kelompok (dinamika kelompok) yang akan membawakan kemanfaatan bagi para anggotanya. Apabila disebut kemanfaatan bagi para anggotanya. Apabila disebut “kemanfaatan” di sini, tidaklah berarti bahwa suasana kelompok justru kadang – kadang terasa mencekam, merisaukan ataupun “merugikan” bagi perorangan tertentu anggota kelompok itu, dirasakan sebagai suasana yang positif ataupun negative, pada akhirnya, terutama dalam bimbingan dan konseling kelompok, diharapkan dapat merupakan sumbangan bagi pengembangan pribadi dan pemerdayaan masing – masing anggota kelompok.

Klien – klien dalam konseling kelompok pada dasarnya adalah individu – individu normal yang tidak memerlukan perubahan kepribadian dalam penanganannya. Klien dalam konseling kelompok dapat menggunakan interaksi dalam kelompok untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan terhadap nilai – nilai dan tujuan – tujuan, serta mempelajari atau menghilangkan sikap – sikap dan perilaku tertentu.

Gazda (Prayitno, 1995) mengemukakan bahwa konseling kelompok juga dapat digunakan untuk membantu individu dalam menyelesaikan tugas – tugas perkembangan dalam tujuh bidang, yaitu : psikososial, vokasional, kognitif, fisik, seksual, moral dan efektif. Melalui konseling kelompok, pemimpin kelompok atau konselor dapat membantu menangani permasalahan – permasalahan yang dihadapi para kliennya.

Kelompok teman sebaya yang dibangun dalam bentuk kelompok konseling untuk remaja dapat membantu remaja dalam membuat transisi yang berhasil dari masa kanak – kanak menjadi masa dewasa. Kelompok tersebut dapat memberikan dukungan, memfasilitasi cara – cara baru dalam belajar, membantu meredakan tekanan internal dan eksternal, dan memberikan harapan dan model – model perubahan.

Bimbingan kelompok terlaksana apabila topik yang dibicarakan dalam kelompok itu adalah topik – topik umum, sedangkan “Konseling kelompok” membicarakan masalah – masalah pribadi masing – masing anggota kelompok.

Menurut Prayitno (1995: 178) konseling kelompok bertujuan :

- 1) Mampu berbicara dimuka orang banyak
- 2) Mampu mengeluarkan pendapat, ide, saran, tanggapan, perasaan, dan lain sebagainya kepada orang banyak
- 3) Belajar menghargai pendapat orang banyak
- 4) Bertanggung jawab atas pendapat yang dikemukakannya,
- 5) Mampu mengendalikan diri dan menahan emosi (gejolak jiwa yang bersifat negatif),
- 6) Dapat bertenggang rasa
- 7) Menjadi akrab satu sama lainnya
- 8) Dapat saling membantu memecahkan masalah pribadi yang dikemukakan dalam kelompok (khusus dalam konseling kelompok).

Jadi menurut penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan konseling kelompok yaitu sebagai berikut :

- a) Berkembangnya masalah perasaan, pikiran, persepsi. Wawasan dan sikap terarah kepada tingkah laku khususnya bersosialisasi dan komunikasi.
- b) Terpecahnya masalah individu yang bersangkutan dan diperolehnya imbasan pemecahan masalah tersebut bagi individu – individu lain yang menjadi peserta layanan.

Manfaat konseling kelompok

Konseling kelompok merupakan suatu proses interpersonal yang dinamis yang memusatkan pada usaha dalam berfikir dan tingkah laku. Manfaat konseling kelompok secara umum yaitu : memungkinkan siswa untuk memperoleh kesempatan bagi pembahasan dan pengentasan masalah yang dialami melalui dinamika kelompok.

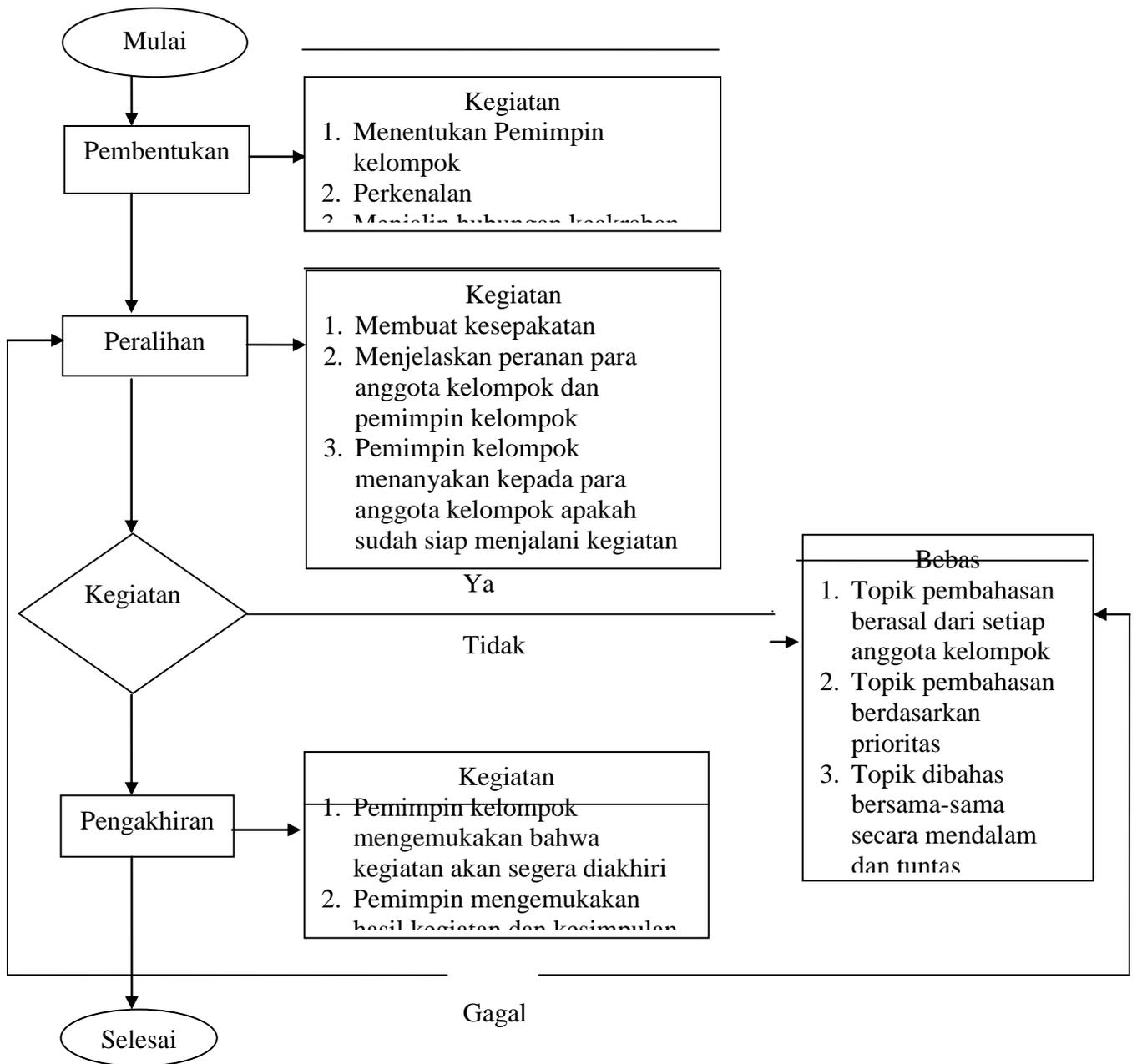
Kesimpulannya bahwa konseling kelompok dapat mendatangkan manfaat yang luas dan berguna bagi kehidupan individu, terutama ketika dia melakukan interaksi sosial dengan orang lain.

Tahap-tahap Konseling Kelompok

konseling kelompok merupakan suatu kegiatan yang tentunya tidak terlepas dari langkah-langkah yang sistematis dalam pelaksanaannya. Berbagai ahli

menyebutnya sebagai tahap – tahap konseling kelompok. Mereka memakai istilah yang kadang – kadang berbeda namun pada dasarnya mempunyai isi yang sama.

Pada umumnya ada empat tahap konseling kelompok, yaitu tahap *pembentukan*, tahap *peralihan*, tahap *pelaksanaan kegiatan*, dan tahap *pengakhiran*. Tahap – tahap ini merupakan suatu kesatuan dalam seluruh kegiatan kelompok. Berikut bagan dari pelaksanaan konseling kelompok secara keseluruhan:



Gambar 2. Pelaksanaan Konseling Kelompok
Sumber: Prayitno, 1995

***Role Playing* dalam Konseling Kelompok**

Di dalam konseling mengandung suatu proses komunikasi antar pribadi yang berlangsung melalui saluran komunikasi verbal dan non-verbal. Dengan menciptakan kondisi-kondisi seperti empati (dapat merasakan perasaan konseli), penerimaan serta penghargaan, keikhlasan serta kejujuran dan perhatian tulus konselor, yang memungkinkan konseli untuk merefleksikan dirinya melalui tanggapan – tanggapan verbal dan reaksi-reaksi non-verbal.

Konselor mengkomunikasikan kondisi-kondisi ini kepada konseli sehingga konseli menyadari dan bersedia pula untuk berkomunikasi dengan konselor. Kondisi-kondisi tersebut dapat dikomunikasikan melalui teknik-teknik ungkapan verbal tertentu seperti klarifikasi, refleksi perasaan, meringkas dan menggunakan pertanyaan.

Hasratul (2012) mengatakan bahwa teknik dalam menstimulasi konseling kelompok dapat dipilih tergantung perkembangan yang terjadi dalam kelompok. Bertujuan menstimulasi interaksi dalam kelompok agar semua anggota mendapat kesempatan mengungkapkan dirinya, mendorong anggota agar berani atau lebih spontan menyatakan pendapatnya. Kelompok seperti juga individu memiliki kebutuhan yang berbeda. Jadi penting bagi konselor untuk mengenal karakter anggota kelompok.

Salah satu teknik yang dimaksud adalah *Role playing* adalah kegiatan yang ideal untuk berlatih berbicara dan mendengarkan, tetapi juga dapat mencakup praktek membaca dan menulis. Bermain peran dapat terjadi antara dua orang atau lebih dalam kelompok tertentu. Oleh karena itu *role playing* cocok digunakan untuk permasalahan dalam komunikasi atau interaksi antar individu melalui konseling kelompok..

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.

Teknik menstimulasi konseling kelompok yang sudah dijelaskan di atas mendorong anggota kelompok untuk membentuk kelompok kohesi, yaitu suatu

keadaan dimana terciptanya kekuatan yang mendorong anggota kelompok untuk tetap tinggal di dalam kelompoknya dan mencegah anggota lain meninggalkan kelompoknya. Kohesi kelompok dapat diukur dari keteratarikan anggota satu sama lain, ketertarikan pada kegiatan dan fungsi kelompok, sejauh mana anggota tertarik pada kelompok sebagai alat untuk memuaskan kebutuhannya. Kelompok kohesi mempunyai suasana yang mempertinggi umpan balik dan mendorong komunikasi efektif, anggota biasanya bersedia berdiskusi secara bebas, sehingga saling pengertian, saling membantu dalam mencapai perubahan sikap. Konselor dapat meningkatkan kohesi kelompok dengan cara menumbuhkan semangat anggota kelompok, mendorong terciptanya hubungan interpersonal yang akrab, menumbuhkan rasa kesetiakawanan dan perasaan yang mendalam satu sama lain.

Melalui tahap-tahap konseling kelompok yang dijelaskan sebelumnya, konselor memiliki peranan penting dan dapat menentukan masalah, mengarahkan siswa menentukan peran yang harus ia lakukan untuk mengatasi permasalahannya. Seperti yang diungkapkan Nugraha (2012) bahwa bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah.

SIMPULAN

Role playing merupakan salah satu cara yang efektif membantu sekelompok individu yang mengalami permasalahan interaksi antar sesamanya. Jika permasalahan sifatnya khusus atau berbeda faktor penyebabnya, maka konseling kelompok adalah media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan *role playing* melalui konseling kelompok, individu akan mampu mengatasi permasalahan interaksi sosialnya dengan orang lain dan menyadari peran dirinya dalam kehidupan, serta mampu membantu memecahkan permasalahan serupa pada teman sebaya dalam kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. 2008. *Memahami dan membantu Perkembangan Peserta Didik*. Pontianak: Untan Press.
- Arjanto, P. 2011. *Teknik Role Playing dalam konseling kelompok* : [Online]. Paul-arjanto. Blog spot.com/2011/06 (12 maret 2015)
- Hartinah, S. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan dan Kelompok*. Bandung: Refika Aitama
- Hasratul, M. 2012 *Teknik-Teknik Menstimulasi Konseling Kelompok Dan Keterampilan Yang Digunakan Dalam Konseling Kelompok*. (online). <https://plus.google.com/115175014634835575362> (10 januari 2014).
- Mungin, E. W. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press.
- Nugraha, B. A. 2012. *Pengertian Bermain Peran (Role Play)*. Tersedia: psikologibebas.blogspot.com/20. (10 maret 2015)
- Prayitno. 1995. *Layanan dan Bimbingan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Santrock, J. W. 1995. *Adolescence 6th Edition, Perkembangan Remaja Edisi Keenam*. Jakarta: ERLANGGA.
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran..* Bandung: ALFABETA
- Suparman, A. 1997. *Model – model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Lembaga Administrasi Negara