

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Konsep Kecerdasan Emosional

2.1.1.1. Pengertian kecerdasan emosional

Abdullah (2017) menuturkan Kecerdasan emosional merupakan sisi lain kecenderungan kognitif yang berperan dalam aktifitas manusia, yang meliputi kesadaran diri dan kendali diri, semangat dan motivasi diri serta empati dan kecakapan sosial. Kecerdasan emosi lebih ditujukan untuk upaya mengendalikan, memahami dan mewujudkan emosi agar terkendali dan dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah kehidupan, terutama yang terkait dengan kehidupan manusia. Kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk mempersepsikan emosi orang lain dan diri sendiri, dapat membedakan dan menggunakan informasi tersebut dalam berpikir dan bertindak. Adanya ide bahwa emosi menyebabkan seorang individu berpikir lebih cerdas, yang salah satu pikiran cerdas itu adalah berhubungan dengan emosi. Kecerdasan emosi sebagai kemampuan mempersepsi emosi, membangkitkan, dan memahami emosi sehingga dapat mengembangkan pertumbuhan. Pada hakikatnya, semua orang mempunyai emosi. Dari bangun tidur pagi hari sampai waktu tidur malam hari, kita mengalami macam-macam pengalaman yang menimbulkan berbagai emosi pula. Misalnya Pada saat sarapan bersama keluarga kita merasa gembira atau dalam perjalanan menuju kampus kita merasa jengkel karena terjebak macet di jalanan sehingga kita terlambat sampai tujuan dan malu. Semua itu merupakan emosi kita.

Meskipun demikian, ada prinsip yang dapat kita pegang, yaitu emosi akan semakin kuat apabila diberi ekspresi fisik (Wedge, 1995). Misalnya, apabila sedang marah lalu kita

mengepalkan tangan memaki-maki dan membentak tidak akan bisa mengurangi amarahnya, tetapi justru akan semakin menjadi marah. Sebaliknya, apabila kita menghadapinya dengan santai dan berupaya mengendorkan otot-otot yang tegang, kemarahannya akan segera reda. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gangguan emosional tidak akan timbul apabila orang dalam keadaan sepenuhnya santai.

Menurut William James (wedge, 1995), emosi adalah kecenderungan untuk memiliki perasaan yang khas apabila berhadapan dengan objek tertentu dalam lingkungannya. Crow dan Crow (1962) mengartikan emosi sebagai suatu keadaan yang bergejolak pada diri individu yang berfungsi sebagai *inner adjustment* (penyesuaian dari dalam) terhadap lingkungan untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu.

Menurut Cooper dan Sawaf (Daud, 2012) mendefinisikan kecerdasan emosional merupakan kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energy, informasi, koneksi dan pengaruh yang manusiawi. Adapun menurut Goleman (2001) kecerdasan emosional (*emotional intelligence*) adalah kemampuan untuk mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dalam hubungan dengan orang lain. Seperti kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, keterampilan social.

Baharudin dan wahyuni (2015) memaparkan bahwa kecerdasan emosional adalah upaya untuk mengendalikan, mendayagunakan, dan mengorganisasikan emosi pada arah kegiatan yang menghasilkan hasil yang optimal. agar otak bisa berfungsi dengan baik maka kemampuan untuk mengendalikan emosi sangat diperlukan. Emosi dapat dipikirkan dalam terma-terma apakah berkaitan dengan peningkatan efisiensi dan energi

yang tersedia untuk berbagai tindakan seperti berpikir, menyerap, berkonsentrasi, memilih, dan bertindak. Kecerdasan emosional sangat berkaitan dengan lingkungan dan kecerdasan emosional tidak konstan atau menetap bisa berubah sesuai dengan keadaan lingkungan yang di tempati seseorang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi (EQ) merupakan karakteristik seseorang sebagai suatu jenis kecerdasan yang harus ditingkatkan. EQ merupakan penggerak yang dapat menimbulkan aspek-aspek energi, kekuatan, daya tahan, dan stamina.

2.1.1.2. Komponen Kecerdasan Emosional

Goleman membagi kecerdasan emosional menjadi lima bagian. Lima komponen kecerdasan emosional tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pengenalan Diri (*Self Awareness*)

Pengenalan diri adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui perasaan dalam dirinya dan digunakan untuk membuat keputusan bagi diri sendiri, memiliki tolak ukur yang realitis atas kemampuan diri dan memiliki kepercayaan diri yang kuat. Unsur-unsur kesadaran diri yaitu:

1. Kesadaran emosi (*emosional awarness*), yaitu mengenali emosinya sendiri dan efeknya.
2. Penilaian diri secara teliti (*accurate self awarness*), yaitu mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri.
3. Percaya diri (*self confidence*), yaitu keyakinan tentang harga diri dan kemampuan sendiri.

b. Pengendalian Diri (*Self Regulation*)

Pengendalian diri adalah kemampuan menangani emosi diri sehingga berdampak positif pada pelaksanaan tugas, peka terhadap kata hati, sanggup menunda kenikmatan sebelum tercapainya suatu sasaran, dan mampu

segera pulih dari tekanan emosi. Unsur-unsur pengendalian diri, yaitu :

- 1.) Kendali diri (*self-control*), yaitu mengelola emosi dan desakan hati yang merusak.
- 2.) Sifat dapat dipercaya (*trustworthiness*), yaitu memelihara norma kejujuran dan integritas.
- 3.) Kehati-hatian (*conscientiousness*), yaitu bertanggung jawab atas kinerja pribadi.
- 4.) Adaptabilitas (*adaptability*), yaitu keluwesan dalam menghadapi perubahan.
- 5.) Inovasi (*innovation*), yaitu mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan, dan informasi-informasi baru.

c. Motivasi (motivation)

Motivasi adalah kemampuan menggunakan hasrat agar setiap saat dapat membangkitkan semangat dan tenaga untuk mencapai keadaan yang lebih baik, serta mampu mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif. Unsur-unsur motivasi, yaitu:

- 1.) Dorongan prestasi (*achievement drive*), yaitu dorongan untuk menjadi lebih baik atau memenuhi standar keberhasilan.
- 2.) Komitmen (*commitment*), yaitu menyesuaikan diri dengan sasaran kelompok atau lembaga.
- 3.) Inisiatif (*initiative*), yaitu kesiapan untuk memanfaatkan kesempatan.
- 4.) Optimis (*optimism*), yaitu kegigihan dalam memperjuangkan sasaran kendati ada halangan dan kegagalan.

d. Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Mampu memahami perspektif

orang lain dan menimbulkan hubungan saling percaya, serta mampu menyelaraskan diri dengan berbagai tipe individu.

Unsur- unsur empati, yaitu:

- 1.) Memahami orang lain (*understanding others*), yaitu mengindra perasaan dan prespektif orang lain dan menunjukkan minat aktif terhadap kepentingan mereka.
- 2.) Mengembangkan orang lain (*depeleving other*), yaitu merasakan kebutuhan perkembangan orang lain dan berusaha menumbuhkan kemampuan orang lain.
- 3.) Orientasi pelayanan (*service orientation*), yaitu mengantisipasi, mengenali dan berusaha memenuhi kebutuhan.
- 4.) Memanfaatkan keragaman (*leveraging diversity*), yaitu menumbuhkan peluang melalui pergaulan dengan bermacam-macam orang.
- 5.) Kesadaran politis (*political awarness*), yaitu mampu membaca arus arus emisi sebuah kelompok dan hubungannya dengan perasaan.

e. Ketrampilan Sosial (*Social Skills*)

Ketrampilan sosial adalah kemampuan menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain, bisa mempengaruhi, memimpin, bermusyawarah, menyelesaikan perselisihan, dan bekerjasama dalam tim.

Unsur- unsur ketrampilan sosial, yaitu:

- 1.) Pengaruh (*influence*), yaitu memiliki taktik untuk melakukan persuasi.
- 2.) Komunikasi (*communication*), yaitu mengirim pesan yang jelas dan meyakinkan.
- 3.) Manajemen konflik (*conflict management*), yaitu negoisasi dan pemecahan silang pendapat.
- 4.) Kepemimpinan (*leadership*), yaitu membangkitkan inspirasi dan memandu kelompok dan orang lain.

- 5.) Katalisator perubahan (*change catalyst*), yaitu memulai dan mengelola perusahaan.
- 6.) Membangun hubungan (*building bond*), yaitu menumbuhkan hubungan yang bermanfaat.
- 7.) Kolaborasi dan kooperasi (*collaboration and cooperation*), yaitu kerjasama dengan orang lain demi tujuan bersama.
- 8.) Kemampuan tim (*tim capabilities*), yaitu menciptakan sinergi kelompok dalam memperjuangkan tujuan bersama

2.1.1.3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi kecerdasan Emosional

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional menurut Goleman (2000) dan Hurlock (2004) yaitu :

a. Lingkungan keluarga

Menurut Goleman (2000) mengatakan keluarga merupakan tempat pendidikan paling utama dalam membangun dan mempelajari emosi, kehadiran orang tua adalah peran utama untuk membentuk kecerdasan emosional anak. Perkembangan kecerdasan emosional dipengaruhi oleh interaksi yang didapatkan dengan orang tua.

Kelekatan yang remaja terima dari seorang ibu akan membuat remaja menilai dan memberikan makna bahwa ibu adalah orang yang selalu mendampingi dengan penuh kasih sayang sehingga remaja dapat lebih percaya diri dalam bereksplorasi di lingkungannya dan dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

b. Faktor kematangan

Menurut Hurlock (2004) mendefinisikan factor kematangan berkaitan dengan masa kritis perkembangan, Perkembangan kelenjar endoktrin sangat penting untuk

mematangkan kecerdasan emosional. Kematangan terjadi pula pada psikis ini meliputi keadaan berfikir, rasa, kemauan. Perkembangan psikis ini juga sangat berpengaruh pada kecerdasan emosional, keadaan psikis yang didapatkan anak dari lingkungan keluarga maupun non lingkungan keluarga akan diperkuat dan dipupuk individu dalam diri remaja.

c. Faktor belajar

Menurut Hurlock (2004) factor belajar yang lebih di capai dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan yang tepat, pengendalian pola reaksi emosi yang diinginkan perlu diberikan kepada anak guna untuk mengganti pola emosi yang tidak diinginkan, apabila pola reaksi emosi yang tidak diinginkan dipelajari dan membur dalam pola emosional akan semakin sulit mengubahnya, pola reaksi emosional yang diberikan pada anak akan mempengaruhi kecerdasan emosional karena pola reaksi yang sudah tertanam akan remaja bawa.

2.1.1.4. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional

Menurut Goleman (2000) aspek kecerdasan emosional terdiri dari lima, yaitu :

a. Kesadaran diri

Yaitu mengenali perasaan yang sebagaimana terjadi, mengetahui apa yang kita rasakan pada suatu saat, dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan diri sendiri, memiliki tolak ukur yang realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat.

b. Pengendalian diri

Yaitu mengelola perasaan secara tepat, mengenali emosi kita sedemikian sehingga berdampak positif pada pelaksanaan tugas, peka terhadap kata hati dan sanggup

menunda kenikmatan sebelum tercapainya suatu sasaran, mampu pulih kembali dari tekanan emosi

c. Motivasi diri

Yaitu menggunakan hasrat kita yang paling dalam untuk menggerakkan dan menuntun kita menuju sasaran, membantu kita mengambil inisiatif dan bertindak sangat efektif, dan untuk bertahan menghadapi kegagalan dan frustrasi.

d. Kemampuan mengenali emosi orang lain (Empati)

Empati dapat dipahami sebagai kemampuan mengenali perasaan orang lain dan memahami perspektif orang lain. Empati adalah kemampuan merespon perasaan orang lain dengan respon emosi yang sesuai dengan keinginan orang tersebut. Berempati pada perasaan orang lain dijadikan dasar untuk membangun hubungan interpersonal yang sehat. Menurut Daniel Goleman ciri-ciri dari empati meliputi :

- 1) Memahami orang lain, yaitu memahami perasaan dan perspektif orang lain dan menunjukkan minat aktif terhadap kepentingan mereka.
- 2) Orientasi pelayanan, yaitu mengenali dan berusaha memenuhi kebutuhan orang lain.
- 3) Mengembangkan orang lain, yaitu merasakan kebutuhan orang lain untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mereka.
- 4) Mengatasi keragaman yaitu menumbuhkan keragaman melalui pergaulan dengan banyak orang.
- 5) Kesadaran politik, yaitu mampu membaca arus-arus emosi sebuah kelompok dan hubungannya dengan kekuasaan.

e. Membina hubungan

Interaksi sosial dapat dipahami sebagai kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik ketika berhubungandengan orang lain. Seseorang dengan kemampuan ini pandai merespon tanggapan orang lain sesuai dengan yang dikehendaki, orang yang tidak memiliki ketrampilan ini akandianggap angkuh, sombong, tidak berperasaan dan akhirnya akan dijauhi orang lain. Adapun ciri-ciri dari ketrampilan sosial yaitu:

- 1) Pengaruh, yaitu ketrampilan menggunakan perangkat persuasi secara aktif untuk mempengaruhi orang lain kearah yang positif.
- 2) Komunikasi, yaitu mendengarkan secara terbuka dan mengirim pesan secara lugas, padat dan meyakinkan.
- 3) Manajemen konflik, yaitu merundingkan dan menyelesaikan ketidaksepakatan.
- 4) Kepemimpinan yaitu mengilhami dan membimbing individu atau kelompok.
- 5) Katalisator perubahan yaitu mengelola dan mengawali perubahan.
- 6) Kolaborasi dan kooperasi, yaitu bekerja bersama orang lain menuju sasaran bersama. Keterampilan ini meliputi kecakapan seseorang dalam menyeimbangkan pemusatan perhatian, kolaborasi, mempromosikan kerjasama yang bersahabat, dan menumbuhkan peluangpeluang untuk kolaborasi.

f. Kemampuan tim

Yaitu menciptakan sinergi dalam upaya meraih sasaran kolektif. Orang dalam kecakapan ini mampu menjadi teladan dalam tim, mendorong setiap anggota agar berpartisipasi secara aktif, dan membangun identitas tim dengan semangat kebersamaan dan komitmen

2.1.1.5. Manfaat Kecerdasan Emosional

Minalloh (2020) menyebutkan bahwa IQ hanya mempunyai peran sekitar 20% dalam menentukan keberhasilan hidup, sedangkan 80% sisanya ditentukan oleh faktor-faktor lain. Diantara yang terpenting adalah kecerdasan emosional (*emotional quotient*). Dalam kehidupan banyak sekali masalah-masalah yang tidak dapat dipecahkan semata dengan menggunakan kemampuan intelektual seseorang. Kematangan emosi ternyata sangat menentukan keberhasilannya. Dengan katalain, kecerdasan emosi mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam mencapai keberhasilan hidup. Utsman Najati dalam bukunya yang berjudul *Al-Qur'an dan Ilmu Jiwa*, mengatakan bahwa emosi-emosi yang ada pada manusia sangat bermanfaat apabila dalam pengekspresiannya dimunculkan dengan tepat. Misalnya emosi marah, marah merupakan suatu emosi penting yang mempunyai fungsi esensial bagi kehidupan manusia, yakni membantu dalam menjaga dirinya.

Emosi marah yang menguasai diri seseorang bisa membuat seseorang tersebut kehilangan kemampuan berpikir sehatnya, karena ketika seseorang sedang marah, dia melakukan tindakan-tindakan fisik untuk mempertahankan diri atau menaklukkan hambatan-hambatan yang menghadang dalam upaya merealisasikan tujuannya. Emosi-emosi yang ada pada diri manusia sangat beragam meliputi emosi marah, takut, cinta, malu, kegembiraan, kebencian, cemburu, penyesalan, sedih, dan emosi-emosi lainnya. Semua emosi-emosi tersebut bisa menjadi sebuah dorongan positif apabila dimunculkan dengan terkendali. Apabila manusia menjalani kehidupan tanpa adanya emosi merupakan kehidupan tanpa kesan, karena suatu peristiwa tentu disertai emosi, maka peristiwa tersebut mempunyai kesan yang kuat dalam diri seseorang. Akan tetapi apabila ledakan emosi berlebihan, sehingga mengalahkan nalar yang rasional, maka

kurang baik bagi kehidupan dan itulah yang perlu dilatih, dicerdaskan sebagaimana teori kecerdasan emosional.

2.1.2. Konsep Bimbingan Kelompok dengan *Role Playing*

2.1.2.1. Pengertian bimbingan kelompok

Romlah (2001: 3) mendefinisikan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Prayitno (1995: 178) mengemukakan bahwa Bimbingan kelompok adalah Suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Artinya, semua peserta dalam kegiatan kelompok saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, memberi saran, dan lain-lain sebagainya. Apa yang dibicarakan itu semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri dan untuk peserta lainnya.

Dari beberapa pengertian bimbingan kelompok di atas, 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.

2.1.2.2. Tujuan bimbingan kelompok

Tujuan bimbingan kelompok yang di uraikan berikut ini berlaku juga bagi teknik-teknik kelompok yang lain asal bertujuan untuk membantu individu menemukan dirinya sendiri,

mengarahkan diri, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berdasarkan kajian terhadap beberapa tujuan bimbingan kelompok yang di kemukakan oleh beberapa penulis, misalnya Bennet (1963), Traxler (1966), Jones Steffere, dan Stewart (1970), Gazda (1989), dipandang bahwa tujuan bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh bennet (1963) dapat merangkum semuanya. Bennet mengemukakan tujuan bimbingan kelompok sebagai berikut :

- a. Memberikan kesempatan-kesempatan pada siswa belajar hal-hal penting yang berguna bagi pengarahannya yang berkaitan dengan masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial.
- b. Memberikan layanan-layanan penyembuhan melalui kegiatan kelompok.
- c. Untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan secara lebih ekonomis dan efektif daripada melalui kegiatan bimbingan individual.

Untuk melaksanakan layanan konseling individual secara lebih efektif. Dengan mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.

2.1.2.3. Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok

- a. Teknik pemberian informasi (expository techniques)
- b. Diskusi kelompok
- c. Teknik pemecahan masalah (problem solving techniques).
- d. Permainan peranan (*role playing*)
- e. Permainan simulasi (simulation games)
- f. Karyawisata
- g. Teknik penciptaan suasana kekeluargaan (homeroom)

Beberapa teknik bimbingan kelompok yang dapat dipakai dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok di sekolah

adalah: pemberian informasi, teknik ekspositori, diskusi kelompok, teknik pemecahan masalah, permainan peranan, permainan simulasi, karyawisata dan homeroom. Konselor, guru, dan pemimpin kelompok harus mengetahui hal ini agar dapat memanfaatkan pemakaian masing-masing teknik semaksimal mungkin.

2.1.3. Role Playing

2.1.3.1. Pengertian Role Playing

Dalam bukunya Romlah (2019) yang berjudul teori dan praktek bimbingan kelompok, dijelaskan bahwa *role playing* atau permainan peranan mempunyai empat macam arti, yaitu: (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peranan tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan menghibur; (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma social; (3) suatu perilaku tiruan atau perilaku tipuan di mana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan; dan (4) sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang imaginative dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Dalam pelaksanaan bimbingan dan psikoterapi, *role playing* atau permainan peranan diartikan seperti pada kategori keempat. Pengertian yang serupa di kemukakan oleh Bennet (1963), yaitu “permainan peranan adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan

memerankan situasi-situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya”. Secara singkat Corsini (1966) menyatakan bahwa *role playing* dapat digunakan sebagai : (a) alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya; (b) media pengajaran, melalui proses “*modeling*” anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah, dan (c) metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu; melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peranan, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekan keterampilan-keterampilan baru.

Role playing atau permainan peranan merupakan salah satu teknik yang telah di teliti oleh para ahli yang bekerja di bidang penyelenggaraan latihan-latihan. Mereka telah membuktikan bahwa permainan peranan merupakan teknik latihan yang bermutu. Teknik permainan peranan ini sudah dikenal sejak lama, yaitu ketika J.L. Moreno, seorang psikiatri dari Vienna, pada 1923 mengembangkan satu teknik yang disebutnya psikodrama (McIntyre, 1982). Tetapi psikodrama tersebut digunakan untuk melatih orang-orang yang mengalami gangguan kepribadian. Kemudian para ahli psikologi perilaku menggunakan teknik tersebut untuk melatih ahli komunikasi atau ahli hubungan antar pribadi dalam lingkungan pekerjaan. Pada saat ini permainan peranan secara luas telah di terima sebagai teknik yang melatih berbagai macam hubungan antar pribadi.

Role Playing menurut Mappiare (2006: 285) teknik *role playing* adalah menunjuk pada satu strategi kelompok untuk mengubah tingkah laku, dimana ditetapkan peran anggota

menurut tipe masalah teridentifikasi dan para anggota kelompok memainkan peran-peran sosial atau menurut yang diharapkan dan tidak diharapkan. *Santrock* menyatakan 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 yang dilakukan secara sadar dan disukai tentang peran dalam kelompok. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah suatu variasi dari psikodrama yang dilakukan melalui diskusi atau kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang menyangkut situasi sosial yang kompleks yang tidak menggunakan alat-alat sandiwara (drama) serta mendorong konseli berbicara dan lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di dalam kelas, dan meningkatkan motivasi.

Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Rancangan atau desain dari metode bermain yakni mulai pemberian materi kepada siswa. Setelah itu pengenalan metode bermain peran kepada siswa berikut langkah-langkahnya. Dan evaluasi dari pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan secara bersama.

2.1.3.2. Macam-Macam Role Playing

Ada berbagai pendapat mengenai macam-macam permainan peranan. Bennet (1963) menyebutkan dua macam permainan peranan, yaitu sosiodrama dan psikodrama. Shaw dkk. (1980) membagi *role playing* menjadi dua, yaitu : *role playing* yang terstruktur dan *role playing* yang tidak terstruktur. Sedangkan Corey (1985) hanya mengemukakan satu istilah, yaitu psikodrama.

a. Sosiodrama

Sosiodrama adalah permainan peranan yang di tujukan untuk memecahkan masalah social yang timbul dalam hubungan antar manusia. Konflik-konflik social yang di sosiodramakan adalah konflik-konflik yang tidak mendalam yang tidak menyangkut gangguan kepribadian. Misalnya, pertentangan antar kelompok sebaya, perbedaan nilai individu dengan nilai lingkungan, perbedaan nilai antara anak dengan orang tua, dan sebagainya. Sosiodrama lebih merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendidik atau mendidik kembali daripada kegiatan penyembuhan. Sosiodrama dapat dilaksanakan oleh konselor atau guru yang sudah dilatih untuk itu. Kegiatan sosiodrama dapat dilaksanakan bila sebagian besar anggota kelompok menghadapi masalah social yang hampir sama, atau bila ingin melatih atau mengubah sikap-sikap tertentu.

b. Psikodrama

Psikodrama merupakan permainan peranan yang di maksudkan agar individu yang bersangkutan dapat memperoleh pengertian yang lebih baik tentang dirinya, dapat menemukan konsep dirinya, menyatakan kebutuhan-kebutuhannya, dan menyatakan reaksinya terhadap tekanan-tekanan terhadap dirinya (Corey, 1985). Dalam psikodrama individu yang mempunyai masalah memerankan dirinya sendiri. Psikodrama dilaksanakan untuk tujuan terapi atau penyembuhan.

2.1.3.3. Aspek Metode *Role Playing*

Zaini (2008) mengatakan, bahwa *role playing* itu berdasar pada aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

- a. Mengambil peran (*Role-taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi social terhadap pemegang peran, contoh : berdasarkan pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas jabatan

(bagaimana seseorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi social.

- b. Membuat peran (*Role-making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran di negosiasikan dengan pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi social.

2.1.3.4. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata.

Dalam melaksanakan metode *role playing*, Roestiyah (2007) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaannya, yaitu :

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan social yang actual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
- d. Bila ada kesedihan sukarela dan siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru juga harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk peranya itu.

- e. Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut berperan harus menjadi penonton yang aktif. Disamping mendengarkan dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam berdialog.
- h. Setelah sosiodrama dalam situasi klimaks, maka harus diberhentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan, dan sebagainya. Sosiodrama dapat diberhentikan pula jika menemui jalan buntu.
- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan, maka perlu dibuka Tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

2.1.3.5. Tujuan Penggunaan Metode *Role Playing*

Menurut Zuhaerini (2000:18), model ini digunakan apabila pelajaran, dimaksudkan untuk :

- a. Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
- b. Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah sosial-psikologis
- c. Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

2.1.3.6. Manfaat Penggunaan Metode *Role Playing*

Menurut Latifah (2018) Metode *role playing* mempunyai beberapa manfaat di antaranya adalah :

- 1) Melalui *role playing* kita bisa memilih siswa mengembangkan ketrampilan berbicara dengan berbagai situasi mengembangkan bahasa dan memperlancar dalam berbagai situasi.
- 2) *Role Playing* membantu kebanyakan siswa pemalu dengan menyediakan sebuah topeng. Beberapa siswa pendiam mungkin mempunyai kesulitan dan berinteraksi lainnya. Dengan *role playing* siswa terbebas oleh karena mereka tidak merasa pribadinya terlihat.
- 3) Kegembiraan, bagi siswa memahami dengan apa yang diharapkan, mereka menikmati imajinasinya. Akhirnya, *role playing* merupakan salah satu dari teknik komunikasi yang mengembangkan masalah siswa

2.1.4 Hubungan Kecerdasan Emosional dengan *Role Playing*

Panduan Pelatihan Teknik *role playing* adalah suatu variasi dari psikodrama yang dilakukan melalui diskusi atau kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang menyangkut situasi sosial yang kompleks yang tidak menggunakan alat-alat sandiwara (drama) serta mendorong konseli berbicara dan lancar berbahasa, yang memajukan interaksi di dalam kelas, dan meningkatkan motivasi. Dengan adanya permasalahan Kecerdasan Emosional pada siswa maka dibutuhkan penanganan segera sehingga peneliti memanfaatkan Panduan Pelatihan Teknik *Role Playing* untuk mengatasinya. Dengan menggunakan Panduan Pelatihan Teknik *Role Playing* mempelajari masalah-masalah yang umum dialami oleh individu dan dengan meredakan atau menghilangkan hambatan-hambatan emosional melalui kegiatan kelompok, maka pemahaman terhadap masalah individu menjadi lebih mudah.

Dalam penerapan panduan pelatihan teknik *role playing* ini peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan membentuk kelompok 15 siswa yang mengalami kecerdasan emosional yang rendah, kelompok ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan diberikan treatment dan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment, dengan tujuan pemberian treatment ini bisa berjalan dengan lancar sesuai harapan yaitu dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa.

Berdasarkan uraian hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional dengan *role playing* mempunyai keterkaitan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dari beberapa penelitian yang sudah pernah di lakukan beberapa ahli bahwa dengan metode *role playing* dapat mengatasi masalah siswa, sehingga kecerdasan emosional siswa SMK yang masih rendah diharapkan dapat ditangani dengan penggunaan metode teknik *Role Playing*.

2.1.5 Penelitian yang Relevan

Guna melengkapi penulisan proposal ini, maka peneliti akan menggunakan beberapa tinjauan dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain :

Hasil penelitian Adelia Shinta Dewi Universitas Malang (2012) yang berjudul “Penerapan Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Hasil penelitian berupa kesimpulan bahwa penerapan model role playing telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3. Hal ini tampak dari peroleh observasi tentang aktivitas siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat. Dan dari hasil evaluasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 74,48 menjadi 83,21. Prosentasi ketuntasan siklus I sebesar 55,17% menjadi 82,76% pada siklus II.

Hasil penelitian Tesis dari Rina Kurnia dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Role Playing untuk

Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik. (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Peserta Didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013- 2014). Penelitian bertitik tolak dari rendahnya kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad dan belum adanya upaya intervensi melalui bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Tujuan penelitian untuk menguji efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SDN Pindad. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi dan nonequivalent (pretest dan posttest) control group design. Sampel penelitian adalah peserta didik Kelas IV SDN Pindad Tahun Ajaran 2013-2014 dengan kategori rendah dalam kemampuan empatinya. Hasil penelitian menunjukkan bimbingan kelompok melalui Teknik role playing efektif untuk meningkatkan kemampuan empati peserta didik Kelas IV SD Negeri Pindad Tahun Ajaran 2013-2014. Adapun rekomendasi penelitian ini ditujukan kepada pihak-pihak sebagai berikut. Pertama, guru bimbingan dan konseling/konselor hendaknya dapat melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kemampuan empati, salah satunya dengan menerapkan layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing. Kedua, guru kelas/guru bidang studi hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi dengan bimbingan dan konseling. Ketiga, peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk mengembangkan tema penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini dan mencari variabel-variabel lain yang diduga mempunyai hubungan maupun kontribusi dengan variabel kemampuan empati.

Hasil penelitian Latifah (2018) dengan judul “*pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan pemahaman perilaku bullying*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman perilaku *bullying*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan skor skala

pemahaman perilaku *bullying* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana skor peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* siswa kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang T.A 2018/2019.

2.1.6 Kerangka Konseptual

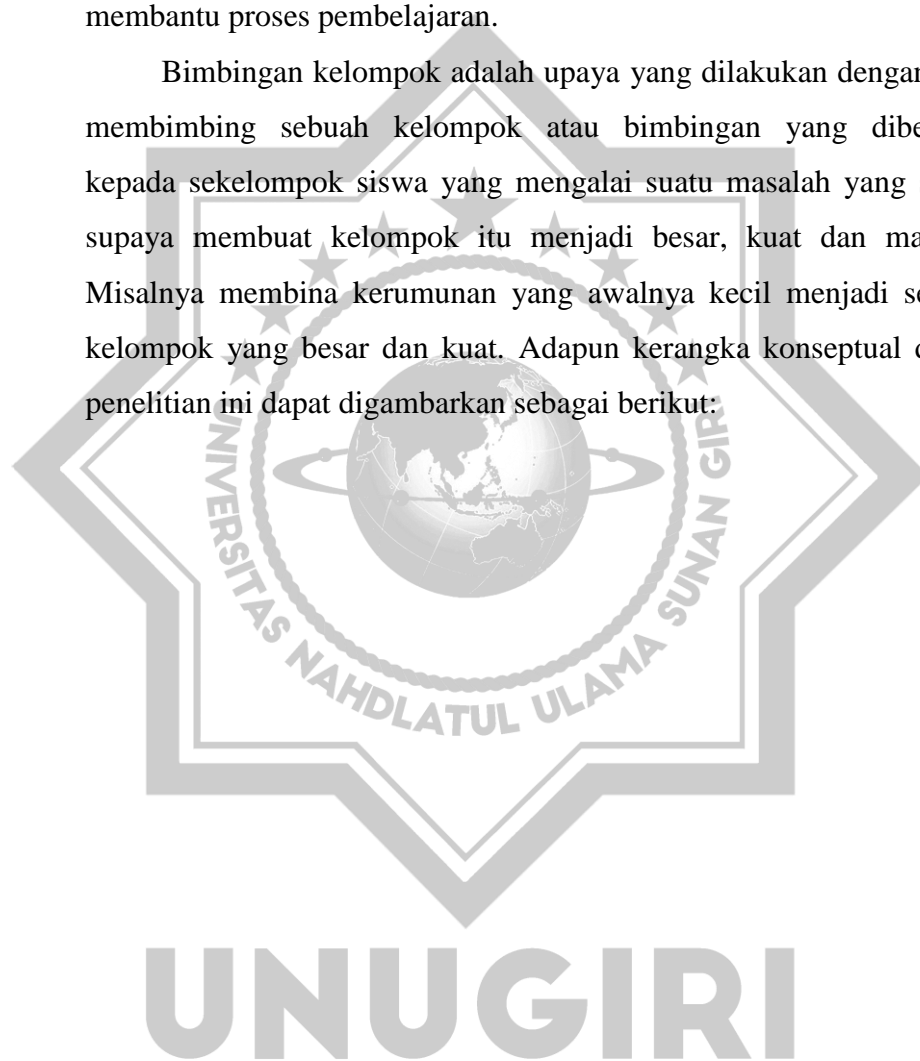
Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa kelas XI Jurusan Teknik Pengelasan di SMK Negeri 4 Bojonegoro, setelah diberi perlakuan dengan memberikan panduan pelatihan teknik *role playing*. Sebelum suatu konsep dibuat, maka terlebih dahulu akan disusun kerangka konseptual, dimana kerangka konseptual penelitian merupakan bagian terpenting selain pengelolaan data. Berikut adalah kerangka konseptual dari penelitian ini :

Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mempersepsikan emosi orang lain dan diri sendiri, dapat membedakan dan menggunakan informasi tersebut dalam berfikir dan bertindak. Adanya ide bahwa emosi menyebabkan seorang individu berfikir lebih cerdas, yang salah satu fikiran cerdas itu adalah berhubungan dengan emosi. Maka dari pengertian diatas bahwa kecerdasan emosi yang rendah perlu untuk segera di atasi, hal ini disebabkan siswa SMK adalah siswa yang di didik guna untuk siap menghadapi dunia kerja. Sedangkan dunia kerja sendiri lebih mengutamakan seseorang yang kecerdasan emosional tinggi daripada seseorang yang ber IQ tinggi tapi EQ rendah.

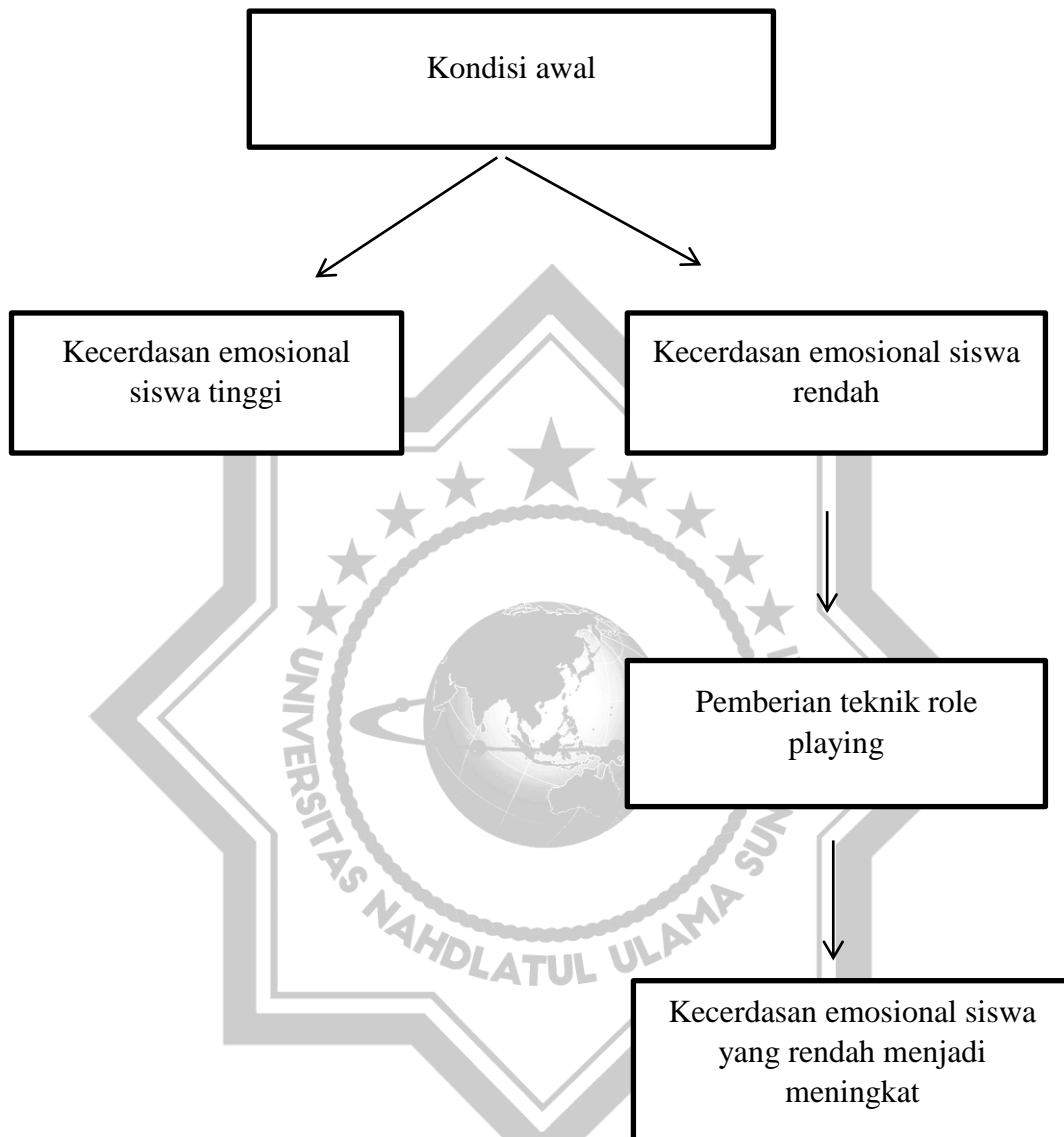
Metode *Role Playing* merupakan suatu variasi dari psikodrama yang dilakukan melalui diskusi/kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang menyangkut situasi social yang kompleks dan tidak menggunakan alat-alat sandiwara (drama) serta mendorong

siswa berbicara dan lancar berbahasa, yang memajukan interaksi didalam kelas, dan meningkatkan motivasi. Maka sangat dibutuhkan bagi peserta didik, karena metode tersebut dapat mendorong siswa agar lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kecerdasan emosional dan hasil belajar mereka. Sehingga metode *role playing* sebagai dorongan untuk membantu proses pembelajaran.

Bimbingan kelompok adalah upaya yang dilakukan dengan cara membimbing sebuah kelompok atau bimbingan yang diberikan kepada sekelompok siswa yang mengalai suatu masalah yang sama, supaya membuat kelompok itu menjadi besar, kuat dan mandiri. Misalnya membina kerumunan yang awalnya kecil menjadi sebuah kelompok yang besar dan kuat. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



UNUGIRI