



**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK MENGGUNAKAN
TEKNIK ROLE PLAYING DAN STORYTELLING
UNTUK MENINGKATKAN EMPATI PADA
SISWA SMAN 5 MATARAM
TAHUN 2016-2017**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan**

**Oleh
M. ZAINUDDIN
0105515009**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan Judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik *Role Playing* dan *Storytelling* Untuk Meningkatkan Empati Pada Siswa SMAN 5 Mataram Tahun 2016-2017”

Nama : M. Zainuddin

NIM : 0105515009

Program Studi : Bimbingan dan Konseling (S2)

Telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Tesis.

Semarang, Agustus 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Dwi Yuwono Puji Sugiharto, M.Pd., Kons.

NIP : 196112011986011001

Dr. EdyPurwanto, M.Si.

NIP : 196301211987031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Agustus 2017
Yang membuat pernyataan

M. ZAINUDDIN
0105515009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* meningkatkan empati siswa”

Persembahan :

Almamater Prodi Bimbingan dan Konseling
Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

ABSTRAK

Zainuddin, M. 2017. "Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik *Role Playing* dan *Storytelling* Untuk Meningkatkan Empati Pada Siswa SMAN 5 Mataram Tahun 2016-2017". *Tesis*. Program Studi Bimbingan Konseling. Program Pascasarjan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Dwi Yuwono Puji Sugiharto, M.Pd., Kons., Pembimbing II Dr. EdyPurwanto, M.Si.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, *Role Playing*, *Storytelling*, Empati

Empati merupakan kemampuan individu untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Dengan adanya sikap empati yang tinggi akan membentuk kesadaran sosial tentang hak dan kewajiban yang dimiliki dalam bermasyarakat. Sehingga setiap individu akan selalu saling mendukung, saling menerima, dan mampu bekerjasama untuk mewujudkan kehidupan aman, damai serta harmonis. Namun apabila tingkat empati yang dimiliki individu rendah maka akan timbul sikap anti sosial yang tentunya berdampak perpecahan. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan teknik *storytelling* akan membantu meningkatkan empati yang dimiliki individu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dan *storytelling* untuk meningkatkan empati.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, desain *Randomized Pretest-Posttest Comparison Group*, melibatkan subjek penelitian sebanyak 30 orang siswa yang dipilih secara *randome* dari siswa kelas X SMAN 5 Mataram. Hasil analisis dengan menggunakan *One way ANAVA* menunjukkan bahwa, Bimbingan kelompok menggunakan tekknik *role playing* dan teknik *storytelling* efektif dalam meningkatkan empati siswa ($F=16.145$; $p<0.01$).

Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan teknik *storytelling* efektif untuk meningkatkan empati. Hasil penelitian ini diharapkan mampu dikembangkan kembali dengan karakteristik subjek penelitian yang lebih heterogen.

ABSTRACT

Zainuddin, M. 2017. "Effectiveness of Group Guidance Using Role Playing and Storytelling Techniques To Improve Empathy In Students SMAN 5 Mataram Year 2016-2017". Thesis. Program Study Guidance and Counseling. Post-graduate Program. Semarang State University. Supervisor I Prof. Dr. Dwi Yuwono Puji Sugiharto, M.Pd., Kons., Advisor II Dr. EdyPurwanto, M.Si

Keywords: Group Guidance, Role Playing, Storytelling, Empathy

Empathy is an individual's ability to feel what others feel. With a high attitude of empathy will form a social awareness of rights and obligations in the community. So that each individual will always support each other, receive each other, and able to work together to realize a safe, peaceful and harmonious life. However, if the level of empathy that is owned by an individual, there will be anti-social attitudes that certainly impact the split. Group guidance with role playing techniques and storytelling techniques will help improve individual empathy. The purpose of this study was to test the effectiveness of group guidance using role playing and storytelling techniques to improve empathy.

The research method used is experimental, Randomized Pretest-Postest Comparison Group design, involving research subjects many as 30 students selected randome from students of class X SMAN 5 Mataram. The result of analysis using One way ANAVA shows that, Group guidance using role playing technique and storytelling technique is effective in improving student empathy ($F = 16.145$; $p < 0.01$).

From these results it can be concluded that, group guidance with role playing techniques and effective storytelling techniques to improve empathy. The results of this study are expected to be developed again with the characteristics of research subjects are more heterogeneous.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan Tesis ini yang berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik *Role Playing* dan *Storytelling* Untuk Meningkatkan Empati Pada Siswa SMAN 5 Mataram Tahun 2016-2017”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Keberhasilan ini didapat berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan pertama kepada para pembimbing: Prof. Dr. Dwi Yuwono Puji Sugiharto, M.Pd., Kons., dan Dr. EdyPurwanto, M.Si. yang telah memberikan masukan yang sangat berharga untuk penelitian. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di PPs UNNES
2. Prof. Dr. Achmad Slamet, M.Si, Direktur Program Pascasarjana UNNES, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penyusunan tesis.

3. Prof. Dr. Mungin Eddy Wibowo, M.Pd., Kons, Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling S2 dan S3 Program Pascasarjana UNNES yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis.
4. Dr Awalya, M.Pd., Kons, Sekertaris Program Studi Bimbingan dan Konseling S2 dan S3 Program Pascasarjana UNNES yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana UNNES yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan.

Peneliti menyadari, bahwa dalam penulisan tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bermanfaat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	12
1.3. Cakupan Penelitian	12
1.4. Rumusan Masalah	13
1.5. Tujuan	13
1.6. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	16
2.1. Kajian Pustaka.....	16
2.2. Kerangka teoritik.....	24
2.2.1. Empati.....	24
2.2.2. Bimbingan Kelompok	32
2.2.3. Teknik <i>Role Play</i>	46
2.2.4. Teknik <i>Storytelling</i>	52
2.3. Kerangka Berfikir.....	60
2.4. Hipotesis.....	64
BAB III METODE PENELITIAN	65
3.1. Metode Penelitian.....	65
3.1.1. Desain Penelitian.....	65
3.1.2. Subjek Penelitian	67
3.1.3. Variabel Penelitian	70
3.1.4. Langkah-Langkah Penelitian.....	71

3.1.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data	71
3.1.6. Uji Instrument.....	80
3.1.7. Teknik Analisis Data	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
4.1 Hasil penelitian	86
4.1.1. Kondisi Empati Siswa SMAN 5 Mataram Sebelum dan Sesudah diberi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik <i>Role Play</i>	86
4.1.2. Kondisi Empati Siswa SMAN 5 Mataram Sebelum dan Sesudah diberi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik <i>Storytelling</i>	87
4.1.3. Kondisi Empati Siswa SMAN 5 Mataram Sebelum dan Sesudah diberi Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Gabungan Teknik <i>Role Playing</i> dan Teknik <i>Storytelling</i>	89
4.1.4. Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik <i>Role Play</i> dan Teknik <i>Storytelling</i> Untuk Meningkatkan Empati Siswa SMAN 5 Mataram	91
4.2 Pembahasan	97
4.2.1 Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik <i>Role Play</i> Lebih Efektif dari pada Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik <i>Storytelling</i> Untuk Meningkatkan Empati Siswa SMAN 5 Mataram.....	98
4.2.2 Bimbingan Kelompok Menggunakan Gabungan Teknik <i>Role Play</i> dan Teknik <i>Storytelling</i> Lebih Efektif dari pada Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik <i>Storytelling</i> Untuk Meningkatkan Empati Siswa SMAN 5 Mataram	102
4.2.3 Bimbingan Kelompok Menggunakan Gabungan Teknik <i>Role Play</i> dan Teknik <i>Storytelling</i> Lebih Efektif dari pada Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik <i>Storytelling</i> Untuk Meningkatkan Empati Siswa SMAN 5 Mataram	104
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial dimana manusia takkan pernah lepas dari campur tangan orang lain. Hal ini dapat dilihat dari awal manusia itu dilahirkan sampai dia matipun pasti membutuhkan orang lain. Selain itu, manusia dituntut untuk menjalankan peran-peran sosial. Setiap manusia yang selalu melakukan peran-peran sosial tersebut maka akan mendatangkan kebahagiaan baik bagi dirinya, keluarganya, maupun lingkungan sosialnya. Begitu juga sebaliknya ketika seorang manusia yang selama hidupnya tidak pernah menjalankan peran sosial maka akan mendatangkan kesengsaraan bagi dirinya sendiri. Peran-peran sosial itu antara lain sikap tolong-menolong, saling bekerja sama, gotong-royong antar sesama manusia. Hal tersebut akan mampu terwujud apabila setiap individu memiliki rasa empati yang tinggi terhadap sesama sehingga mampu terwujudnya suasana harmonis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Empati seseorang muncul secara alamiah sejak usia dini, seperti yang diungkapkan Michele Borba (2008), bahwa empati muncul secara alamiah dan sejak usia dini, anak-anak lahir dengan membawa sifat yang besar manfaatnya bagi perkembangan moral. Menurut Zoll dan Enz (2012) empati dapat diartikan sebagai kemampuan dan kecenderungan seseorang (observer) untuk memahami

apa yang orang lain (target) pikirkan dan rasakan pada situasi tertentu. Myers (2010) bahwa empati adalah pengalaman ikut merasakana apa yang dirasakan oleh orang lain. Sedangkan Taylor (2009), menyebutkan bahwa empati berarti perasaan simpati dan perhatian kepada orang lain, khususnya pada orang yang menderita. Kesedihan personal menyebabkan kita cemas, prihatin ataupun kasihan, sedangkan empati menyebabkan kita merasa simpati dan sayang.

Adapun aspek empati yang menjadi karakteristik dalam mengidentifikasi tingkat empati yang dimiliki seseorang menurut Davis (1983), antara lain; a) *Perspective taking* (Pengambilan Perspektif), merupakan kecenderungan individu untuk mengambil alih secara spontan sudut pandang orang lain. Pentingnya kemampuan dalam *perspective taking* untuk perilaku yang non-egosentrik, yaitu perilaku yang tidak berorientasi pada kepentingan diri sendiri, tetapi perilaku yang berorientasi pada kepentingan orang lain; b) *Fantasy* (Imajinasi), merupakan kecenderungan seseorang untuk mengubah diri ke dalam perasaan dan tindakan karakter-karakter khayalan yang terdapat pada buku-buku, layar kaca, bioskop, maupun dalam permainan-permainan; c) *Empathic concern* (Perhatian Empatik), merupakan orientasi seseorang terhadap orang lain berupa simpati, kasihan, dan peduli terhadap orang lain yang mengalami kesulitan. Aspek ini berhubungan secara positif dengan reaksi emosional dan perilaku menolong pada orang lain; d) *Personal distress* (Distress Pribadi), merupakan orientasi seseorang terhadap dirinya sendiri yang berupa perasaan cemas dan gelisah pada situasi interpersonal.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa empati adalah kemampuan individu untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Dengan adanya sikap empati yang tinggi akan membentuk kesadaran sosial tentang hak dan kewajiban yang dimiliki dalam bermasyarakat. Sehingga setiap individu akan selalu saling mendukung, saling menerima, dan mampu bekerjasama untuk mewujudkan kehidupan aman, damai serta harmonis.

Namun pada kenyataan yang terjadi saat ini budaya empati mulai terkikis. Kehidupan masyarakat sudah mulai disibukkan dengan urusan masing-masing sehingga tidak lagi berfikir untuk bisa memikirkan nasib orang lain. Hal ini terjadi hampir disemua negara termasuk di indonesia, sebagai akibat dari pengaruh imitasi negatif terhadap budaya barat yang menonjolkan sikap individualis serta mengenyampingkan sikap sosial bermasyarakat.

Rendahnya empati anak indonesia ini diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hadipranata mengenai kebersihan, kejujuran, kerjasama, dan kepemimpinan antara siswa taman kanak-kanak indonesia dengan jepang, ternyata anak-anak jepang lebih unggul daripada indonesia (Kartika Galuh, 2015). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa di indonesia telah terjadi penurunan kemampuan berempati sejak anak masih berusia dini. Selain itu dinyatakan bahwa hampir 60 persen mahasiswa fakultas kedokteran tahun pertama (penelitian terhadap mahasiswa angkatan 2008 di Universitas Indonesia) tidak layak menjadi dokter karena tidak memiliki kemampuan empati (AIPKI, 2012). Kedua hasil penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa sudah terjadi

penurunan tingkat empati mulai dari tingkat anak usia dini hingga orang dewasa, sehingga hal ini akan mengganggu tatanan kehidupan bermasyarakat.

Selain itu data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) di kota Mataram NTB, menyatakan bahwa budaya berkelompok atau berkubu-kubu dalam memilih teman bermain yang dilakukan oleh hampir semua siswa mengakibatkan munculnya sifat egosentrisme terhadap kelompok lain, sehingga apabila teman yang bukan kelompok bermainnya mengalami kesulitan seolah-olah mereka tidak memperdulikannya. Hal ini menjadi benih-benih perilaku yang akan mengurangi kepekaan siswa terhadap sikap empati yang dimiliki. Dengan menurunnya tingkat empati siswa dapat memicu munculnya perilaku negative seperti melanggar peraturan yang ada disekolah. Dalam rentang waktu tahun ajaran 2016/2017 ini guru BK mencatat sebanyak 18 siswa telah melakukan pelanggaran tata tertib sekolah seperti perilaku membolos, tidak masuk sekolah tanpa keterangan, dan berkelahi antar siswa. Perilaku seperti ini merupakan bentuk-bentuk perilaku yang menunjukkan rendahnya tingkat empati siswa. Tingkat empati seseorang tidak dapat secara langsung kita lihat, hanya saja perilaku empati bisa kita identifikasi melalui berbagai perilaku yang ditunjukkan oleh individu. Sehingga perlu adanya ketelitian serta kecermatan dalam upaya mengatasi permasalahan rendahnya empati ini baik melalui kajian ilmiah maupun penelitian.

Melihat beberapa fakta tersebut, maka peneliti melakukan penelitian terkait solusi yang efektif dalam mengatasi masalah rendahnya tingkat empati. Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan *story telling* dipandang tepat sebagai alternative solusi yang diuji keefektifannya dalam mengatasi permasalahan rendahnya tingkat empati tersebut. Pengujian efektifitas masing-masing teknik yang disebutkan untuk meningkatkan empati sudah pernah dilakukan dalam penelitian terdahulu. Namun dalam penelitian ini tidak hanya sekedar menguji efektifitas masing-masing teknik tersebut tetapi juga membandingkan teknik manakah yang lebih efektif dalam meningkatkan empati diantara teknik *role play* dan teknik *storytelling*. Hal inilah yang menjadi pembaharuan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu. Pemilihan topik ini juga tentunya didasarkan pada kajian teori dari berbagai sumber untuk mendukung kesesuaian antara alternative solusi yang ditawarkan dengan permasalahan yang ada.

Pemilihan layanan bimbingan kelompok didasarkan pada asumsi bahwa permasalahan empati tidak secara langsung bisa kita lihat seperti halnya masalah merokok, atau tawuran dan masalah-masalah lain yang dapat secara langsung kita saksikan dengan mata telanjang. Masalah empati ini lebih rumit dan membutuhkan identifikasi lebih dalam untuk dapat mengetahui tinggi rendahnya empati seseorang. Empati bukan langsung berbicara tentang perilaku, tetapi lebih pada kondisi psikologis yang membentuk perilaku. Sehingga layanan bimbingan

kelompok dirasakan tepat sebagai sarana membentuk pemahaman dan kesadaran diri individu dalam upaya peningkatan empati dan perubahan tingkah laku.

Winkel dan Hastuti (2012:71) mengatakan bahwa “bimbingan adalah proses membantu orang perorang dalam memahami dirinya dan lingkungan”, selanjutnya dinyatakan bahwa “kelompok berarti kumpulan dua orang atau lebih”. Gibson dan Mitchell (2011:52) mengemukakan bahwa “Kegiatan bimbingan kelompok mengacu pada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman melalui sebuah aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisir, yang isinya mencakup informasi pendidikan, pekerjaan, pribadi atau sosial, dengan tujuan menyediakan informasi yang akurat, yang akan membantu siswa membuat perencanaan hidup dan pengambilan keputusan yang lebih tepat.”

Sehingga dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian berbagai informasi dan bantuan kepada sekelompok orang (dua orang atau lebih) dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan bimbingan dan konseling yang dilakukan secara berkesinambungan. Pemberian bantuan menggunakan cara kelompok juga dianggap efektif untuk mengembangkan perilaku baru yang diharapkan dimiliki oleh individu. Selain itu dengan adanya berbagai macam karakter yang dimiliki oleh setiap anggota dalam kelompok, akan mampu memunculkan identifikasi dan kepekaan sosial pada setiap anggota.

Dalam kegiatan layanan bimbingan kelompok, terdapat berbagai pendekatan dan teknik-teknik konseling yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, namun pemilihan teknik *role play* dan *storytelling* dipandang sebagai metode yang tepat untuk meningkatkan empati siswa. Berdasarkan asumsi bahwa teknik *role play* merupakan teknik 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelompok, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi bagi anggota kelompok. Hal ini senada dengan pendapat Blatner (2009:1) yang mengemukakan bahwa "bermain peran (*role playing*) adalah metode untuk mengembangkan isu yang terjadi di dalam masyarakat sosial yang kompleks. Selanjutnya juga dikemukakan bahwa bermain peran dapat membantu menjadi lebih tertarik dan terlibat, bukan hanya belajar tentang materi tetapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan ke dalam tindakan, bagaimana menghadapi masalah, mengembangkan alternatif-alternatif dan mencari solusi baru yang kreatif".

Reilly Jo Marie (2012), juga menyatakan bahwa kegiatan akting dalam seni teater (bermain peran) dapat meningkatkan empati siswa. Pendapat tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan pada mahasiswa Keck School of Medicine, University of Southern California. Teknis dalam penelitian ini adalah dengan membuat sebuah tim multi-disiplin untuk mengembangkan workshop teater yang diperuntukkan bagi mahasiswa kedokteran. Pengembangan workshop teater ini dirancang untuk memungkinkan

siswa dapat memahami konsep empati dalam konteks teater, serta memberikan pengalaman seni, teater dan narasi pada mahasiswa sebagai alat reflektif untuk membangun sikap empati/ refleksi diri.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain peran (*role play*), anggota kelompok dapat mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama anggota kelompok lainnya dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Proses yang terjadi selama bimbingan kelompok yang didukung teknik bermain peran (*role play*) inilah yang nantinya akan menjadi laboratorium nyata bagi anggota kelompok dalam meningkatkan Empatinya.

Selain teknik *role play*, dalam penelitian ini juga akan menguji efektivitas teknik *storytelling* dalam meningkatkan empati siswa. Hal ini didasarkan pada berbagai pendapat ahli, seperti halnya yang diungkapkan oleh Erford (2016), bahwa *storytelling* (mendongeng/bercerita) memiliki tradisi yang kental di kalangan manusia, dan cerita-cerita ini, termasuk Injil, fabel (cerita binatang), dan dongeng, memengaruhi perilaku manusia. Cerita mencerminkan hukum kultural, etika, dan aturan sehari-hari yang mengatur perilaku dan memedomani pengambilan keputusan. Hal itu menjadi alasan bahwa bercerita dapat memainkan peran yang sangat membantu dalam konseling.

Tekhnik bercerita ini banyak digunakan pada tingkatan usia anak-anak. Pada usia ini cerita menjadi sangat efektif karena daya imajinasi anak mulai

berkembang dengan baik. Seperti yang dijelaskan Carol Seefeld dan Barbara A. Wasik (2008: 81) bahwa imajinasi anak usia 5 tahun mulai berkembang, masih berfikir hal yang konkret, dapat melihat benda dari kategori yang berbeda, senang menyortir dan mengelompokkan, pemahaman konsep meningkat, dan mengetahui tentang apa yang asli dan palsu. Hal ini menjadi alasan yang kuat kenapa *storytelling* sangat cocok untuk usia anak-anak.

Selain itu Hibbin Rebecca (2016), menyatakan bahwa kegiatan bercerita mampu membuat anak menjadi lebih percaya diri, memahami dirinya, memahami orang lain melalui proses intra-psikologis, memahami orang lain melalui proses antar-psikologis, dan mampu bekerja sama dengan orang lain. Hibbin juga menyebutkan bahwa penelitian ini menyoroti manfaat dari cerita lisan kepada anak-anak dalam kaitannya dengan proses yang kompleks terkait dengan ekspresi diri, identifikasi dengan karakter cerita, pemahaman empatik diri dan lain-lain serta komunikasi dua arah. Dengan demikian secara tidak langsung Hibbin menyarankan teknik bercerita sebagai upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan empati. Lebih jauh lagi Hibbin menjelaskan terkait subjek dari pemberian cerita ini adalah anak usia sekolah dasar dengan jenis cerita yang dibacakan adalah cerita tradisional. Dimana teknis dalam pelaksanaan metode bercerita ini adalah dengan terlebih dahulu diawali pembacaan cerita oleh orang dewasa (guru) kemudian setelah itu siswa diminta berpasang-pasangan menceritakan kembali cerita yang telah mereka dengarkan sebelumnya. Pasangan pertama tidak akan menceritakan cerita sampai selesai namun hanya sampai pada

beberapa alur saja, lalu kemudian akan dilanjutkan oleh pasangan lain secara bergantian dan begitu seterusnya hingga cerita selesai diceritakan.

Penerapan teknik *storytelling* dapat dilakukan dalam berbagai tingkatan usia. Keefektifan teknik *storytelling* tidak hanya mampu dibuktikan pada usia anak-anak saja, namun beberapa penelitian telah membuktikan bahwa teknik *storytelling* ini juga efektif untuk diterapkan pada berbagai tingkatan usia. Hal ini senada dengan pendapat Enzo Caminotti (2012), yang menyatakan bahwa “metode bercerita efektif untuk diterapkan pada pelajar usia dewasa”. Namun tentu cerita yang disajikan dalam setting yang berbeda-beda sesuai dengan tingkatan usia.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Fifield Carol (1996), bahwa dalam penyajian *story* untuk remaja (500 siswa SMA), pemilihan cerita harus dilakukan dengan hati-hati dan diedit untuk menjaga alur (*action moving*) sebuah cerita. Musik dan karakter suara yang tepat akan sangat efektif dalam menangkap dan menahan perhatian remaja. Lebih jauh lagi Fifield menjelaskan bahwa teknik mendongeng adalah alat untuk peningkatan kurikulum, serta sebagai media yang baik untuk mempromosikan gemar membaca dan penggunaan informasi. Hal ini dapat mengembangkan keterampilan mendengarkan dan kemampuan analisis, kosa kata, imajinasi, dan rasa struktur cerita serta bahasa. cerita bisa memberikan gambaran manusia dengan budaya yang berbeda, dan membuat remaja untuk dapat berpikir tentang nilai-nilai.

Selain itu keefektifan teknik *storytelling* juga dapat digunakan dalam meningkatkan empati guru dalam mendidik siswa. Seperti yang dijelaskan Karen E. Broomhead (2013), bahwa empati guru pada anak berkebutuhan khusus dapat ditingkatkan melalui kegiatan bercerita. Hal ini ditunjukkan melalui penelitian yang dilakukan dengan melibatkan seorang ibu dari salah satu anak berkebutuhan khusus dan 344 guru yang secara khusus menangani anak berkebutuhan khusus. Dalam penelitian ini, ibu dari salah satu anak berkebutuhan khusus tersebut diarahkan untuk berbagi 'cerita' kepada 344 guru di dua universitas di Inggris bagian barat daya. Ternyata setelah diberikan treatment mendengarkan cerita orang tua siswa yang memiliki anak berkebutuhan khusus (*Special Educational Needs*), terjadi peningkatan empati yang dimiliki guru sehingga pendekatan ini dinyatakan berhasil mendorong guru untuk lebih berempati dalam mengajar anak-anak berkebutuhan khusus (*Special Educational Needs*).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut, merupakan bukti bahwa penerapan teknik *role play* dan teknik *storytelling* sudah sering digunakan dalam meningkatkan empati yang dimiliki seseorang. Namun yang menjadi pembaharuan dan penekanan dalam penelitian ini adalah upaya peneliti untuk membandingkan teknik mana yang lebih efektif diantara teknik *role play* dan teknik *storytelling* dalam setting bimbingan kelompok untuk meningkatkan empati. Tidak hanya itu, dalam penelitian ini juga dilakukan penggabungan dua teknik yakni teknik *role playing* dan teknik *storytelling* secara

bersamaan dalam setting bimbingan kelompok untuk meningkatkan empati siswa. Kemudian setelah itu, kembali dilakukan perbandingan tingkat keefektifan antara penerapan bimbingan kelompok menggunakan penggabungan dua teknik (teknik *role play* dan teknik *storytelling*) secara bersamaan dengan penerapan bimbingan kelompok yang hanya menggunakan satu teknik saja (teknik *role play* atau teknik *storytelling*) untuk meningkatkan empati siswa.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Terdapat perilaku siswa yang menunjukkan rendahnya empati yang dimiliki oleh siswa.
- b. Pemberian layanan bimbingan kelompok belum terfokus pada peningkatan empati siswa.
- c. Pelaksanaan bimbingan kelompok oleh konselor atau guru BK di sekolah masih belum optimal.

1.3. Cakupan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan cakupan masalah supaya pembahasannya lebih terfokus. Adapun cakupan masalah dalam penelitian ini adalah hanya terbatas pada efektifitas Bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role play* dan teknik *storytelling*. Penelitian ini berfokus pada empati siswa SMAN 5 Mataram.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah kondisi empati siswa SMAN 5 Mataram sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play*?
- b. Bagaimanakah kondisi empati siswa SMAN 5 Mataram sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *storytelling*?
- c. Bagaimanakah kondisi empati siswa SMAN 5 Mataram sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan gabungan teknik *role play* dan teknik *storytelling*?
- d. Bagaimanakah keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role play* dan teknik *storytelling* dalam meningkatkan empati siswa SMAN 5 Mataram?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini di dapat sideskripsikan sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisa kondisi empati siswa SMAN 5 Mataram sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play*
- b. Untuk menganalisa kondisi empati siswa SMAN 5 Mataram sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *storytelling*

- c. Untuk menganalisa kondisi empati siswa SMAN 5 Mataram sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan gabungan teknik *role play* dan teknik *storytelling*
- d. Untuk menganalisa keefektifan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role play* dan *storytelling* dalam meningkatkan empati siswa SMAN 5 Mataram

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

- a. Mampu menunjukkan efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role play* dan *storytelling* dalam meningkatkan empati
- b. Dapat memberikan manfaat bagi khasanah ilmu pengetahuan khususnya pelayanan bimbingan dan konseling terutama yang berkaitan dengan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan empati dengan menggunakan teknik *role play* dan *storytelling*

1.6.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi konselor sekolah untuk memberikan informasi yang berharga sebagai salah satu dasar mengoptimalkan perannya sehingga dapat meningkatkan empati dengan menggunakan teknik *role play* dan *storytelling* dalam bimbingan kelompok.

- b. Bagi sekolah dapat diakomodasikan dalam membuat kebijakan yang tepat terhadap pelaksanaan bimbingan dan konseling khususnya yang berkaitan dengan peningkatan empati siswa.
- c. Bagi penelitian lanjutan sebagai landasan berfikir dan mengambil tindakan.