

Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa MAS NU Paringgonan

Deni Efrina Hasibuan¹, Alfin Siregar², Ali Daud Hasibuan³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

E-mail: deniefrinahasibuan885@gmail.com¹, alfinsiregar@uinsu.ac.id², alidaudhasibuan@uinsu.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa MAS NU Paringgonan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *pretest* dan *posttest*. Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling* melalui hasil *screening* sebanyak 30 siswa, terdiri dari 15 orang kelompok eksperimen dan 15 orang kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket tentang keterampilan sosial yang diadaptasi dari teori yang ada. Teknik analisis data dilakukan menggunakan *Anova* dan *paired sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) skor kelompok eksperimen pada saat *pretest* diperoleh mean sebesar 74,00, median 74,00, mode 67, sd 4,472, minimum 67, maksimum 81, dan skor total 1.110. Sementara pada saat *posttest* diperoleh skor mean 107,00, median 107,00, mode 100, sd 4,472, minimum 100, maksimum 114, dan skor total 1.605. Adapun kelompok kontrol, diperoleh skor pada saat *pretest* mean 74,87, median 75,00, mode 68, sd 4,658, minimum 68, maksimum 82, skor total 1.123. dan pada saat *posttest* diperoleh skor mean 75,53, median 75,00, mode 79, sd 4,357, minimum 70, maksimum 83, dan skor total 1.113. 2) Ada pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap keterampilan sosial siswa dengan nilai Mean Square sebesar 3893.061, dan nilai F sebesar 193.071 > 3.35, pada signifikansi 0,000 < 0,05. Besarnya peningkatan skor keterampilan siswa pada kelompok eksperimen mencapai peningkatan yang signifikan dengan rata-rata peningkatan 33 dan sebesar 44,59%. Sementara kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan, dimana hanya mencapai rata-rata peningkatan sebesar 0,66 dan sebesar 0,88%; 3) Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa MAS NU Paringgonan.

Kata kunci: Bimbingan Kelompok, Keterampilan Sosial, *Role Playing*.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of group guidance services with role playing techniques in improving the social skills of MAS NU Paringgonan students. This study uses a quasi-experimental research method with a pretest and posttest design. The research sample was taken by purposive sampling through screening results of 30 students, consisting of 15 experimental groups and 15 control groups. The research instrument used was a questionnaire about social skills adapted from existing theories. Data analysis techniques were carried out using Anova and paired sample T-test. The results showed that; 1) the score of the experimental group at the time of the pretest obtained a mean of 74.00, median 74.00, mode 67, sd 4.472, minimum 67, maximum 81, and a total score of 1,110. Meanwhile, at the time of

posttest, the mean score was 107.00, median 107.00, mode 100, sd 4.472, minimum 100, maximum 114, and total score 1.605. As for the control group, the score obtained at the time of pretest was mean 74.87, median 75.00, mode 68, sd 4.658, minimum 68, maximum 82, total score 1.123. and at the time of the posttest obtained a mean score of 75.53, median 75.00, mode 79, sd 4.357, minimum 70, maximum 83, and a total score of 1.113. 2) There is an influence of group guidance services with role playing techniques on students' social skills with a Mean Square value of 3893.061, and an F value of 193.071 > 3.35, at a significance of 0.000 < 0.05. The magnitude of the increase in student skill scores in the experimental group reached a significant increase with an average increase of 33 and 44.59%. While the control group did not experience a significant increase, which only reached an average increase of 0.66 and 0.88%; 3) It can be concluded that group guidance services with role playing techniques are effective in improving the social skills of MAS NU Paringgonan students.

Keywords: Group Guidance, Social Skills, Role Playing

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial menjadi kebutuhan setiap individu sebagai makhluk sosial. Dikatakan demikian, karna melalui keterampilan sosial, seseorang dapat memahami, menyampaikan, dan melakukan kerja sama dengan orang lain dalam mewujudkan berbagai aktivitas kehidupan. Keterampilan sosial dibutuhkan seseorang individu karna keterampilan sosial merupakan kecakapan individu untuk berkomunikasi dengan percaya diri, menyampaikan perasaan atau masalah yang dialami serta mencari solusi yang fleksibel, mempunyai rasa tanggung jawab yang besar dalam berbagai situasi, selalu mempertimbangkan dengan matang sebelum mengambil keputusan, dapat mengatasi dan menyatakan penolakan terhadap dampak negatif dari lingkungan sekitarnya (Anggraini et al., 2017).

Pada hakikatnya, seorang individu berupaya mengembangkan kemampuan, potensi, dan bakatnya guna mencapai tingkat kemajuan diri yang maksimal dan stabil. Penerapan ini bertujuan untuk membantu siswa memiliki keterampilan sosial dan kemampuan beradaptasi dengan masyarakat. Mengasah keterampilan sosial pada siswa membutuhkan waktu yang tidak instan. Proses pembentukan keterampilan komunikasi pada siswa memerlukan waktu yang berkelanjutan agar karakter yang diharapkan bisa terwujud dengan baik (Anggraini et al., 2017).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di MAS NU Paringgonan sekitar bulan maret sampai bulan Mei 2024. Dimana melalui hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan bersama guru BK MAS NU Paringgonan, ditemukan bahwa; siswa sering mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami perspektif orang lain. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya program bimbingan yang terstruktur dan metode pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan sosial. Di Madrasah tersebut, program bimbingan sering kali terbatas pada konseling individu dan belum memanfaatkan potensi dari kegiatan kelompok yang dinamis. Sehingga, secara spesifik belum dapat mewujudkan siswa yang memiliki keterampilan sosial melalui kegiatan bimbingan konseling yang dilakukan.

Selama ini, tantangan yang dihadapi oleh siswa MAS dalam mengembangkan keterampilan sosial sering kali terkait dengan faktor-faktor yang mencakup kondisi sosial ekonomi, lingkungan keluarga, dan budaya sekolah yang kurang mendukung. Siswa yang datang dari keluarga dengan tingkat sosial ekonomi yang rendah mungkin tidak mendapatkan cukup dukungan dan perhatian di rumah, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk menjalin hubungan yang positif dengan orang lain. Selain itu, lingkungan sekolah yang tidak kondusif, seperti adanya bullying atau kurangnya

kegiatan ekstrakurikuler yang mempromosikan interaksi sosial, juga dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial siswa. Dalam konteks ini, bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat berfungsi sebagai intervensi yang menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan aman, supaya siswa bisa mengembangkan keterampilan sosial mereka dengan bimbingan dari konselor dan dukungan dari teman sebaya.

Segala upaya yang diterapkan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di sekolah/madrasah juga telah dilakukan seperti Penelitian Ardho (2019), tentang “Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Outbound Berbasis *Multiple Intelligences* pada Mata Pelajaran IPS”. Temuan penelitian melihtakan adanya peningkatan keterampilan sosial pada siswa SD Negeri Congkrang 1. Pada awalnya, sebagian besaar siswa memiliki keterampilan sosial yang kurang dan sedang. Namun, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus III terlihat peningkatan signifikan, dimana (6,3%) siswa berada pada kategori baik dan (93,3%) berkategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Congkrang 1 Kecamatan Muntilan dapat meningkat ketika anak diajak untuk bermain outbound berbasis *multiple intelligences*.

Penelitian Faizah (2024), tentang “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas”. Hasil Penelitian memperlihatkan bahwa melalui bimbingan kelompok teknik permainan kerjasama terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perubahan sikap siswa terlihat jelas dari cara siswa berinteraksi dengan teman sekelas, partisipasi aktif dikelas, dan mengontrol diri saat menerima kritikan.

Penelitian Suretanaya (2024), tentang “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Modelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Di SMAN 4 Kotabumi Lampung Utara”. Analisis data mengindikasikan bahwa siswa yang terlibat dalam bimbingan kelompok menggunakan teknik modelling mengalami kemajuan yang signifikan dalam keterampilan sosial. Siswa memperlihatkan peningkatan positif dalam rata-rata skor interkasi sosial sesudah mengikuti layanan ini. Hasil uji t dengan SPSS versi 16 mengungkapkan bahwa kelas eskperimen mengalami peneingkatan yang lebih besar daripada kelas kontrol.

Penelitian Oktaviana et al., (2022), tentang “Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital”. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pendidik dapat melakukan berbagi hal untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yaitu dengan mengenal, menguasai, merancang RPP, serta menentukan metode, bahan ajar, dan media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan yang diinginkan. Guru memiliki peran krusial dalam mengembangkan keterampilan sosial, karena guru adalah figur yang akan ditiru oleh siswa.

Teknik *role playing* juga merupakan teknik yang bisa diterapkan pada layanan bimbingan dan konseling seperti bimbingan kelompok (Sanjaya, 2020), dan konseling kelompok (Herlina, 2015) dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial siswa. Teknik *role playing* atau bermain peran adalah salah satu metode yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan sosial mereka secara efektif. Teknik ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri dalam situasi yang aman dan terkontrol, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik konstruktif dari teman-temannya (Sari et al., 2020). Metode *role playing* telah diakui dalam berbagai penelitian sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, seperti empati, komunikasi verbal dan nonverbal, serta kemampuan menyelesaikan konflik.

Namun, penelitian yang khusus mengkaji efektivitas teknik ini dalam konteks MAS masih sangat terbatas. Sehubungan dengan itu, penelitian ini dirancang untuk mengatasi celah tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* bisa berkontribusi pada peningkatan keterampilan sosial siswa MAS. Dengan cara ini, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan praktek dalam bidang bimbingan dan konseling, tetapi juga memberikan implikasi praktis yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Lebih lanjut, penelitian ini juga mempertimbangkan aspek psikologis yang mempengaruhi keterampilan sosial siswa. Beberapa siswa mungkin memiliki tingkat kecemasan sosial yang tinggi atau tidak percaya diri dalam situasi sosial, yang membuat mereka cenderung menjauhkan diri atau mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Teknik *role playing* dapat membantu mengatasi hambatan psikologis ini dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan mengatasi situasi sosial dalam setting yang mendukung. Dengan mengadopsi peran yang berbeda dalam skenario yang disimulasikan, siswa dapat belajar untuk melihat dari perspektif orang lain, meningkatkan kemampuan empati, dan mengembangkan strategi yang efektif untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara positif.

Pada pelaksanaannya, riset ini akan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk mengevaluasi efektivitas bimbingan kelompok teknik *role playing*. Siswa MAS akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu eksperimen yang akan mendapat bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dan kelompok kontrol yang akan menerima bimbingan kelompok dengan metode konvensional. Penelitian ini akan mengukur keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah intervensi melalui instrumen yang valid dan reliabel, yakni angket keterampilan sosial dan observasi langsung. Analisis data akan dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara kedua kelompok, serta untuk mengevaluasi seberapa besar kontribusi teknik *role playing*.

Lebih lanjut, riset ini juga mempertimbangkan dampak jangka panjang dari peningkatan keterampilan sosial siswa yang baik tidak hanya berguna di sekolah, tetapi juga berperan penting dalam kehidupan dewasa. Keterampilan sosial yang baik pada diri siswa sering kali berhubungan dengan kesuksesan dalam karir, memiliki hubungan interpersonal yang lebih baik, dan mampu mengatasi berbagai tantangan hidup dengan lebih efektif. Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan keterampilan sosial melalui program bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat memberikan manfaat jangka panjang yang signifikan bagi siswa.

Pendekatan penelitian ini juga mengakui adanya perbedaan individual di antara siswa dalam respons mereka terhadap teknik bimbingan yang diberikan. Setiap siswa memiliki karakteristik unik, termasuk kepribadian, pengalaman sebelumnya, dan tingkat keterampilan sosial yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan pendekatan yang bersifat individualistik dan adaptif, di mana program bimbingan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keahlian masing-masing siswa. Hal ini krusial agar setiap siswa mendapatkan manfaat maksimal dari program bimbingan dan dapat berkembang sesuai dengan potensi mereka.

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model bimbingan kelompok yang dapat direplikasi di berbagai MAS lainnya, sehingga memungkinkan lebih banyak siswa dapat bisa mendapatkan keuntungan dari program ini. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pembuat kebijakan alam merumuskan

kebijakan pendidikan yang lebih menyeluruh dan inklusif, yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik tetapi juga perkembangan sosial dan emosional siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan dampak positif dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di MAS melalui pengembangan keterampilan sosial siswa. Penerapan teknik *role playing*, diharapkan siswa dapat belajar dalam lingkungan yang mendukung, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial yang akan berguna sepanjang hayat. Penelitian ini juga menawarkan solusi yang aplikatif untuk mengatasi masalah keterampilan sosial di MAS, tetapi juga menawarkan wawasan baru dalam bidang bimbingan dan konseling yang dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Tujuan eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan (Sugiyono, 2008). Desain penelitian yang diterapkan adalah desain yang melibatkan *pretest* dan *posttest*. *Posttes* dan *pretest* dijalankan untuk mengukur tingkat keterampilan sosial siswa di awal atau sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Desain penelitian ini dianggap paling tepat untuk menunjukkan hubungan sebab akibat atau pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Yusuf, 2013). Penelitian ini menguji dua kelas kelas eksperimen diberi perlakuan dengan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yang sama, namun dikontrol agar tidak terpengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen (Hasibuan, 2023).

Desain yang diterapkan yaitu desain Faktorial 2 x 2 yang digambarkan dengan berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Faktorial 2x2

Keterampilan Sosial	(Skor Pretestoi) (A ₁)	(Skor Posttest) (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan:

- A₁ : keterampilan sosial siswa pada saat *pretest*
- A₂ : keterampilan sosial siswa pada saat *posttest*
- B₁ : keterampilan sosial siswa tinggi (skor pada saat *pretest*)
- B₂ : keterampilan sosial siswa rendah (skor pada saat *pretest*)
- A₁B₁ : keterampilan sosial siswa pada saat *posttest*, dimana sebelumnya memiliki keterampilan sosial tinggi pada saat *pretest*
- A₁B₂ : keterampilan sosial siswa pada saat *posttest*, dimana sebelumnya memiliki keterampilan sosial rendah pada saat *pretest*
- A₂B₁ : keterampilan sosial siswa pada saat *posttest*, dimana sebelumnya memiliki keterampilan sosial tinggi pada saat *pretest*
- A₂B₂ : keterampilan sosial siswa pada saat *posttest*, dimana sebelumnya memiliki keterampilan sosial rendah pada saat *pretest*

Menurut Arikunto (2013), populasi adalah objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAS NU Paringgonan berjumlah 75 siswa. Sampel merupakan representasi

dari jumlah dan ciri-ciri yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Dengan kata lain, sampel yaitu bagian dari populasi yang karakternya hendak diperiksa, dan bisa menggambarkan populasi meskipun jumlahnya lebih sedikit. Penelitian ini memakai *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel, yang mana sampel dipilih berdasarkan kriteria khusus sesuai kebutuhan penelitian (Hasibuan, 2023). Sehingga yang dijadikan sampel yakni siswa yang mempunyai kriteria dengan keterampilan sosial yang rendah berdasarkan data guru BK. Maka, pada penelitian ini sampel terdiri dari 30 orang siswa kelas XI MAS NU Paringgonan yang dianggap memiliki keterampilan sosial rendah. Sampel sebanyak 30 orang siswa tersebut kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 15 orang kelompok eksperimen dan 15 kelompok kontrol.

Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yaitu angket tentang keterampilan sosial siswa dengan desain skala likert. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa yang akan dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur keterampilan sosial siswa pada penelitian ini adalah diadaptasi melalui pengukuran interaksi sosial yang disusun oleh Suharmini et al., (2017), dan dikembangkan sesuai kebutuhan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini akan mencakup analisis deskriptif dan inferensial. Data penelitian disajikan dengan mennginput data *pretest-posttest* dari kedua kelas ke program SPSS pada kolom deskriptif. Proses ini akan menemukan output berupa tabel deskriptif data, tabel frekuensi, dan grafik untuk masing-masing kelompok. Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menjalankan teknik analisis varians (ANOVA) dua jalur pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ melalui SPSS. Sebelumnya, dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Skor Keterampilan Sosial Siswa

Berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa pada saat *pretest* dan *posttest* dapat diuraikan:

Tabel 1. Deskripsi Skor Keterampilan Sosial Siswa

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
		Eksperimen	Eksperimen	Kontrol	Kontrol
N	Valid	15	15	15	15
	Missing	0	0	0	0
	Mean	74.00	107.00	74.87	75.53
	Median	74.00	107.00	75.00	75.00
	Mode	67(a)	100(a)	68	79
	Std. Deviation	4.472	4.472	4.658	4.357
	Minimum	67	100	68	70
	Maximum	81	114	82	83
	Sum	1110	1605	1123	1133

a Multiple modes exist. The smallest value is shown

Merujuk tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor kelompok eksperimen pada saat *pretest* diperoleh mean sebesar 74,00, median 74,00, mode 67, sd 4,472, minimum 67, maksimum 81, dan skor total 1.110. Sementara pada saat *posttest* diperoleh skor mean 107,00, median 107,00, mode 100, sd 4,472, minimum 100, maksimum 114, dan skor total 1.605. Adapun kelompok kontrol, diperoleh skor pada saat *pretest* mean 74,87, median 75,00, mode 68, sd 4,658, minimum 68, maksimum 82, skor total 1.123. dan pada saat *posttest* diperoleh skor mean 75,53, median 75,00, mode 79, sd 4,357, minimum 70, maksimum 83, dan skor total 1.113.

Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis terbagi dari uji normalitas dan uji homogenitas, yaitu:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang diterapkan agar dapat mengecek kebenaran data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Adapun uji yang digunakan adalah menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria sebagai berikut:

Jika *Sig.* > dari 0,05 maka data berdistribusi normal

Jika *Sig.* < 0,05 artinya data tidak berdistribusi normal

Detail lebih rinci dapat ditemukan pada tabel 2:

Tabel 2. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.082	15	.200(*)	.964	15	.755
Posttest Eksperimen	.082	15	.200(*)	.964	15	.755
Pretest Kontrol	.096	15	.200(*)	.952	15	.559
Posttest Kontrol	.125	15	.200(*)	.927	15	.242

* This is a lower bound of the true significance.

a Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa seluruh data yang akan diuji memiliki nilai *sig.* > 0,05, yaitu 0,200*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang akan diuji seluruhnya berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dijalankan guna memverifikasi keabsahan data yang akan diuji yaitu data yang punya nilai homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan uji homogenitas varian dengan *Levene Statistic*. Uji homogenitas diterapkan dengan kriteria sebagai berikut:

Apabila nilai *Sig.* > 0,05 berarti data homogen

Jika nilai *sig.* < 0,05 artinya data tidak homogen.

Tabel berikut memberikan penjelasan lebih lanjut:

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.029	3	56	.993

Berdasarkan hasil di atas, bisa dikatakan bahwa nilai *Levene Statistic* sebesar 0,029 pada signifikansi 0,993 > 0,05. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa data merupakan data yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan uji anova, yakni uji variasi skor yang diperoleh masing-masing kelompok siswa pada sat *pretes* dan *posttest*. Dimana uji tersebut dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

Jika nilai $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ artinya hipotesis diterima

Apabila nilai $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ dapat dikatakan hipotesis ditolak

Apabila nilai *Sig.* < 0,05 bermakna hipotesis penelitian diterima
Jika nilai *Sig.* > 0,05 berarti hipotesis penelitian ditolak.

Dimana hipotesis penelitian ini yaitu: "layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa". Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel Anova berikut ini:

Tabel 4. ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11682.183	3	3894.061	193.071	.000
Within Groups	1129.467	56	20.169		
Total	12811.650	59			

Mengacu pada tabel diatas, nilai Mean Square mencapai 3893.061, dan nilai F sebesar 193.071 > 3.35, pada signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan begitu dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Berarti adanya perbedaan yang signifikan pada skor keteampilan siswa saat *pretets* dengan saat *posttest*. Artinya, bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa pada kelompok eksperimen.

Selanjutnya, untuk melihat besarnya peningkatan skor keterampilan sosial yang dimiliki masing-masing kelompok, perhatikan tabel berikut:

Tabel 5. Perbandingan Peningkatan Skor Keterampilan Sosial Siswa

No	Kelompok	Rata-rata Skor Pretest	Rata-rata Skor Posttest	Rata-rata Peningkatan	%Skor meningkat
1.	Eksperimen	74.00	107.00	33	44.59%
2.	Kontrol	74.87	75.53	0.66	0,88%

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa skor keterampilan siswa pada kelompok eksperimen mencapai peningkatan yang signifikan dengan rata-rata peningkatan 33 dan sebesar 44,59%. Sementara kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan, dimana hanya mencapai rata-rata peningkatan sebesar 0,66 dan sebesar 0,88%.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai keterampilan sosial siswa memiliki *Mean Square* sebesar 3893.061, dan nilai F sebesar 193.071 > 3.35, pada signifikansi 0,000 < 0,05. Besarnya peningkatan skor keterampilan siswa pada kelompok eksperimen mencapai peningkatan yang signifikan dengan rata-rata peningkatan 33 dan sebesar 44,59%. Sementara kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan, dimana hanya mencapai rata-rata peningkatan sebesar 0,66 dan sebesar 0,88%. Sehingga, bisa disampaikan bahwa hipotesis diterima. Yaitu ada perbedaan yang signifikan pada skor keteampilan siswa saat *pretets* dengan saat *posttest*. Artinya, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa pada kelompok eksperimen.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Ardho (2019), tentang “Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Outbound Berbasis *Multiple Intelligences* pada Mata Pelajaran IPS”. Keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Congkrang 1 Kecamatan Muntilan terbukti meningkat melalui kegiatan *outbound* yang mengacu pada konsep *multiple intelligences*.

Penelitian Faizah (2024), tentang “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas”. Temuan ini menyatakan bahwa teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Penelitian Suretanaya (2024), tentang “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Modelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Di SMAN 4 Kotabumi Lampung Utara”. Data yang dianalisis mengungkapkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam bimbingan kelompok dengan teknik *modelling* mengalami perubahan yang signifikan dalam keterampilan sosial.

Penelitian Oktaviana et al., (2022), tentang “Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital”. Bahwa hasil dari penelitian bisa dikatakan peran guru sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial ini, sebab guru merupakan role model yang akan dijadikan contoh oleh peserta didiknya.

Selain itu, teknik *role playing* juga merupakan teknik yang dapat digunakan pada layanan BK seperti bimbingan kelompok (Sanjaya, 2020), dan konseling kelompok (Herlina, 2015) dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial siswa. Teknik bermain peran merupakan salah satu cara yang bisa diterapkan dalam bimbingan kelompok agar siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka secara efektif. Teknik ini memungkinkan siswa guna mengekspresikan diri dalam kondisi yang aman dan terkontrol, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik konstruktif dari teman-temannya (Sari et al., 2020). Metode *role playing* telah diakui dalam berbagai penelitian sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, seperti empati, komunikasi verbal dan nonverbal, serta kemampuan untuk menangani konflik.

Keterampilan sosial adalah keahlian seseorang dalam membangun ikatan dengan baik dalam konteks sosial yang berbeda. Keterampilan ini mencakup komunikasi verbal dan nonverbal, empati, kerja sama, resolusi konflik, dan keterampilan mendengarkan. Keterampilan sosial yang baik menyebabkan siswa untuk menciptakan hubungan yang positif, beradaptasi dengan lingkungan sosial yang berbeda, dan mengatasi berbagai tantangan interpersonal. Penelitian ini berhipotesis bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial siswa MAS NU Paringgonan.

Kerangka konseptual ini didasarkan pada beberapa teori dan penelitian sebelumnya yang mendukung efektivitas teknik *role playing* dalam pengembangan keterampilan sosial. Teori Belajar Sosial dari Albert Bandura, misalnya, menegaskan bahwa seseorang belajar melalui pengamatan dan imitasi perilaku orang lain. Dalam konteks *role playing*, siswa mengamati dan meniru perilaku sosial yang positif yang diperlihatkan oleh teman sebaya dan konselor, serta menerima umpan balik langsung yang membantu mereka memperbaiki keterampilan mereka. Selain itu, Teori Pembelajaran kolaboratif menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi dalam kelompok memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan, mengembangkan keterampilan interpersonal, dan meningkatkan pemahaman mereka melalui diskusi dan kerja sama.

Pelaksanaan teknik *role playing* melibatkan beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah identifikasi kebutuhan siswa, di mana konselor mengumpulkan data tentang masalah sosial yang dihadapi siswa melalui observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan data ini, konselor merancang program bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa. Tahap kedua adalah perencanaan skenario *role playing*, di mana konselor menyiapkan berbagai situasi sosial yang relevan dan menantang untuk dimainkan oleh siswa. Skenario ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga mencerminkan masalah nyata yang dihadapi siswa, seperti konflik antar teman, tekanan kelompok, atau kesulitan berkomunikasi.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan sesi *role playing*, di mana siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil dan diberi peran dalam skenario yang telah disiapkan. Konselor bertindak sebagai fasilitator, memberikan instruksi dan dukungan selama sesi berlangsung. Siswa memainkan peran mereka dan mencoba mengatasi situasi yang dihadapi, sementara konselor mengamati dan memberikan umpan balik. Tahap keempat adalah diskusi dan refleksi, di mana siswa diajak untuk mendiskusikan pengalaman mereka selama *role playing*, mengidentifikasi apa yang dicapai dan apa yang harus diganti, serta merumuskan strategi untuk situasi serupa di masa depan. Tahap ini penting untuk membantu siswa menginternalisasi pelajaran yang mereka peroleh dan mengembangkan kesadaran diri tentang keterampilan sosial mereka.

Evaluasi adalah tahap terakhir dalam kerangka konseptual ini, di mana peneliti mengukur perubahan dalam keterampilan sosial siswa setelah mengikuti program bimbingan. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti angket *pretest* dan *posttest*, observasi langsung, dan wawancara dengan siswa dan guru. Data yang ditemukan selanjutnya dianalisis untuk menentukan efektivitas program bimbingan kelompok dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Analisis ini dapat mencakup perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest*, analisis tema dari wawancara, dan observasi perubahan perilaku siswa dalam situasi sosial.

Kerangka konseptual ini juga mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat berdampak pada hasil penelitian, seperti karakteristik individu siswa, dukungan dari lingkungan sekolah dan keluarga, serta kualitas pelaksanaan program bimbingan. Misalnya, siswa yang memiliki kecemasan sosial yang tinggi mungkin memerlukan dukungan tambahan untuk berpartisipasi aktif dalam sesi *role playing*. Demikian pula, dukungan dari guru dan orang tua dapat meningkatkan efektivitas program dengan memperkuat pembelajaran yang terjadi selama sesi bimbingan. Oleh karena itu, peneliti harus memperhatikan faktor-faktor ini dalam merancang dan melaksanakan penelitian, serta dalam menganalisis data dan menarik kesimpulan.

Untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas penelitian, peneliti juga dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol. Dalam desain ini, siswa dibagi dalam dua kelompok yaitu: kelompok eksperimen yang mengikuti perlakuan, dan yang tidak mengikuti program atau mengikuti program bimbingan dengan metode konvensional disebut kelompok kontrol. Perbandingan antara kedua kelompok ini memungkinkan peneliti untuk mengisolasi pengaruh teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa. Selain itu, penggunaan bermacam metode pengumpulan data, seperti angket, observasi, dan wawancara, dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perubahan yang terjadi dalam keterampilan sosial siswa.

Dalam konteks MAS NU Paringgonan, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Madrasah Aliyah Swasta (MAS) NU Paringgonan, seperti banyak sekolah lain di Indonesia, menghadapi berbagai tantangan dalam pengembangan keterampilan

sosial siswa. Siswa kerap datang dari latar belakang sosial ekonomi yang beragam dan mungkin menghadapi tekanan sosial dan akademik yang signifikan. Program bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat memberikan dukungan yang diperlukan bagi siswa untuk mengatasi tantangan ini, meningkatkan kemampuan mereka untuk berinteraksi secara positif dengan orang lain, dan membangun kepercayaan diri mereka dalam situasi sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil adalah :

1. Skor kelompok eksperimen pada saat *pretets* diperoleh mean sebesar 74,00, median 74,00, mode 67, sd 4,472, minimum 67, maksimum 81, dan skor total 1.110. Sementara pada saat *posttest* diperoleh skor mean 107,00, median 107,00, mode 100, sd 4,472, minimum 100, maksimum 114, dan skor total 1.605. Adapun kelompok kontrol, diperoleh skor pada saat *pretest* mean 74,87, median 75,00, mode 68, sd 4,658, minimum 68, maksimum 82, skor total 1.123. dan pada saat *posttest* diperoleh skor mean 75,53, median 75,00, mode 79, sd 4,357, minimum 70, maksimum 83, dan skor total 1.113;
2. Nilai keterampilan sosial siswa memiliki Mean Square sebesar 3893.061, dan nilai F sebesar $193.071 > 3.35$, pada signifikansi $0,000 < 0,05$. Besarnya peningkatan skor keterampilan siswa pada kelompok eksperimen mencapai peningkatan yang signifikan dengan rata-rata peningkatan 33 dan sebesar 44,59%. Sementara kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan, dimana hanya mencapai rata-rata peningkatan sebesar 0,66 dan sebesar 0,88%.

Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima maka artinya ada perbedaan yang signifikan pada skor keterampilan siswa saat *pretets* dengan saat *posttest*. Artinya, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa pada kelompok eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. L., Hanurawan, F., & Hadi, S. (2017). Membangun Keterampilan Sosial Sebagai Pendidikan Karakter Pada Kegiatan Ekstrakurikuler. *Prosiding TEP & PDs: Transformasi Pendidikan Abad 21*, V(5), 975–982.
- Ardho, R. I. (2019). *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Outbound Berbasis Multiple Intelligences pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Revisi)*. PT.Rineka Cipta.
- Faizah, A. N. (2024). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di Smp Negeri 1 Wangon Kabupaten Banyumas*. UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
- Hasibuan, A. D. (2023). *Metode Penelitian: Teori Dan Praktik Riset Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*. Merdeka Kreasi.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Oktaviana, D., Hopipiah, H., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4282–4287.

- Sanjaya, N. A. (2020). Teknik Role Play dalam Bimbingan dan Konseling. *Al-Kamilah: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 7(1), 1–15.
- Sari, P. A., Nurasih, I., & Amalia, A. R. (2020). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Make A Match di Kelas Tinggi. *Jurnal Perseda*, III(1), 36–40.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharmini, T., Purwandari, Mahabbati, A., & Purwanto, H. (2017). Pengembangan Pengukuran Keterampilan Sosial Siswa Sekolah dasar Inklusif Berbasis Diversity Awareness. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 11–21.
- Suretanaya, R. (2024). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modelling untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Di SMAN 4 Kotabumi Lampung Utara* (Vol. 20). UIN Raden Intan Lampung.
- Yusuf, A. M. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan*. UNP Press.