

**Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan**

**Putri Evita Sari Nasution<sup>1</sup>, Alfin Siregar<sup>2</sup>**

Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam,  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara<sup>1</sup>  
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Islam,  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara<sup>2</sup>  
E-mail: [putrievita34@gmail.com](mailto:putrievita34@gmail.com)<sup>1</sup>, [Alfinsiregar@uinsu.ac.id](mailto:Alfinsiregar@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>

Correspondent Author: Putri Evita Sari Nasution, [putrievita34@gmail.com](mailto:putrievita34@gmail.com)

Doi: [10.31316/gcouns.v8i01.5115](https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5115)

**Abstrak**

Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Peneliti menggunakan *True Eksperimental Desain*, dengan *pretest posttest control group design* dengan jumlah populasi penelitian sebanyak 120 siswa kelas X Madrasah Aliyah UIN Sumatera Utara Medan dan sampel sebanyak 30 yang dibagi 2 kelompok 15 kelompok eksperimen dan 15 kelompok kontrol. Pengumpulan data melalui angket skala likert yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur keterampilan sosial. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling*, Uji normalitas *shapiro-Wilk*, Uji *levene* digunakan sebagai uji homogenitas. Analisis data menggunakan uji *independent* (uji t). Hasil analisis mengungkapkan bahwa hipotesis diterima karena nilai t dari Sig (2-tailed) adalah 0,05 yaitu ( $0,000 < 0,05$ ). Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa menggunakan metode *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

**Kata kunci:** layanan bimbingan kelompok, teknik *role playing*, keterampilan sosial

**Abstract**

The purpose of the study was to determine the effectiveness of group guidance services with *role playing* techniques to improve the social skills of students. Researchers used *True Experimental Design*, with *pretest posttest control group design* with a total research population of 120 students of grade X Madrasah Aliyah UIN North Sumatra Medan and 30 samples divided into 2 groups, 15 experimental groups and 15 control groups. Data collection through Likert scale questionnaires given to learners to measure social skills. Sampling technique using *probability sampling*, *Shapiro-Wilk* normality test, *Levene test* is used as homogeneity test. Data analysis using an *independent test* (*t-test*). The results of the analysis revealed that the hypothesis was accepted because the *t* value of Sig (2-tailed) was 0.05 i.e. ( $0.000 < 0.05$ ). The conclusion in this study is that using the *role playing* method in group counseling is effective for improving students' social skills.

**Keywords:** group tutoring services, *role playing* techniques, social skills

**Info Artikel**

Diterima Juni 2023, disetujui Juli 2023, diterbitkan Desember 2023

Dipublikasikan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta



## PENDAHULUAN

Strategi peningkatan keterampilan sosial peserta didik erat kaitannya dengan peran Guru Bimbingan dan Konseling (Guru Bimbingan dan Konseling) yang membantu peserta didik dalam proses sosialisasi di lingkungan sekolah dan dapat melaksanakan tugasnya sebagai peserta didik. Mengingat Keterampilan sosial peserta didik semakin penting dan krusial saat ini, terutama bagi peserta didik yang memasuki masa remaja. Hal ini dikarenakan pada masa remaja peserta didik memasuki dunia pergaulan yang lebih besar dimana pengaruh teman sebaya dan lingkungan sosial memaksa peserta didik untuk berlomba-lomba untuk selalu belajar dan memperbaiki diri agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (Yusranadam, 2013).

Menurut Caldarella dan Merrell (Merrel, 2010) idealnya para pelajar yang memiliki keterampilan sosial memiliki ciri-ciri yaitu (1) hubungan bersama dengan rekan sebayanya yang memiliki ciri sikap peserta didik sulit untuk bergaul, dicirikan dengan sikap yang tidak senang bermain pada sebuah grup ataupun kelompok serta sulit untuk beradaptasi, (2) sikap yang berkaitan pada dirinya sendiri atau manajemen diri yang dicirikan dengan sikap tidak ingin menerima kekalahan, biasanya tidak memiliki kesabaran, mudah untuk marah serta sering kali tidak menepati janjinya, (3) sikap yang berkaitan pada keberhasilan akademisnya yang dicirikan dengan perilaku siswa yang tidak minat masuk dalam sebuah organisasi serta seringkali ditegur sebab tidak sopan, (4) kepatuhan yang dicirikan dengan menaati serta mematuhi aturan, (5) sikap yang asertif dicirikan dengan sikap pelajar yang memberikan ataupun menerima pujian. Jika faktor-faktor keterampilan sosial bisa dikuasai oleh para pelajar dalam beberapa tahap tersebut maka pelajar tersebut akan dapat melakukan adaptasi bersama lingkungannya yang selanjutnya dapat melakukan pengembangan terhadap faktor psikososialnya sehingga para pelajar dapat meningkatkan prestasi dalam lingkungan sekolah (Khalilah, 2017).

Adapun faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial rendah adalah persahabatan bersama rekan sebaya, lingkungan keluarga serta keterampilan dalam beradaptasi (Bakhtiar, 2015). Rendahnya keterampilan sosial peserta didik akan memberikan dampak seperti minder. timbulnya perilaku yang menyimpang ataupun tidak wajar contohnya terisolir, rendah diri. hingga prestasi belajar yang semakin menurun (Mustofa, 2016). Hal tersebut relevan pada penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwasanya tidak seluruh pelajar mempunyai keterampilan sosial yang baik, perilaku yang individualisme, memiliki perasaan yang malu, minder, serta sungkan sehingga membuat para peserta didik terkendala saat menjalin proses belajar di lingkungan ataupun lembaga pendidikan (Janah, 2017).

Konselor ataupun Guru Bimbingan dan Konseling mempunyai berbagai macam alat yang dapat digunakan untuk memberikan pengembangan terhadap potensi yang ada di dalam pelajar (Awlawi, A.H, 2013). Bentuk nyata dari hal ini ialah melalui pemberian pelayanan-pelayanan yang tersedia di dalam bimbingan dan konseling contohnya pelayanan orientasi, penyaluran dan penempatan, informasi, konseling kelompok, konseling individu, serta bimbingan kelompok. Perilaku guru dalam lembaga pendidikan bukan hanya untuk menyampaikan informasi serta memberikan materi saja namun memiliki peran untuk memberikan pengembangan terhadap kreativitas serta ide yang terdapat di setiap pelajar baik sebagai guru kelas, guru mata pelajaran khusus ataupun guru konselor serta Guru Bimbingan dan Konseling (Ariana, 2022). Sebagai keberlanjutan dari masalah tersebut untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial pelajar yang rendah maka konselor ataupun Guru Bimbingan dan Konseling bisa menggunakan beragam strategi pendekatan baik secara kelompok ataupun individual.



Dengan penjelasan di atas bisa diambil kesimpulan bahwasanya keterampilan sosial wajib ditingkatkan melalui Pelayanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan metode *role playing* di mana menurut Winkel (2016), menjelaskan bahwa manfaat dari Pelayanan bimbingan kelompok ialah siswa mendapatkan peluang untuk berinteraksi dengan para pelajar lainnya, memberikan pesan yang diperlukan oleh para pelajar, pelajar mendapatkan kesadaran terhadap tantangan yang akan dihadapinya. pelajar bisa menerima dirinya sesudah mendapatkan kesadaran bahwasanya rekan-rekannya seringkali mengalami permasalahan serta cenderung berani untuk mengutarakan perspektifnya sendiri apabila terdapat dalam situasi kelompok, pelajar juga diberikan peluang untuk berdiskusi mengenai sebuah hal bersama rekan-rekannya, dapat menerima sebuah pendapat ataupun pandangan dari individu lain yang ini rekan-rekannya dibandingkan yang diberikan oleh para pihak konselor. Sementara penetapan metode *role playing* dapat membuat Pelayanan bimbingan kelompok ini berhasil meningkatkan keterampilan sosial pelajar lebih maksimal dimana peserta didik senang bermain sehingga mendapatkan manfaat yang lebih maksimal seperti membantu peserta didik melakukan pengembangan terhadap perspektif yang lebih baik pada dirinya sendiri, individu lain ataupun untuk melatih perilakunya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Herlina (2015) yaitu menjelaskan bahwasanya metode *role playing* adalah salah satu metode yang efektif untuk memberikan peningkatan terhadap segolongan individu yang menghadapi masalah interaksi sosial bersama individu lainnya serta memiliki kesadaran bahwa peran dirinya di dalam kehidupan dan dapat memberikan bantuan untuk menyelesaikan masalah yang sama terhadap rekan-rekan sebayanya di dalam kelompoknya. Oleh karena itu peneliti berusaha mengidentifikasi efektivitas Pelayanan bimbingan kelompok Melalui penggunaan metode *role playing* agar dapat memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial para pelajar. Karena layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing* dapat mengajak pelajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok dalam bentuk *role playing* yang diperankan oleh para pelajar. Penelitian ini menjadi penting dikarenakan peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan untuk konselor dalam melaksanakan Pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing* sehingga dapat melatih kreativitas pelajar untuk memainkan peran dalam memecahkan masalah peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, metode yang dipakai oleh peneliti adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif yaitu metode yang digunakan dengan landasan filsafat positivisme yaitu metode yang dipakai untuk melakukan penelitian terhadap sampel ataupun populasi khusus dan data yang dikumpulkan memakai instrumental penelitian, sementara data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan sistem kuantitatif yang bertujuan agar dapat melakukan pengujian terhadap hipotesa yang sudah ditetapkan sebelumnya (Sugiyono, 2010). Metode dalam penelitian ini memakai true experimental design yang berbentuk *desain pretest posttest control group design*. Desain ini adalah desain eksperimen yang dilaksanakan Melalui teknik pengukuran di awal sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan terhadap golongan eksperimen serta golongan kontrol yang sudah ditentukan. Sehingga pada metode pengukuran ini dilakukan dua kali pengukuran yakni sesudah dan sebelum diberikan perlakuan. Tahapan awal yang dilaksanakan ialah melalui kegiatan mengukur pretest dengan memanfaatkan angket



skala likert yang berhubungan pada keterampilan sosial yang disusun berdasarkan teori Caldarella dan Merrel (Matson, 2010).

Selanjutnya akan diberikan perlakuan dalam periode khusus Melalui penggunaan Pelayanan bimbingan kelompok dengan menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya akan diberikan *post test* Melalui penggunaan angket skala likert yang serupa yakni skala perilaku yang berhubungan pada keterampilan sosial untuk meninjau keberadaan dampak perlakuan yang diberikan pada subjek yang diobservasi.

**Tabel 1.**  
 Pola Pretest-posttest Control Group

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (E)	O1	X	O2
Kontrol (K)	O3	-	O4

Keterangan :

E = Kelompok eksperimen

K = Kelompok kontrol

O1 dan O3 = Perhitungan pertama keterampilan sosial terhadap para siswa di kelas X Madrasah Aliyah UIN Sumatera Utara Medan sebelum mendapatkan perlakuan akan di lakukan *pretest*. Pengukuran dilaksanakan melalui pemberian angket dengan skala likert keterampilan sosial sehingga dalam pretest ini adalah data yang dikumpulkan dari siswa yang mempunyai keterampilan sosial minim serta belum memperoleh perlakuan.

X = Pemberian perlakuan melalui penggunaan pelayanan bimbingan kelompok melalui metode *role playing* kepada siswa.

- = Tidak diberikan perlakuan melalui pelayanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* kepada para siswa untuk kelas kontrol.

O2 dan O4 = Pemberian *posttest* untuk melakukan pengukuran terhadap keterampilan sosial di golongan kontrol dan eksperimen sesudah mendapatkan perlakuan sehingga pada psot test nanti akan memperoleh informasi hasil dari pemberian perlakuan keterampilan sosial terhadap para siswa. Apakah mengalami peningkatan ataupun tidak mengalami peningkatan sedikitpun.

Populasi yang diteliti pada penelitian ini sebanyak 120 siswa pada kelas X Madrasah Aliyah UIN Sumatera Utara Medan dengan perincian kelas x IPS dengan jumlah siswa 30, X MIA 1 yang berjumlah 30 siswa, X Mia 2 yang berjumlah 30 siswa, dan X agama (IIK) yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* untuk memastikan bahwa semua anggota populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai bagian dari sampel akhir. Istilah "*random sampling*" sering digunakan untuk menggambarkan metode ini (Apriyanto & Fanisa, 2022). Dengan begitu terdapat 15 pelajar di kelas eksperimen serta 15 pelajar di kelas kontrol. Metode yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan pengujian normalitas memakai teknik Shapiro-wilk, pengujian homogenitas yang memanfaatkan teknik *Levene's*, pengujian hipotesa yang menggunakan pengujian dependent t- test, serta pengujian independent sampe t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memberikan perlakuan Pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing*, terdapat berbagai aspek yang harus dipersiapkan oleh peneliti.



Adapun beberapa tahap yang dilakukan pada penelitian ini ialah dengan mencatat daftar peserta didik di kelas X Madrasah Aliyah laboratorium UIN Sumatera Utara Medan, menentukan sampling yang akan diteliti sesuai dengan sebaran angket skala keterampilan sosial di kelas X selanjutnya didapatkan 30 pelajar yang terbagi ke dalam dua kelompok yang telah ditetapkan secara acak yakni 15 pelajar ada dalam kelompok eksperimental serta 15 pelajar terdapat dalam kelompok kontrol, meminta perizinan kepada para pelajar untuk menjadi sampling penelitian, melaksanakan bimbingan kelompok dengan metode role playing dilaksanakan kepada 30 pelajar melalui data yang telah ditetapkan.

**Tabel 2.**  
 Hasil Uji Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	15	51	80	68,53	9,978
PostTes Eksperimen	15	59	92	76,33	10,238
PreTest Kontrol	15	47	78	62,67	10,814
PostTest Kontrol	15	40	73	57,33	9,317
Valid N (listwise)	15				

Sesuai dengan hasil yang didapatkan dari 30 penilaian pelajar di kelas X Madrasah Aliyah laboratorium UIN Sumatera Utara Medan yang terbagi ke dalam dua kelompok yakni 15 pelajar di kelompok eksperimental serta 15 pelajar di kelompok kontrol. Dengan meninjau hasil deskripsi informasi nilai minimal dari pretest di golongan eksperimen bernilai 51. sementara besaran maksimumnya ialah 80. Di kelompok poster sendiri nilai minimumnya ialah 59 dan nilai maksimumnya ialah 92. Apabila meninjau hasil deskripsi data dari nilai minimal pretest kelompok kontrol ialah sebesar 47 sementara nilai maksimalnya senilai 78. Untuk nilai minimum post test pada kelompok kontrol ini berjumlah 40 sementara nilai maksimumnya ialah 73. Apabila ditinjau berdasarkan besaran mean dari kedua kelompok tersebut maka kelompok eksperimen telah meningkat secara signifikan sedangkan kelompok kontrol mengalami degradasi karena tidak mendapatkan perlakuan. Berbeda dengan pelayanan bimbingan kelompok yang menggunakan metode role playing ini sehingga Teknik ini dinilai efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas X Madrasah Aliyah laboratorium UIN Sumatera Utara.

**Tabel 3.**  
 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PreTest Eksperimen	,175	15	,200*	,909	15	,130
PostTes Eksperimen	,110	15	,200*	,964	15	,757
PreTest Kontrol	,167	15	,200*	,917	15	,171
PostTest Kontrol	,149	15	,200*	,949	15	,504

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian normalitas dilaksanakan agar dapat mengidentifikasi Apakah informasi di kelas kontrol dan eksperimen mempunyai sebaran data yang terdistribusi secara normal ataupun tidak. Peneliti menganalisis hasil normalitas dengan memanfaatkan pengujian *shapiro wilk* SPSS versi 25. Alasan peneliti berpegang pada Hasil pengujian ini adalah



sebab pada pengujian sampling yang diperlukan berjumlah lebih kecil dari 30. Dasar keputusan yang diambil pada Pengujian normalitas dilaksanakan agar dapat mengidentifikasi Apakah informasi di kelas kontrol dan eksperimen mempunyai sebaran data yang terdistribusi secara normal ataupun tidak. Peneliti menganalisis hasil normalitas dengan memanfaatkan pengujian shapiro wilk SPSS versi 25. Alasan peneliti berpegang pada Hasil pengujian ini adalah sebab pada pengujian sampling yang diperlukan berjumlah lebih kecil dari 30. Dasar keputusan yang diambil pada penelitian ini ialah:

- 1) Jika  $\text{sig} > 0.05$  artinya data berdistribusi normal.
- 2) Jika  $\text{sig} < 0.05$  artinya data berdistribusi tidak normal.

Sesuai dengan Hasil pengujian dari Shapiro-wilk ini, terlihat bahwa pretest dan posttest skala kecerdasan emosi dalam golongan kontrol dan eksperimen mempunyai besaran signifikansi yang cukup tinggi dibandingkan nilai 005. Besaran pretest golongan eksperimen mempunyai nilai 0.130, serta besaran postes dari kelompok eksperimental ini mempunyai nilai 0.757. Sementara besaran pretest dari kelompok kontrol mempunyai nilai sebesar 0,171 serta besaran nilai post test dan kelompok kontrol ialah 0.504, Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya informasi mengenai data pretest dan post sest skala keterampilan sosial dalam kelompok kontrol dan eksperimental telah melakukan distribusi secara normal sehingga tahapan berikutnya ialah dengan melakukan tes homogenitas data.

**Tabel 4.**  
 Hasil Uji Homogenitas  
**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Keterampilan Sosial	Based on Mean	,380	3	56	,768
	Based on Median	,240	3	56	,868
	Based on Median and with adjusted df	,240	3	55,708	,868
	Based on trimmed mean	,370	3	56	,775

Pengujian homogenitas dilaksanakan agar dapat mengidentifikasi Apakah informasi memiliki sifat yang homogen ataupun tidak. Peneliti menganalisis Hasil pengujian homogenitas menggunakan uji levene test. Dalam artian lain pengujian homogenitus dilaksanakan agar dapat mengidentifikasi bahwasanya perkumpulan informasi yang akan diteliti mempunyai karakter yang serupa ataupun tidak. Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini ialah

- 1) Jika  $\text{sig} > 0,015$  artinya data bersifat homogen.
- 2) Jika  $\text{sig} < 0.05$  artinya data bersifat tidak homogeny

Sesuai dengan Hasil pengujian homogenitas terhadap informasi post test skala keterampilan sosial di tabel tersebut telah diidentifikasi bahwasanya dalam golongan kontrol dan eksperimental terdapat data yang homogen. Informasi di atas dapat disebut homogen jika besaran signifikansinya melebihi 0015. Berdasarkan Hasil pengujian levene telah diperoleh bahwasanya hasil postes kalau keterampilan sosial lebih dari nilai signifikansi sehingga dapat disimpulkan bahwasanya data hasil post test dan pretest skala keterampilan sosial ini ialah homogen.

Melalui analisis data di atas menunjukkan data berdistribusi normal dan data berdistribusi homogen sehingga peneliti akan melaksanakan pengujian t parametrik independen sampel berikut laporan data pengujian independen sampel.



**Tabel 5.**  
 Hasil Uji *Paired Sample Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-7,800	4,693	1,212	-10,399	-5,201	-6,436	14	,000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	5,333	5,948	1,536	2,039	8,627	3,473	14	,004

Pengujian *paired t test* adalah pengujian yang dilakukan agar dapat mengidentifikasi Apakah muncul perbedaan antara rata-rata kedua sampel yang berpasangan. Syarat pada pengujian paired sample ttest ini ialah informasi melakukan distribusi secara normal. Pengujian paired sample test pada penelitian kali ini digunakan agar dapat memberikan jawaban terhadap rumusan permasalahan "Apakah Pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode role playing ini efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pelajar di kelas X?" agar dapat memberikan jawaban terhadap perumusan permasalahan ini maka dilakukanlah pengujian paired sample pada informasi pretest dan posttest kelas eksperimen (Pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode role playing). Lalu informasi pretest dan post test kelompok kontrol (tidak diberikan perlakuan).

Sesuai dengan hasil output 1 didapatkan bahwasanya besaran signifikansi (2-tailed) ialah senilai 0,0000 yakni lebih kecil dari 0,005 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa saja terdapat diferensiasi mean dari keterampilan sosial di kelas post test dan pretest eksperimental. Sedangkan untuk hasil dari pair 2 didapatkan besaran signifikannya senilai 0,004 yakni lebih kecil dari 0005 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasanya terdapat diferensiasi mean antara keterampilan sosial di kelas pretest dan postes golongan kontrol. Dapat diambil simpulan sesuai dengan penjelasan dia output tersebut bahwasanya terdapat diferensiasi Pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode role playing agar dapat memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial peserta didik di kelas X Madrasah Aliyah laboratorium UIN Sumatera Utara Medan, Kemudian agar dapat mengidentifikasi Apakah muncul diferensiasi yang signifikan di antara golongan eksperimen dan kontrol ini sehingga dilakukanlah pengujian independent sample t test.



**Tabel 6.**  
 Hasil Uji Paired Sample Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Sosial	Equal variances assumed	,220	,643	5,316	28	,000	19,000	3,574	11,679	26,321
	Equal variances not assumed			5,316	27,755	,000	19,000	3,574	11,676	26,324

Pengujian *independent sample test* pada penelitian ini digunakan untuk memberikan jawaban terhadap perumusan permasalahan "Apakah layanan bimbingan kelompok menggunakan metode role playing dinilai efektif dalam memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial para pelajar?". Agar dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah ini maka pengujian sampel t test digunakan menggunakan data post test dari golongan eksperimen yakni golongan yang diberikan Pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode role playing dan data post test dari golongan kontrol yaitu golongan yang tidak diberikan perlakuan Berdasarkan Hasil pengujian t tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasanya t hitung ialah senilai 5316 serta T tabel dengan df-28 memiliki besaran signifikansi 0,000. Berdasarkan Hasil pengujian dapat diketahui bahwasanya muncul perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan sosial di golongan kontrol dan eksperimen. Penemuan tersebut dibuktikan melalui koefisien signifikansi yakni 0,0000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian menunjukkan bahwasanya hipotesa ( $H_a$ ) yang berbunyi Pelayanan bimbingan kelompok melalui metode role playing efektif dalam memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial peserta didik di kelas X Madrasah Aliyah laboratoriam UIN Sumatera Utara dapat diterima.

Sesuai dengan hasil penelitian di atas membuktikan bahwa keterampilan sosial para pelajar di kelompok pretest eksperimen memiliki nilai minimum sebesar 51, nilai maksimumnya sebesar 80 dengan besaran meannya sekitar 68.53 serta pretest control memiliki nilai minimum sebesar 47, nilai maksimum sebesar 78 dengan besaran meannya sekitar 62.67 yang berarti termasuk dalam kategori rendah. Adapun faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial rendah adalah persahabatan bersama rekan sebaya, lingkungan keluarga serta keterampilan untuk beradaptasi (Bakhtiar, 2015). Rendahnya kemampuan sosialisasi peserta didik akan memberikan dampak seperti minder, timbul perilaku yang menyimpang ataupun tidak wajar contohnya terisolir, rendah diri, hingga prestasi belajar yang mengalami penurunan (Mustofa, 2016). Hal tersebut relevan pada penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwasanya tidak seluruh pelajar mempunyai keterampilan sosial yang baik, memiliki sifat individualis, memiliki perasaan malu, minder, serta sungkan sehingga menjadi kendala untuk para pelajar saat menjalin kegiatan belajar dalam lembaga pendidikan ataupun di lingkungan sekitarnya (Janah. 2017).





Pada keterampilan sosial terdapat kemungkinan seseorang untuk beradaptasi dengan individu lainnya serta terdapat juga orang yang tidak bisa beradaptasi dengan individu lainnya. Pada kegiatan konseling ini maka keterampilan sosial memiliki peranan yang sangatlah penting yakni supaya terdapat perubahan tingkah laku ataupun sikap dari individu menuju arah yang baik di samping itu juga individu diharapkan dapat memberikan peningkatan terhadap kualitas di berbagai peranan sosial bersama dengan peserta didik lain ketika berada dalam ruang belajar (Fitri, 2017). Sehingga dengan begitu perlu diusahakan sebuah alternatif penyelesaian yang dapat dilaksanakan agar dapat mengatasi masalah tersebut yakni Melalui penggunaan teknik role playing atau permainan peran (Mu'alifah, 2019).

Berdasarkan pendapat Huda (Pangestika, 2022) bahwasanya permainan peran merupakan suatu model pembelajaran yang bersumber dari dimensi pendidikan sosial ataupun individu, sesuai dengan konsep tersebut maka dengan menggunakan metode role playing ini maka para pelajar diberikan bantuan untuk dapat memperoleh makna pribadinya di dalam lingkungan sosial serta memberikan bantuan untuk menyelesaikan dilema pribadinya melalui bantuan kelompok. Role playing merupakan sebuah metode untuk meningkatkan kepada kelompok yang bisa diimplementasikan dalam sebuah konseling ataupun psikoterapi (Sholihah A., Sulian, 2020).

Konselor ataupun Guru Bimbingan dan Konseling mempunyai berbagai macam alat yang dapat digunakan untuk memberikan pengembangan terhadap potensi yang ada di dalam pelajar (Awlawi, 2013). Bentuk nyata dari hal ini ialah melalui pemberian pelayanan-pelayanan yang tersedia di dalam bimbingan dan konseling contohnya pelayanan orientasi, penyaluran dan penempatan z informasi, konseling kelompok, konseling individu, serta bimbingan kelompok. perilaku guru dalam lembaga pendidikan bukan hanya untuk menyampaikan informasi serta memberikan materi saja namun memiliki peran untuk memberikan pengembangan terhadap kreativitas serta ide yang terdapat di setiap pelajar baik sebagai guru kelas, guru mata pelajaran khusus ataupun guru konselor serta Guru Bimbingan dan Konseling (Ariana, 2022). Sebagai keberlanjutan dari masalah tersebut untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial pelajar yang rendah maka konselor ataupun Guru Bimbingan dan Konseling bisa menggunakan beragam strategi pendekatan baik secara kelompok ataupun individual.

Permasalahan yang peneliti dapatkan di Madrasah Aliyah Laboratorium banyak peserta didik yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan peserta didik lain, tidak sedikit peserta didik yang dapat memberikan ide/pendapat ke teman jika ada permasalahan yang sedang di diskusikan didalam kelas ataupun luar kelas, jika berbentuk kelompok terlihat peserta didik kurang kompak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, tidak sedikit peserta didik yang tidak memahami materi pelajaran merasa sungkan untuk bertanya, pada sesi diskusi kelompok di kelas peserta didik mendengarkan dan memperhatikan jika teman/guru berbicara. dan jika ada permasalahan dalam sebuah kelompok peserta didik berusaha bersama untuk mencari solusi dari permasalahan, dan masih ada peserta didik yang tidak mendengarkan permasalahan yang sedang dihadapi temannya.

Idealnya para pelajar yang memiliki keterampilan sosial memiliki ciri-ciri yaitu (1) hubungan bersama dengan rekan sebayanya yang memiliki ciri sikap peserta didik sulit umak bergaul, dicirikan dengan sikap yang tidak senang bermain pada sebuah grup ataupun kelompok serta sulit untuk beradaptasi, (2) sikap yang berkaitan pada dirinya sendiri atau manajemen diri yang dicirikan dengan sikap tidak ingin menerima kekalahan, biasanya tidak memiliki kesabaran, mudah untuk marah serta seringkali tidak menepati



janjinya. (3) sikap yang berkaitan pada keberhasilan akademisnya yang dicirikan dengan perilaku siswa yang tidak minat masuk dalam sebuah organisasi serta seringkali ditegur sebab tidak sopan, (4) kepatuhan yang dicirikan dengan menaati serta mematuhi aturan. (5) sikap yang asertif dicirikan dengan sikap pelajar yang memberikan ataupun menerima pujian. Jika faktor-faktor keterampilan sosial bisa dikuasai oleh para pelajar dalam beberapa tahap tersebut maka pelajar tersebut akan dapat melakukan adaptasi bersama lingkungannya yang selanjutnya dapat melakukan pengembangan terhadap faktor psikososialnya sehingga para pelajar dapat meningkatkan prestasi dalam lingkungan sekolah (Khalilah, 2017).

Dengan penjelasan di atas bisa diambil kesimpulan bahwasanya keterampilan sosial wajib ditingkatkan melalui Pelayanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan metode role playing di mana menurut Winkel (2016), menjelaskan bahwa manfaat dari Pelayanan bimbingan kelompok ialah siswa mendapatkan peluang untuk berinteraksi dengan para pelajar lainnya, memberikan pesan yang diperlukan oleh para pelajar, pelajar mendapatkan kesadaran terhadap tantangan yang akan dihadapinya, pelajar bisa menerima dirinya sesudah mendapatkan kesadaran bahwasanya rekan-rekannya seringkali mengalami permasalahan serta cenderung berani untuk mengutarakan perspektifnya sendiri apabila terdapat dalam situasi kelompok, pelajar juga diberikan peluang untuk berdiskusi mengenai sebuah hal bersama rekan-rekannya, dapat menerima sebuah pendapat ataupun pandangan dari individu lain yang ini rekan-rekannya dibandingkan yang diberikan oleh para pihak konselor. Sementara penetapan metode role playing dapat membuat Pelayanan bimbingan kelompok ini berhasil meningkatkan keterampilan sosial pelajar lebih maksimal dimana peserta didik senang bermain sehingga mendapatkan manfaat yang lebih maksimal seperti membantu peserta didik melakukan pengembangan terhadap perspektif yang lebih baik pada dirinya sendiri, individu lain ataupun untuk melatih perilakunya.

Pada layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing ini peneliti melakukan penelitian sebanyak tiga kali pertemuan dengan pertimbangan bimbingan kelompok dikatakan efektif saat terlaksana minimal 3 kali pertemuan. Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rizal, 2022). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing peneliti memberikan treatment kepada kelompok eksperimen yaitu kelas X IPS dengan jumlah anggota kelompok 7 peserta didik sedangkan pada kelompok kontrol dikelas X MIA dengan jumlah 7 peserta didik tidak diberikan treatment. Sebelum memulai sesi pertama peneliti menyebarkan angket pretest angket skalu likert keterampilan sosial kemudian berdasarkan hasil angket Pretest diperoleh 30 peserta didik yang memiliki keterampilan sosial rendah dan peneliti membagi menjadi 2 kelompok yang dipilih secara random 15 peserta didik kelas eksperimen dan 13 peserta didik kelas kontrol.

Setelah menyebarkan angket pretest langkah selanjutnya adalah melakukan pertemuan pertama dimana pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dilakukan secara tatap muka didalam ruangan kelas X IPS kepada kelompok eksperimen dengan jumlah 7 anggota siswa.

Pada pertemuan pertama indikator hubungan dengan teman sebaya (peer relationship) lebih menitik beratkan pembentukan hubungan baik siswa dengan siswa dan peneliti dengan siswa serta membentuk kerjasama masih kurang baik. Pertemuan kedua membahas tentang keterampilan sosial, hubungan dengan teman sebaya semakin meningkat hal ini terlihat peserta didik sudah mampu menyesuaikan diri pada posisi orang lain, dan mendengarkan permasalahan teman dan mencari solusi untuk permasalahan,



dan pada pertemuan ketiga peserta didik sudah memberikan perubahan siswa sudah mampu menyesuaikan diri dan mendengarkan pendapat peserta didik yang lain, dan ketika memainkan peran peserta didik saling mendengarkan dan membantu temannya.

Sesuai dengan hasil penelitian membuktikan bahwasanya Pelayanan bimbingan kelompok melalui metode role playing dapat memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial yang rendah pada pelajar. Artinya bahwa dengan memberikan pelayanan bimbingan kelompok melalui metode role playing secara optimal dapat memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial para pelajar. Berdasarkan pengamatan peneliti di dalam kelas sebelum diberikan Pelayanan bimbingan kelompok melalui metode role playing ini para pelajar mempunyai keterampilan sosial yang minim tetapi setelah diberikan Pelayanan bimbingan kelompok selama tiga kali pertemuan terdapat perubahan terhadap perilaku siswa yang menjadi lebih baik.

Hipotesa pada penelitian ini ialah usaha melakukan peningkatan terhadap keterampilan sosial dengan pelayanan bimbingan kelompok menggunakan metode role playing di kelas X padasah Aliyah laboratorium UIN Sumatera Utara Medan. Hasil penyelidikan tersebut membuktikan bahwasanya keterampilan sosial pelajar mengalami peningkatan sesudah diberikan Pelayanan bimbingan kelompok. Hal tersebut terbukti sesuai dengan hasil dari menganalisis angket, sehingga pada penelitian ini hipotesa yang diuji ialah mengenai efektifitas Pelayanan bimbingan kelompok melalui metode role playing dalam memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial peserta didik di kelas X Madrasah Aliyah laboratorium ainsu Medan ini dapat diterima yang berarti Pelayanan bimbingan kelompok dapat memberikan peningkatan terhadap keterampilan sosial para pelajar.

## KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil menganalisis data dimulai dari tahapan penelitian endahuluan sampai dengan tahapan uji coba model dapat diambil kesimpulan bahwasannya inplementasi bimbingan kelompok di kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UIN Sumatera Utara telah dilakukan oleh Guru Bimbingan dan Konseling namun tidak maksimal, bimbingan kelompok yang dilakukan sifatnya general yakni hanyalah diskusi secara general tidak memakai teknik ataupun pendekatan khusus, topik atau materi yang didiskusikan tidak berpusat kepada keterampilan sosial dengan khusus sehingga prosedur dalam memecahkan permasalahan menjadi tidak fokus. Pada hasil sebaran instrumental angket dengan skala likert mengenai keahliah sosial telah diidentifikasi bahwasannya keahliah sosial pelajar di kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UIN Sumatera Utara Medan siswa tergolong kategori rendah maka untuk aspek keahliah sosial ini perlu ditingkatkan dengan mengembangkan model bimbingan kelompok melalui metode *Role Playing* (bermain peran).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, N. 2022. Penggunaan Model Teknik Role Playing Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Diri Pada Siswa Kelas Xi Ips 3 Sma Negeri 1 Tunjungan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Educatif Journal Of Education Research*, 4(4), 100-107.
- Awlawi, A. H. 2013. Teknik Bermain Peran Pada Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Esteem. *Konselor*, 2(1).



- Bakhtiar, M. I. 2015. Pengembangan Video Ice Breaking Sebagai Media Bimbingan Konseling. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 1(2), 150-163. Retrieved From Retrieved From [Http://Ojs.Unm.Ac.Id/Index.Php/Jppk/ArtiCle/View/1816](http://Ojs.Unm.Ac.Id/Index.Php/Jppk/ArtiCle/View/1816)
- Dwi Apriyanto, T., & Fanisa, N. 2022. Efektivitas Konseling Rasional Emotive Behavior Therapy (Rebt) Untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Mahasiswa. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 734–742
- Enok, M. 2019. Pengembangan Program Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 8.
- Fitri, E. N, M. 2017. Manfaat Layanan Konseling Kelompok Dalam Menyelesaikan Masalah Pribadi Siswa. *Jurnal Educatio : Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 19-24.
- Hardani, A. H. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Herlina, U. 2015. Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2.
- Janah, M. 2017. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas Xii Sma Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi.
- Khalilah, E. 2017. Layanan Bimbingan Dan Konseling Pribadi Sosial Dalam Meningkatkan Keterampilan Hubungan Sosial Siswa. *Jigc (Journal Of Islamic Guidance And Counseling*, 1(1), 41-57.
- Merrel. 2010. *Keterampilan Sosial (Sosial Skill)*. Jakarta : Gramedia.
- Mu'alifah, U. 2019. Efektivitas Metode Role Playing (Bermain Peran) Dalam Upaya Meningkatkan Karakteristik Siswa Pada Mata Pelajaran Akidaj Akhlak Di Mts Khoiriyah Guwo Tahun 2018/2019. Doctoral Dissertation Iain Kudus.
- Mustofa. 2016. Pendidikan Kewarganegaraan Smp. (Online), Tersedia Di [Http://Mustofamp2/Pentingnya-Keterampilan-Sosial/](http://Mustofamp2/Pentingnya-Keterampilan-Sosial/).
- Narti, S. 2014. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rizal, M. 2022. Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Analisis Transaksional Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa. *Basic: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* , 135.
- Rizal, M. D. 2022. Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Analisis Transaksional Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa. *Basic : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 135.
- Sholihah A., Sulian &, M. 2020. Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Teknik Bermain Peran Terhadap Self Esteem Mahasiswa Semester Iii Prodi Bimbingan Dan Konseling. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 208-218.
- Sugioni. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulum, C. 2018. Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V Mi Muhammadiyah Selo Kulon Progo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 115.
- Yusranadam. 2013. Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Bimbingan Kelompok Teknik. *Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Gorontalo*, 66.
- Yusuf, A. M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

