

**PENGARUH PEMBERIAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS
XI IPA 2 SMA NEGERI 1 MEDAN
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Kemali Syarif¹⁾ Mawaddah Latifah Hasibuan²⁾

PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN – BIMBINGAN KONSELING
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Universitas Negeri Medan. Alamat Jl. Williém Iskandar Pasar V Medan 20221.
Alamat rumah, Jl. Balai Desa No.39 Bandar Khalifah
Medan Tembung 20371. Hp. 082277221035
E-mail Mawaddah_latifah@yahoo.com

ABSTRAC

The problem of this research: is there any effect of group counseling service by r ole playing technique for improving social skill of students XI science 2 Negeri 1 Medan years teaching2013/2014. Purpose of this research is : for knowing significantinfluence between social skill of students XI science 2 SMA Negeri 1 Medan years teaching.Skripsi.Departement of psychology and counseling guidance.University of medan state.

Kind of this research is :a quasi experimental research design with pre test post test. The subject were students of XI science 2 SMA Negeri 1 M edan, they are 10 s tudents. The instrument used is a questionnare of social skill previously tested to determined the validity and realibility of the questionnare. And the analysis using wilcoxon sign test.

The resultshowed that the effect of group counseling service role playing technique of data pre test social skill students obtained mean : 91,2 and the average pos test of social skill students ; 101,7. This thing can be seen by the result of wilcoxon sign test calculation result of pre test and post test.

5% $J_{hitung} < J_{tabel} (0 < 8)$ also $Z_{hitung} (-2,083) < Z_{tabel} (-1,96)$. Because o f that students social skill who getting group guidance service role playing technique is higher thanbefore getting group guidance service role palying technique.

Key words: students social skill, group counseling, role playing technique

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2013/2014. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan antara layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas XI IPA 2 di SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain *pre-testpost-test*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA2 SMA Negeri 1Medan yang berjumlah 10 orang siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket Keterampilan sosial sebelumnya diuji cobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Teknik analisis data menggunakan uji tanda *wilcoxon*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* diperoleh data *pre test* keterampilan sosial siswa rata-rata = 91,2 dan rata-rata keterampilan sosial siswapost test = 101,7. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji tanda *wilcoxon* yang menunjukkan bahwa pada taraf signifikan hasil perhitungan *pre test* dan *post test* 5% $J_{hitung} < J_{tabel} (0 < 8)$ serta $Z_{hitung} (-2,083) < Z_{tabel} (-1,96)$. Sehingga Keterampilan sosial siswa yang mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi dari pada sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

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

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, seorang individu tidak bisa melepaskan diri dari keberadaan individu lain dalam lingkungannya. Untuk itu diperlukan keharmonisan dalam hubungan antar individu sehingga interaksi yang terjadi dapat memenuhi hajat hidup. Menjalinkan hubungan harmonis antara satu individu dengan individu lain bukanlah satu kemampuan yang muncul dengan begitu saja, apalagi di tengah-tengah kehidupan yang semakin mengarah pada pola kehidupan individualis. Membina hubungan yang harmonis dengan individu lain merupakan satu keterampilan sosial yang harus dipersiapkan sejak masa awal kehidupan seorang individu. Keterampilan yang bukan semata-mata sebuah konsep teoritis yang hanya bisa disampaikan melalui sebuah pengajaran dan pengarahan, tetapi satu keterampilan praktis yang harus langsung dialami individu melalui interaksinya dengan individu lain.

Kemampuan keterampilan sosial individu dalam menjalin interaksi sosial dengan lingkungannya memiliki kontribusi besar dalam meraih kebahagiaan hidupnya. Apalagi bagi seorang siswa, keberhasilan dalam menjalin interaksi dengan lingkungan sosialnya khususnya dengan teman sebaya akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan selanjutnya. Sebagaimana diungkapkan Hartup (dalam Utami, 2013: 1) bahwa hubungan antar teman sebaya pada masa kanak-kanak berkontribusi terhadap keefektifan fungsi individu sebagai orang dewasa. Hartup berpendapat bahwa prediktor terbaik bagi kemampuan adaptasi seorang anak pada masa dewasanya bukan nilai pelajaran sekolahnya, dan bukan perilakunya di dalam kelasnya saat ini, melainkan kualitas hubungan sosialnya dengan anak-anak lain.

Thalib (2010:159) menarik kesimpulan sebagai berikut:

keterampilan-keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima umpan balik, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan sebagainya.

Salah satu teknik dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing*. *Role playing* (Permainan Peran) berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkan. Teknik *role playing* ini berhubungan dengan teknik sosio drama, karena kedua teknik tersebut digunakan secara berkesinambungan dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa dibawah pimpinan guru. Melalui teknik ini guru ingin mengajarkan cara-cara bertingkah laku dalam hubungan antar sesama manusia.

Dengan begitu peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian tentang keterampilan sosial dengan memberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Jadi upaya meningkatkan keterampilan sosial inilah yang menarik untuk dikaji lebih jauh sehingga penelitian ini akan dilakukan dengan judul :“Adakah Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Medan T. A 2013 / 2014 “.

KAJIAN TEORI

Keterampilan Sosial

Pengertian Keterampilan Sosial

Pada dasarnya, sekolah mengajarkan berbagai keterampilan kepada siswa. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan sosial yang dikaitkan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya.

Menurut Priyatna (2012:152), “keterampilan sosial dapat diartikan sebagai tertentu dengan cara-cara yang bisa memproduksi, memelihara, dan meningkatkan efek positif interpersonal (antarmanusia)”.

Menurut Thalib (2010:159), “keterampilan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, memberi atau menerima umpan balik, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku”.

Hakikat keterampilan sosial adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang mengalami perkembangan diri untuk mengadakan interaksi dengan orang lain, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut Thalib (2010:159), indikator keterampilan sosial dapat diklasifikasikan sebagai : adanya kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, 2) kebutuhan menjalin hubungan dengan orang lain, 3) penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain, 4) mendengarkan pendapat atau keluhan orang lain, 5) memberi atau menerima umpan balik (feedback), 6) adanya harapan memberi atau menerima kritik, dan 7) adanya aturan yang harus ditaati, 8) pengalaman dan informasi untuk merencanakan masalah yang sedang dibahas pada saat itu.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan mengatur pikiran, emosi dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif dengan mempertimbangkan norma dan kepentingan sosial serta tujuan pribadi.

Aspek Keterampilan Sosial

Menurut Stephen (dalam Utami 2013:11) terdapat 4 aspek keterampilan sosial :

- Self-related behavior (perilaku pribadi), yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pertimbangan dan penghayatan dalam diri. Beberapa bentuk perilaku ini antara lain : 1) memiliki dan menjaga sikap etis, 2) dapat mengekspresikan perasaan, 3) bersikap positif terhadap diri sendiri, dan 4) menerima konsekuensi terhadap hal-hal yang telah dilakukan
- Enviromental behavior (perilaku yang berhubungan dengan lingkungan), yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pengaruh pandangan orang-orang yang ada di sekitar individu sesuai dengan nilai atau norma yang dianut pada lingkungan tertentu. Bentuk perilaku yang didasarkan lingkungan
- Task-related behavior (perilaku yang berhubungan dengan tugas), yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya tuntutan dan kewajiban yang harus dilakukan untuk mendapatkan penghargaan sosial. Bentuk perilaku yang berhubungan dengan tugas antara lain: 1) melengkapi tugas pelajaran di kelas, 2) memiliki kualitas belajar yang baik, 3) aktif dalam diskusi kelompok, 4) memperhatikan selama pelajaran berlangsung, dan 5) bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- Interpersonal behaviors (perilaku antarpribadi), yaitu perilaku sosial yang berlangsung antara dua orang atau lebih yang mencirikan proses-proses yang timbul sebagai satu hasil dari interaksi secara positif. Bentuk perilaku antar pribadi antara lain: 1) menerima otoritas, 2) mengatasi konflik dengan teman sebaya, 3) memberi perhatian kepada orang lain, 4) mengawali sapaan dengan orang lain, 5) bergaul dengan teman, 6) bersikap positif terhadap orang lain, dan 7) menjaga privasi pribadi dan orang lain.

Dengan demikian disimpulkan bahwa, melalui penguasaan aspek keterampilan sosial di atas maka seseorang dapat menguasai keterampilan-keterampilan sosial. Sehingga mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku.

Dimensi Keterampilan Sosial

http://Sarahbibah.blogspot.Com/2012/06/dimensi_keterampilan_sosial.html diakses 15 Desember 2013 menyatakan lima dimensi dalam keterampilan sosial yaitu :

- Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relation*), ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain.
 - Manajemen diri (*Self-management*), merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.
 - Kemampuan akademis (*Academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
 - Kepatuhan (*Compliance*), menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
 - Perilaku *assertive* (*Assertion*), didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.
- Dapat disimpulkan bahwa melalui penguasaan dimensi diatas seseorang mampu menjalin hubungan dengan orang lain serta dapat diterima dengan baik dilingkungan.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Hasil studi Davis dan Forsythe (Dalam Thalib, 2010 : 159), terdapat 8 aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial dalam kehidupan remaja, yaitu :

- Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan.
- Lingkungan, Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga).
- Kepribadian, Secara umum penampilan sering diidentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya).
- Rekreasi, melakukan rekreasi bersama keluarga ataupun teman-teman akan membuat pikiran kembali tenang.
- Pergaulan dengan lawan jenis, pergaulan dengan lawan jenis memudahkan anak dalam mengidentifikasi *sex role behavior* yang menjadi sangat penting dalam persiapan berkeluarga.
- Pendidikan / sekolah mengajarkan berbagai keterampilan-keterampilan pada anak. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan yang dikaitkan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya.
- Persahabatan dan solidaritas kelompok
Pada masa remaja, peran kelompok dan teman-teman amatlah besar. Sering kali remaja bahkan lebih mementingkan urusan kelompok dibandingkan urusan dengan keluarganya.
- Lapangan kerja, keterampilan sosial untuk memilih lapangan kerja sebenarnya telah disiapkan sejak anak masuk sekolah dasar. Melalui berbagai pelajaran di sekolah mereka telah mengenal berbagai lapangan pekerjaan yang ada dalam masyarakat.

keterampilan sosial dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor keluarga, lingkungan, kepribadian, rekreasi, pergaulan dengan lawan jenis, pendidikan, persahabatan dan solidaritas

dan lapangan kerja, semua faktor menuntut keterampilan sosial remaja harus dapat dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kondisi yang kondusif.

Layanan Bimbingan Kelompok Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan Kelompok merupakan jenis layanan konseling yang mengikutkan sejumlah peserta dalam bentuk kelompok, dengan konselor sebagai pemimpin kelompok. Layanan ini mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan pribadi dan/atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan kelompok.

Menurut Wibowo (2005:17) menyatakan “bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan kelompok menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantuanggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama”.

Selanjutnya Menurut Gazda (Prayitno, 2004:309) bahwa “bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu siswa menyusun rencana dan keputusan yang tepat”. Pengertian di atas menekankan pada kegiatan pemberian informasi dalam suasana kelompok dan adanya penyusunan rencana untuk mengambil keputusan.

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah proses pemberian informasi dan bantuan kepada siswa khususnya dalam mengembangkan kepribadiannya dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Layanan ini dapat dilakukan di mana saja, di dalam ruangan atau di luar ruangan, di sekolah atau di luar sekolah, di rumah salah seorang peserta atau dirumah konselor, di suatu kantor, atau di ruang praktik pribadi konselor. Dimanapun kedua jenis layanan ini dilaksanakan, harus terjamin bahwa dinamika kelompok dapat berkembang dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuankelompok.

Dasar Teori *Role Playing*

Individu mempelajari peranan-peranan yang berbeda dimulai sejak lahir. Proses belajar ini berlangsung terus menerus sesuai dengan fase-fase perkembangan yang dilalui individu yang bersangkutan. Pada dasarnya seseorang dilahirkan dengan kemampuan untuk bereaksi terhadap stimulus-stimulus dari luar dirinya secara spontan. Pribadi seorang individu berkembang melalui proses bagaimana individu tersebut memberikan reaksi terhadap stimulus-stimulus dari luar dirinya, dan bagaimana individu melakukan peranannya dalam hubungan dengan peranan orang lain dan dari status yang diterima dalam menghadapi situasi yang berbeda-beda. Seorang individu mempunyai hubungan sosial yang baik karena mengerti peranannya dan peranan orang lain, serta memberikan respon yang tepat kepada orang lain. Oleh karena itu dapat juga disebutkan bahwa *role playing* merupakan sebuah proses dasar belajar sosial Shaftef (Rafael 2012:39)

Moreno(dalam Rafael 2012:39) berpendapat bahwa salah satu faktor yang penting yang menentukan dalam *role playing* yang akan menghasilkan perubahan perilaku adalah mengurangi hambatan-hambatan. Hambatan-hambatan yang biasa muncul adalah perasaan takut dikritik, takut dihukum, atau ditertawakan. Hambatan- hambatan ini harus dihilangkan agar perubahan dapat terjadi. Di dalam *role playing*, hambatan-hambatan tersebut dihilangkan sehingga individu dapat mengadakan eksplorasi perilaku. Sebagai hasilnya, maka akan timbul perasaan-perasaan baru dan perasaan-perasaan lama yang dihayati dalam konteks yang baru..

Pengertian *Role Playing*

Ditinjau dari sisi bahasa *role playing* terdiri dari dua suku kata :*role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep *role playing* dapat diartikan sabagai pola perasaan, kata-kata, dan tindakan yang ditunjukkan/dipermasikan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Dalam bidang pendidikan(termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan model pembelajaran dimana individu (siswa) memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan problem solving), menganalisis prilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku. Sehingga *role playing* merupakan metode bimbingan kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok.

Menurut Ramayulis (dalam Istarani 2011:70) *role playing* adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya.

Melalui metode *role playing* siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui *role playing* para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. *Role playing* merupakan sebuah permainan yang memberikan kesempatan kepada para pemeran untuk memerankan karakteristik pemain seperti yang mereka lakukan sehari-hari dan berkolaborasi dengan pemeran yang lain untuk membentuk sebuah cerita bersama sesuai dengan tema yang telah ditentukan sebelumnya

Kerangka Konseptual

Keterampilan sosial adalah bentuk perilaku 7 rbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya. Kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiapperasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaianyang adaptif, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, penuh pertimbangan sebelum melakukan sesuatu, mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan.Selama individu tidak mampu menjalin hubungan sosial dengan individu lain, mereka kemungkinan mengalami kecemasan d alam situasi-situasi sosial dan mereka mungkin akan menarik diri.

Untuk meningkatkan keterampilan sosial maka dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik mengenai pentingnya keterampilan sosial siswa dan mampu merasakan bagaimana perasaan orang lain yang sesuai dengan yang diperankan dengan menggunakan teknik *role playing* tersebut.Tujuan utama dari teknik ini adalah untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema melalui bantuan kelompok dan membangun kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis dari penelitian ini adalah penelitian *eksperimen* yaitu penelitian yang memberikan perlakuan kepada sekelompok orang yang dijadikan subjek penelitian. Menurut Arikunto (2006:3) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (kausal) antara dua faktor – faktor lain yang mengganggu. Eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat suatu perlakuan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test and post-test desig*. Menurut Arikunto (2010:124) desain *pre-test and post-test design* mempunyai pola sebagai berikut:

K O1 X O2

O1 : *Pre-test* yaitu memberikan instrumen keterampilan sosial sebelum melakukan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*

X : Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan memberikan materi yang berkaitan dengan keterampilan sosial

O2 : *Post-test* yaitu memberikan instrumen keterampilan sosial setelah melakukan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*

Subjek Penelitian

Sesuai dengan standar pelaksanaan Bimbingan kelompok teknik *role playing* jumlah yang efektif dalam suatu kelompok adalah 10 orang (Sukardi, 2008:224). Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas *starta*, *random* atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006:139). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA N 1 Medan berjumlah 10 yang terdiri dari 7 orang yang memiliki masalah rendahnya keterampilan sosial siswadan 3 orang yang memiliki keterampilan yang ³¹ i, yang ditentukan dari hasil pre-test.

Pemberian Skor Angket Berdasarkan Skala Likert

Tabel 1

No.	Pertanyaan (Positif)		Pertanyaan (Negatif)	
	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat Sering Melakukan	1	Sangat Sering Melakukan
2.	3	Sering Melakukan	2	Sering Melakukan
3.	2	Jarang Melakukan	3	Jarang Melakukan
4.	1	Tidak Pernah Melakukan	4	Tidak Pernah Melakukan

Teknik Analisi Data

Validitas angket

Untuk menguji validitas angket, digunakan rumus Korelasi Product Moment, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto 2006:170})$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefesien Korelasi

N : Jumlah responden

X : Skor responden untuk tiap item

Y : Total skor tiap responden dari seluruh item

$\sum X$: Jumlah standar distribusi X

$\sum Y$: Jumlah standar distribusi Y

$\sum X^2$: Jumlah Kuadrat masing- masing skor X

$\sum Y^2$: Jumlah Kuadrat masing- masing skor Y

Kriteria pengujian, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% atau alpha 0,05 maka butir angket dianggap valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir angket dianggap tidak valid.

Reliabilitas Angket

Untuk menguji reliabilitas angket digunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right] \text{ (Arikunto, 2006:196)}$$

Keterangan :

r_{11} = Realibilitas instrument

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Uji Wilcoxon

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* maka penelitian ini menggunakan statistik non parametrik untuk menganalisis data. alasan penggunaannya adalah karena sampel peneliti berukuran kecil. Uji yang digunakan adalah uji wilcoxon, uji satu pihak "*test ranking – bertanda wilcoxon*" yang dikemukakan oleh Siegel dan Jr (1998 : 93-104, dalam Sudjana, 2002:450) caranya adalah sebagai berikut :

- Beri nomor urut untuk harga mutlak selisih ($Y_i - X_i$). harga mutlak yang terkecil diberi nomor urut atau peringkat 1, harga mutlak selisih berikutnya diberi nomor urut 2, dan akhirnya harga mutlak terbesar diberi nomor urut n. jika terdapat selisih yang harga mutlaknya sama besar, untuk nomor urut diambil rata-ratanya.
- Untuk tiap nomor urut berikan pula tanda yang didapat dari selisih (X-Y)
- Hitunglah jumlah nomor urut yang bertanda positif dan juga jumlah nomor urut yang bertanda negative
- Untuk jumlah nomor urut yang didapat pada poin c, ambillah jumlah yang harga mutlaknya paling kecil. sebutlah jumlah ini sama dengan J. jumlah J inilah yang dipakai untuk menguji hipotesis.

H_0 : ada perbedaan pengaruh kedua perlakuan

H_1 : tidak terdapat perbedaan pengaruh kedua perlakuan

Untuk menguji hipotesis di atas dengan taraf nyata $\alpha = 0,01$ atau $\alpha=0,05$, bandingkan J di atas dengan J yang diperoleh dari daftar tabel uji wilcoxon. jika J dari perhitungan lebih kecil atau sama dengan J dari daftar tabel uji wilcoxon, maka H_0 di tolak dan sebaliknya, apabila J dari perhitungan lebih besar dari daftar tabel uji wilcoxon maka H_0 di terima.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi, untuk butir nomor 1 r_{xy} hitung = 0,643 pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $N = 35$ di d g nilai r_{tabel} 0,334 selanjutnya hasil tersebut dapat dilihat bahwa bahwa (r_{xy} hitung $>$ r_{tabel}) yaitu ($0,643 > 0,334$) sehingga dapat disimpulkan bahwa butir angket nomor 1 dinyatakan valid, selanjutnya dari 40 butir angket yang diuji cobakan kepada 35 siswa diperoleh 28 butir angket yang Valid (dapat digunakan dalam pengumpulan data), sedangkan 12 butir angket yaitu nomor 3, 4, 6, 11, 16, 19, 20, 29, 31, 33, 35, dan 39 dinyatakan Tidak Valid.

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas angket dengan menggunakan rumus alpha diketahui nilai $r_{11} = 0,927$ dan setelah dikonsultasikan dengan indeks korelasi termasuk dalam kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa angket keterampilan sosial siswa memenuhi kriteria realibilitas sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Data Pre-test Keterampilan Sosial

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 40 orang terdapat skor terendah 80 dan skor tertinggi 107, dengan rata-rata (M) = 91,2 dan standard deviasi (SD) = 9,05. Perhitungan

Data Post Test Keterampilan Sosial

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan jumlah responden 40 orang terdapat skor terendah 97 dan skor tertinggi 110, dengan rata-rata (M) = 101,7 dan standard deviasi (SD) = 13,7. Perhitungan

Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sebesar 10,5

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan perhitungan uji jenjang bertanda *wilcoxon* pada uji jumlah jenjang *wilcoxon* diperoleh hasil perhitungan jumlah jenjang bertanda positif = 55 dan jumlah jenjang bertanda negatif = 0. jadi, nilai $J = 0$ ya itu jumlah jenjang yang lebih kecil.

Dari tabel nilai kritis J untuk uji jenjang bertanda *wilcoxon* untuk $n = 10$, $\alpha = 0,05$ pengujian dua arah $J_{0,05} = 8$. Oleh karena $J(0) < J_{0,05} (8)$ maka H_0 ditolak. Ini berarti bahwa keterampilan sosial siswa antara sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* tidaklah sama, dalam hal ini siswa yang telah mendapatkan pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa yang lebih tinggi.

Pengujian hipotesis di atas, dapat lebih diperkuat dengan perhitungan persamaan rumus, jumlah jenjang terkecil lah yang digunakan. Dalam hal percobaan ini nilai 0 yang digunakan ke persamaan. adapun persamaannya adalah Untuk landasan pengujian dipergunakan nilai Z . Perhitungan selengkapnya lihat lampiran 10.

H_0 ditolak apabila z hitung $<$ z tabel. Karena nilai z hitung adalah -2,803 dan itu lebih kecil dari nilai z tabel yaitu -1,96. Nilai -1,96 didapat dari nilai $Z_{\alpha/2}$ yaitu nilai dari tabel $Z_{0,05/2} = Z_{0,025} = -1,96$. Dengan demikian, H_0 ditolak yang artinya **ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan** dan artinya layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang diberikan memang memberikan efek. sehingga, keterampilan sosial siswa sesudah mengikuti bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi daripada sebelum mengikuti bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok teknik *role playing* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan sosial siswa kelas XI IPAS 2 SMA Negeri 1 Medan. Hasil perhitungan pada kelompok perlakuan diperoleh $J_{hitung} = 0$, Dengan $\alpha = 0,05$ dan $n=10$, maka berdasarkan daftar, $J_{tabel} = 8$. Dari data tersebut terlihat bahwa J_{hitung} lebih kecil dari J_{tabel} ($0 < 8$). Karena J hitung lebih kecil dari J tabel, maka Hipotesis H_0 ditolak hal ini diperkuat dengan persamaan rumus Z . Karena nilai z hitung adalah $-2,803$ dan itu lebih kecil dari nilai z tabel yaitu $-1,96$. Maka hipotesis ditolak artinya ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* sehingga, keterampilan sosial siswa sesudah mengikuti bimbingan kelompok teknik *role playing* lebih tinggi daripada sebelum mengikuti bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka sebagai tindak lanjut penelitian inidisarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi pada siswa yang disebabkan oleh keluarga, diharapkan para pendidik khususnya guru BK dapat memaksimalkan pelayanan dalam berbagai layanan terkhusus bimbingan kelompok.
2. Pencegahan yang dilakukan sejak dini juga tidak hanya dilakukan oleh para siswa di sekolah, namun juga seluruh tenaga pendidik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai melalui anak-anak yang tidak memiliki permasalahan yang bersumber dari keluarga.
3. Diharapkan siswa lebih serius dalam mengikuti layanan-layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah yang diberikan oleh guru BK, agar siswa dapat mengantisipasi
4. permasalahan-permasalahan yang ada pada diri sendiri baik dalam bidang sosial.
5. Hendaknya setiap *stake holder* di sekolah dapat saling bekerja sama dan saling membantu dalam program pendidikan di sekolah, terkhusus di bidang bimbingan dan konseling.
6. Dengan berbagai layanan, diharapkan juga para guru BK di sekolah untuk dapat terus berinovasi untuk menciptakan kreasi-kreasi baru dalam layanan bimbingan konseling terkhusus bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Daftar pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Damayanti, Nidya. 2012. *Buku Pintar Panduan Bimbingan Konseling*. Yogyakarta: Araska

Ellis, Rusnawati. (2012). *Program Bimbingan Melalui Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Karir Peserta Didik (Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta Didik Kelas X SMKN 1 Masohi Kabupaten Maluku Tengah Tahun Ajaran 2011/2012)*. Tesis Tidak diterbitkan. Bandung : di Pascasarjana Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Universitas Pendidikan Indonesia

Fleet, Van. (2001). *Defenisi Bermain Peran*.
(online). Tersedia di [http://:www
google.com](http://www.google.com). (28 Maret 2012).

Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama

[Http://psikology09b.blogspot.com/2012/12/keterampilan-sosial-dan-penerapannya.html](http://psikology09b.blogspot.com/2012/12/keterampilan-sosial-dan-penerapannya.html),
diakses pada tanggal 10 Agustus 2014

[Http://saiful.blogspot.com/2011/05/teknik
role-playing-dalam-bimbingan.html](http://saiful.blogspot.com/2011/05/teknik-role-playing-dalam-bimbingan.html)

[Hhttp://sarahbibah.Blogspot.com/2012/06/Dimensi-keterampilan-sosial-.html](http://sarahbibah.blogspot.com/2012/06/Dimensi-keterampilan-sosial-.html),
diakses pada tanggal 15 Desember 2013

[Http://sherraadianty.blogspot.com/2014/06/laporan-penelitian-metode-role.html](http://sherraadianty.blogspot.com/2014/06/laporan-penelitian-metode-role.html) diakses pada
tanggal 10 Agustus 2014

Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada

Kathryn Geldard & david Geldard , 2013,
Menangani Anak Dalam Kelompok,
Yogyakarta :Pustaka Pelajar

Rafael, 2012. *Pengaruh Bimbingan Melalui Teknik Role Playing Untuk Menanggulangi Perilaku Bullying Siswa*. Tesis Tidak Diterbitkan.
Bandung : Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia

Sudjana, 2002. *Metode Statistika*. Bandung:
Tarssito.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
Bandung : Alfabeta

Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suwarti, Tri, 2013. *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role playing dalam mencegah timbulnya konflik sosial pada siswa kelas XI*

SMA Negeri INA IX-X Aek Kotabatu Labura T.A 2013/2014. Skripsi ini tidak
Diterbitkan. Medan : Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri
Medan

Thalib, Syamsul Bachri. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Universitas Negeri Medan Fakultas Ilmu Pendidikan 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan*. Medan: Universitas Negeri Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY