

**EFFECTIVENESS OF ROLE PLAYING IN IMPROVING
SOCIAL INTERACTION SKILLS IN GRADE VIII STUDENTS
OF PUBLIC JUNIOR HIGH SCHOOL 25 BANJARMASIN**

Amelia Safitri, Ali Rachman, Eklys Cheseda Makaria

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

Ameliasftri26@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low social interaction between students in their environment. This study aims to examine the effectiveness of group guidance services with the Role Playing technique in increasing social interaction between students. The population in this study were students of class VIII, amounting to 129 people. The sample in this study was obtained from the criteria using purposive sampling technique, amounting to 4 people. The data collection instrument was a Likert scale questionnaire measurement scale to increase social interaction. The results of this study indicate that based on data testing obtained by using the T-test formula which shows $T_{hit} > T_{tab}$ ($8 > 4.303$ with a probability of error of 0.05 or 5%). So the conclusion that can be drawn is that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that the Role Playing technique in group guidance services is effective in increasing student social interaction. The hope is with this research, especially counseling teachers can apply innovative role playing techniques for students to improve social interaction skills and for further researchers it is hoped that they will be able to develop the stages of implementing role playing techniques and be able to appear for planning if there are obstacles in the implementation of group counseling services. using role playing techniques.

Keyword: *role playing, social interaction.*

EFEKTIVITAS *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 25 BANJARMASIN

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya tingkat interaksi sosial yang rendah pada siswa di lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *intact-group comparison* yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 129 orang. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dari kriteria dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 4 orang. Instrumen pengumpulan data berupa skala pengukuran kuesioner skala *Likert* untuk meningkatkan interaksi sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian dari data yang diperoleh dengan menggunakan rumus Uji T-*t* test yang menunjukkan bahwa $T_{hit} > T_{tab}$ ($8 > 4,303$ dengan probabilitas kesalahan 0,05 atau 5%). Jadi kesimpulan yang dapat diambil yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti teknik *role playing* dalam layanan konseling kelompok efektif terhadap peningkatan interaksi sosial siswa. Diharapkan dengan adanya penelitian ini terutama untuk guru BK dapat mengimplementasikan teknik *role playing* secara inovatif pada siswa untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan tahap-tahap pelaksanaan teknik *role playing* dan mampu mencari *planning* jika terjadi suatu hambatan dalam pelaksanaan layanan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing*.

Kata Kunci: *role playing, social interaction.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu ataupun

kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui suatu proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya. Sholichah (2018: 3) pendidikan mengandung arti bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak –

anak, untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual.

Salah satu tempat dimana seseorang dapat memperoleh pendidikan yaitu diibangku sekolah, di bangku sekolah ini siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, seorang siswa dapat berkembang dengan baik jika interaksi sosialnya juga baik, seperti halnya dalam suatu aktivitas pendidikan siswa tidak dapat terlepas dari suatu interaksi sosial khususnya dengan sesama siswa lainnya. Terjadinya hubungan yang baik dengan sesama makhluk sosial lainnya dalam hubungan berinteraksi merupakan salah satu hal yang dapat menunjang sikap mereka dalam berperilaku dan belajar. Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial, dimana manusia selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tidak dapat dihindari bahwa manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan manusia lainnya, inilah yang disebut interaksi sosial. Menurut ahli mendefinisikan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan proses saling mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial (Arifin, 2015: 50). Sedangkan pendapat lain mendefinisikann bahwa interaksi sosial sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka

menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain (Harahap, 2017 : 21).

Penelitiannya Wahyu Miraningsih (Christiani, 2017: 5) bahwa indikator dari interaksi sosial yaitu (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) kerjasama, (4) keterbukaan, (5) empati, (6) memberi dukungan atau motivasi, (7) rasa positif, (8) adanya kesamaan dengan orang lain. Dari pemaparan tersebut bahwa individu yang dikatakan baik dalam berinteraksi sosial yaitu individu yang bisa saling pengertian, dapat bekerjasama, saling keterbukaan satu sama lain, memiliki rasa empati, dan adanya kesamaan dengan orang lain.

Fenomena yang ada di Indonesia, dari penelitian yang dilakukan oleh Rizky Yusrina Siregar (2016) melakukan observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Perbaungan mendapatkan hasil bahwa masih banyak ditemukan siswa yang kurang mampu dalam berinteraksi sosial, antara lain tidak adanya kontak sosial yang baik, tidak terjadi komunikasi yang baik, tidak bisa bergaul dengan teman selain teman-teman dekatnya. Selain itu juga ada penelitian yang dilakukan oleh Nuraslina Harahap (2017) melakukan penelusuran awal di MAN 3 Medan diketahui bahwa masih ada siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah/negatif misalnya bersikap pendiam, tertutup, suka menyendiri, belum bisa bergaul selain dengan teman dekatnya, masih ada yang tidak percaya diri.

Selaras dengan suatu permasalahan yang terjadi di sekolah SMP Negeri 25 Banjarmasin. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terdapat permasalahan di beberapa siswa kelas VIII di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Setelah melakukan wawancara kepada Guru BK dan beberapa siswa di sekolah tersebut, permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu dalam lingkungan sosial individu yang kurang bisa dalam berinteraksi sosial terhadap sesama siswa di lingkungan sekitarnya. Adapun berbagai faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud yaitu faktor yang ada di dalam diri individu yang merasa kurang mampu untuk saling keterbukaan. Faktor eksternal yaitu faktor yang terjadi dari luar diri individu yang memiliki perbedaan minat dan kurang merasa cocok untuk saling berkomunikasi jika bukan dengan teman tertentu. Faktor lain juga dikarenakan dari beberapa individu yang kurang bisa bergaul terhadap lingkungan sekitarnya, karena memiliki pribadi yang tertutup dan pendiam, kurangnya rasa nyaman terhadap siswa lain, tidak adanya minat yang sama terhadap individu lain sehingga individu cenderung menarik diri terhadap individu lainnya. Salah satu contoh dari kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan sekitarnya yakni, cenderung berdiam diri dengan siswa yang lain jika bukan dengan temannya dan cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar. Selain itu siswa

merasa enggan untuk bergabung dikarenakan merasa minder dan merasa tidak ada rasa cocok terhadap minat dirinya dengan kelompok lain, sehingga mereka kurang berinteraksi luas dengan sesama siswa lain. Demikian diperkuat dari penelitian oleh Sartika, dkk (2013: 1) yang berisi pendapat Elizabeth B. Hurlock yang mengungkapkan bahwa seseorang menginginkan teman yang mempunyai minat dan nilai-nilai yang sama, yang dapat mengerti dan membuatnya merasa aman, dan yang kepadanya ia dapat mempercayakan masalah-masalah dan membahas hal-hal yang tidak dapat dibicarakan dengan orangtua maupun guru. Penyebabnya dikarenakan tidak mempunyai minat yang sama sehingga individu itu tidak saling keterbukaan terhadap individu lain, kurangnya dalam bekerjasama, tidak adanya rasa kesamaan dengan orang lain, rasa empati yang kurang terhadap teman yang lain dan tidak mudah dalam beradaptasi dimanapun dirinya berada. Demikian adanya ketidaksesuaia dengan kemampuan interaksi sosial di SMPN 25 Banjarmasin seperti yang sudah dipaparkan oleh pendapat Elizabeth B. Hurlock.

Berdasarkan permasalahan yang ada yaitu kurangnya kemampuan dalam berinteraksi sosial, hal seperti ini jika dibiarkan akan memberi dampak negatif terhadap diri siswa tersebut, tidak hanya menjadi hambatan dalam proses pengembangan dirinya tetapi juga mengakibatkan kemampuan interaksi sosial dan kemampuan komunikasinya

rendah di dalam lingkungan sosial dan menyebabkan kerenggangan antar siswa lain. Setiap siswa memiliki pribadi yang berbeda-beda dalam rasa tingkat kepercayaan diri dan kemampuan berbahasa di lingkungan sosial, karena dalam lingkungan kehidupan sosial selain sebagai makhluk pribadi (individu) manusia juga berperan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa membutuhkan hubungan dengan orang lain, baik itu dalam lingkungan pergaulan di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal, mereka senantiasa berinteraksi dengan individu atau kelompok lain baik secara sadar ataupun tidak sadar. Diperkuat dari berita yang menyatakan bahwa dampak terparah yang ditimbulkan dari kurangnya interaksi sosial adalah dapat menyebabkan konflik dengan orang-orang terdekat. Akibatnya, seseorang bisa menjadi stres sendiri dengan keadaan tersebut (Republika. CO. ID, 08 Oktober 2019). Kehidupan sosial individu harus berjalan dengan baik, maka dari itu supaya individu terhindar dari konflik dan stres, individu dapat memahami bagaimana untuk mengelola interaksi dan komunikasinya terhadap individu lain, sehingga tidak ada lagi kerenggangan hubungan antar individu maupun kesalahpahaman. Dengan demikian interaksi terhadap sesama siswa sangatlah penting untuk diperhatikan, karena dalam suatu interaksi sosial terjalin hubungan saling

mempengaruhi antara satu dengan yang lain agar memperbaiki dan mengubah tingkah laku individu, sehingga siswa tersebut dapat mengeksplorasi kemampuan diri sendiri kepada orang lain yaitu terhadap sesama individu atau terjadi hubungan timbal balik antar mereka. Upaya yang telah dilakukan oleh siswa itu sendiri mengatakan bahwa sudah mencoba untuk berinteraksi dengan yang lain, namun hal itu gagal karena siswa cenderung menarik diri dari lingkungannya dan merasa tidak adanya rasa nyaman. Tidak hanya itu upaya yang dilakukan adapun upaya yang dilakukan oleh teman sekelasnya, yakni teman sekelasnya mencoba untuk mengajaknya berbicara namun siswa itu tidak memiliki respon timbal balik, untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peran Bimbingan dan Konseling sangat penting karena membantu dalam menyelesaikan masalah yang terjadi terhadap siswa itu sendiri. Tujuan umum bimbingan dan konseling yaitu untuk membantu individu memperkembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan dan predisposisi yang dimilikinya misalnya, kemampuan dasar dan bakat-bakatnya (Daryanto & Farid, 2015: 9). Strategi yang bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam interaksi sosial, salah satunya adalah memberikan suatu proses konseling, yaitu dengan melakukan konseling kelompok. Konseling kelompok adalah suatu upaya bantuan

kepada peserta didik dalam suasana kelompok yang bersifat pencegahan dan penyembuhan, dan diarahkan kepada pemberian kemudahan dalam rangka perkembangan dan pertumbuhannya (Nurihsan, 2012: 21). Alasan menggunakan konseling kelompok ini karena dalam pelaksanaan konseling kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial siswa, konseling kelompok dilaksanakan di dalam suasana kelompok yang difokuskan untuk membantu konseli mengatasi problem mereka lewat penyesuaian diri, sehingga dalam pelaksanaannya konseli dapat melakukan hubungan timbal balik maupun komunikasi di dalam kelompok tersebut, hal ini selaras dengan tujuan layanan konseling kelompok yaitu dapat meningkatkan kepercayaan diri lahir dan batin yang diimplementasikan ke dalam tujuh ciri yaitu: (1) cinta diri dengan gaya hidup dan perilaku untuk memelihara diri, (2) sadar akan potensi dan kekurangan yang dimiliki, (3) memiliki tujuan hidup yang jelas, (4) berpikiran positif dengan apa yang akan dikerjakan dan bagaimana hasilnya, (5) dapat berkomunikasi dengan orang lain, (6) memiliki ketegasan, (7) penampilan diri yang baik dan memiliki pengendalian perasaan (Siregar, 2018: 181). Pelaksanaan konseling kelompok peneliti perlu melakukan teknik yang mana pada layanan konseling kelompok ini menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial,

karena teknik ini belum pernah dilakukan sebelumnya di sekolah SMP Negeri 25 Banjarmasin untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Menurut Yasmin (Wuri, 2015: 41) menjelaskan bahwa *role playing* adalah teknik yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang topik atau situasi, dimana siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan dan siswa berinteraksi dengan sesamanya melalui peran terbuka. Alasan menggunakan teknik *role playing* ini karena teknik ini sangat penting digunakan dalam suatu layanan konseling kelompok karena dalam teknik ini seseorang dapat merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap antar individu, hal ini selaras dengan tujuan yang hendak dicapai dari *role playing* menurut Smilansky (Wuri, 2015: 44) yaitu: (1) siswa mendapatkan pengalaman baru dan mampu menerapkan berbagai kondisi yang berbeda, (2) mengenali berbagai karakteristik peran yang ada di kehidupan nyata dan menerapkan dalam kondisi yang sesuai. (3) merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap antar individu. (4) melatih kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu dan bekerjasama dengan teman, (5) membuat siswa berfikir antar individu. Pelaksanaan tahap *role playing* dengan bermain peran maka siswa

interaksi sosialnya menjadi lancar, memahami cara berinteraksi sehingga siswa terbiasa untuk berkomunikasi terhadap lingkungannya, dengan adanya interaksi sosial maka siswa secara tidak langsung melakukan kontak sosial, adanya komunikasi secara timbal balik dan adanya suatu kerjasama di dalam suatu kelompok.

Penggunaan teknik *role playing* cocok dalam meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Banjarmasin. Demikian juga diperkuat dari penelitian yang dilakukan sebelumnya, seperti penelitian dari Hari Lestari (2017) bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa Kelas X-10 SMA 1 Mejobo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas teknik yang digunakan, dan tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 25 Banjarmasin”.

TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui kemampuan interaksi sosial terhadap siswa Kelas VIII SMP Negeri 25 Banjarmasin sebelum diberikan *role playing*, mengetahui kemampuan interaksi sosial terhadap siswa Kelas VIII SMP Negeri 25 Banjarmasin sesudah diberikan *role playing*, mengetahui bagaimana keefektifan *role playing* apakah efektif

dalam membantu meningkatkan interaksi sosial terhadap siswa SMP Negeri 25 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Pengambilan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik *Nonprobability sampling* dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017: 85).

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen. Dikemukakan oleh Gay (Emzir, 2017: 63-64) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimental merupakan satu-satunya metode penelitiann yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

Desain penelitian yang digunakan oleh penelitian adalah *intact-group comparison*. Pada desain ini terdapat suatu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberikan perilaku) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberikan perilaku).

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian meliputi hasil kemampuan interaksi sosial yang mana peneliti menggunakan layanan konseling kelompok sebagai strategi dalam proses kemampuan interaksi sosial untuk meningkatkan kemampuan

interaksi sosial pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Kemampuan interaksi sosial siswa di SMP Negeri 25 Banjarmasin sebelum diberikan layanan dari hasil wawancara yaitu kurangnya kemampuan interaksi sosial siswa dalam bergaul terhadap lingkungannya, memiliki pribadi yang tertutup dan pendiam, kurangnya rasa nyaman terhadap siswa lain, tidak adanya minat yang sama terhadap individu lain sehingga individu tersebut cenderung menarik diri.

Selain itu siswa merasa enggan untuk bergabung dikarenakan merasa minder dan merasa kurang cocok terhadap minat dirinya dengan kelompok lain, cenderung berdiam diri dengan siswa lain jika bukan dengan temannya, sehingga mereka kurang berinteraksi luas dengan sesama siswa lain. Siswa yang mejadi sampel dalam penelitiann ini merupakan siswa yang hasil angket interaksi sosial yang diberikan peneliti dalam kategori rendah. Untuk mengetahui kemampuan interaksi sosialnya sebelum diberikan layanan mereka dipersilahkan untuk mengisi angket terlebih dahulu dengan indikator (1) percakapan, (2) saling pengertian, (3) kerjasama, (4) keterbukaan, (5) empati, (6) memberi dukungan atau motivasi, (7) rasa positif, (8) adanya kesamaan dengan orang lain. Sehingga ditemukan hasil skor mereka, berikut hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

**Gambaran Hasil *Pre-Test*
Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 25
Banjarmasin**

Kode Siswa	Skor Total <i>Pre-Test</i>	Kategori Interaksi Sosial
A5	84	Rendah
A122	83	Rendah
A50	82	Rendah
A24	84	Rendah
Ratat-rata	83,25	Rendah

Berdasarkan data dari tabel diatas dapat dijabarkan hasil *pre-test* dari siswa dikelas VIII di SMP Negeri 25 Banjarmasin memiliki skor rata-rata sebesar 83,25% dalam kategori rendah. Adapun untuk pembagian kelompok eksperimen (*treatment*) dan kelompok kontrol adalah secara random (acak), lalu didapatkan kelompoknya sebagai berikut; kelompok eksperimen (*treatment*) ada siswa dengan kode A5 dan A122. Kemudian kelompok kontrol ada siswa dengan kode A50 dan A24.

**Hasil *Pre-Test* Interaksi Sosial
kelompok *Treatment***

Kode Siswa	Skor Total <i>Pre-test</i>	Kategori Interaksi Sosial
A5	84	Rendah
A122	83	Rendah

Berdasarkan data dari tabel dapat dijabarkan hasil *pre-test* kelompok *treatment* adalah siswa dengan kode A5 dengan skor total 84 masuk dalam kategori rendah dan siswa dengan

dengan kode A122 dengan skor total 83 masuk dalam kategori rendah.

**Hasil *Pre-Test* Interaksi Sosial
Kelompok Kontrol**

Kode Siswa	Skor Total <i>Pre-Test</i>	Kategori Interaksi Sosial
A50	82	Rendah
A24	84	Rendah

Berdasarkan dari data tabel dapat dijabarkan hasil *pre-test* kelompok kontrol adalah siswa dengan kode A50 dengan skor total 82 masuk dalam kategori interaksi sosial rendah dan siswa dengan kode A24 dengan skor total 84 masuk dalam kategori interaksi sosial rendah.

Sebagai cara meningkatkan interaksi sosial yang rendah yaitu dengan menggunakan *role playing* dengan menggunakan strategi layanan konseling kelompok, dimana siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dalam teknik *role playing* ini siswa melakukan bermain peran dengan naskah yang sudah ada dengan 5 kali pertemuan. Peran yang dimainkan yaitu untuk kelompok eksperimen, pada naskah tersebut siswa memerankan sebagai dua orang siswa A dan Siswa B dimana mereka saling berinteraksi satu sama lain dengan suasana di lingkungan sekolah, di dalam kelas, dan sesampainya pulang sekolah, dan terakhir ada suasana dimana siswa A meminta siswa B untuk menceritakan permasalahan yang ada pada dirinya. Sedangkan kelompok

kontrol yaitu sebagai pengamat dan penilai.

Siswa yang menjadi sampel pada penelitian ini diperoleh dari hasil pengukuran melalui angket interaksi sosial, yang dimana setelah dilakukan layanan konseling ini menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa dilihat pada saat pertemuan ke-4 siswa tersebut sudah mulai aktif mengikuti proses yang berlangsung, sudah mulai mau mengungkapkan pendapatnya kepada teman-teman kelompoknya, mulai memiliki motivasi dalam mencoba memperbaiki dan meningkatkan kemampuan interaksinya, sudah mau menceritakan kesehariannya dan mengatakan bahwa sudah mencoba dan menjalin komunikasi terhadap orang disekitar lingkungannya.

Siswa dengan kode A5 adanya peningkatan dari skor 84 ke 101 menjadi kategori sedang adalah meningkatnya perilaku pada indikator percakapan dan kerjasama, siswa dengan kode A5 adanya perbedaan skor pada siswa A112 di karenakan adanya perbedaan di beberapa indikator yaitu pada indikator “memberi dukungan atau motivasi, keterbukaan” yang peningkatannya tidak signifikan seperti siswa A112 dikarenakan mereka mengatakan bahwa memiliki pemahaman yang berbeda beda. Sedangkan kode A122 adanya peningkatan dari skor 83 ke 109 menjadi kategori tinggi terjadi perubahan yang cukup signifikan meningkatnya keterbukaan dan rasa empati terhadap orang lain, siswa dengan kode A122

setiap indikator memiliki peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siswa A5.

Hasil *Post-Test* Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 25 Banjarmasin

Kode Siswa	Skor Total <i>Post-Test</i>	Kategori Interaksi Sosial
A5	101	Sedang
A122	109	Tinggi
A50	86	Rendah
A24	85	Rendah
Rata-rata	95,25	Sedang

Pada tabel dapat dijabarkan bahwa pada kelompok eksperimen yaitu: A5 dan A122 mengalami peningkatan yang cukup signifikan, karena diberikan *treatment* (perlakuan). Sedangkan pada kelompok kontrol yaitu: A50 dan A24 ada mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan.

Hasil *Post-Test* Interaksi Sosial Kelompok *Treatment*

Kode Siswa	Skor Total <i>Pos-test</i>	Kategori Interaksi Sosial
A5	101	Sedang
A122	109	Tinggi

Berdasarkan data dari tabel dapat dijabarkan hasil *post-test* kelompok *treatment* adalah siswa dengan kode A5 dengan skor total 101 masuk dalam kategori sedang dan siswa dengan kode A122 dengan skor total 109 masuk dalam kategori tinggi. Hasil skor meningkat dikarenakan item-item dari indikator interaksi sosial meningkat setelah diberikan *Treatment* yaitu

indikator percakapan, kerjasama, keterbukaan, dan rasa empati terhadap seseorang.

Hasil *Post-Test* Interaksi Sosial Kelompok Kontrol

Kode Siswa	Skor Total <i>Pos-Test</i>	Kategori Interaksi Sosial
A50	86	Rendah
A24	85	Rendah

Berdasarkan tabel dapat dijabarkan hasil *post-test* kelompok kontrol adalah siswa dengan kode A50 dengan skor total 86 dalam kategori interaksi sosial rendah dan siswa dengan kode A24 dengan skor total 85 masuk dalam kategori interaksi sosial rendah.

Pemberian teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa di SMP Negeri 25 Banjarmasin, karena dalam teknik *role playing* melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang topik atau situasi, dimana siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan yang diperankan yang telah diberikan oleh konselor dan siswa berinteraksi dengan sesamanya melalui peran terbuka. Sehingga seseorang dapat merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap antar individu.

Secara langsung pelaksanaan tahap *role playing* dengan bermain peran di dalam peran tersebut akan membuat siswa interaksi sosialnya menjadi lancar, memahami cara berinteraksi dari bermain peran sehingga terbiasa melakukannya, dengan adanya interaksi

maka siswa akan ada kontak sosial secara tidak langsung, timbulnya komunikasi secara timbal balik dan adanya suatu kerjasama di dalam suatu kelompok. Berikut dapat terlihat jelas perbedaan saat sebelum pemberian layanan dan sesudah pemberian layanan :

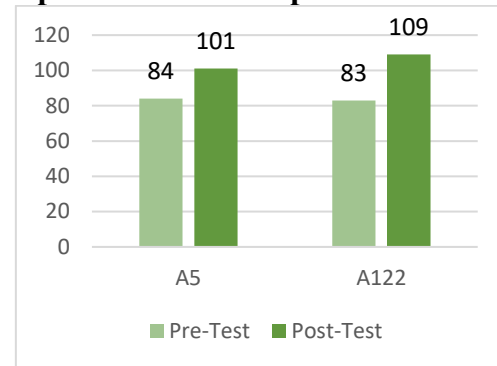
Gambaran Perbedaan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Interaksi Sosial Kelompok *Treatment*

Kode Siswa	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>	Perbedaan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>
A5	84	101	17
A122	83	109	26
Rata-rata	83,5	105	21,5

Berdasarkan data pada tabel dapat dilihat terjadi peningkatan skor pada skor total per-subjek secara cukup signifikan. Sampel dengan kode A5 pada awalnya memperoleh skor total 84 meningkat menjadi 101 skor total dengan selisih antara *pre-test* dan *post-test* adalah 17 dan sampel dengan kode A122 pada awalnya memperoleh skor total 83 meningkat menjadi 109 skor total dengan selisih antara *pre-test* dan *post-test* adalah 26.

Maka dapat terlihat jelas perbedaan antara skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dan sesudah diberikan teknik *role playing*, berikut diagram perbandingan pada siswa kelompok *treatment* :

Diagram Batang Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* Interaksi Sosial pada Siswa Kelompok *Treatment*



Peserta didik pada kelompok *treatment* menunjukkan adanya perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* dengan menggunakan strategi layanan konseling kelompok. Skor rata-rata sebelum diberikan teknik *role playing* (*pre-test*) adalah 83,25 yang ditunjukkan dengan batang berwarna merah tua dan sesudah diberikan perlakuan yaitu teknik *role playing* dengan menggunakan strategi layanan konseling kelompok (*post-test*) mengalami suatu peningkatan dengan jumlah skor rata-rata 105 yang ditunjukkan dengan batang berwarna merah muda dengan selisih perbedaan skor rata-rata 21,5.

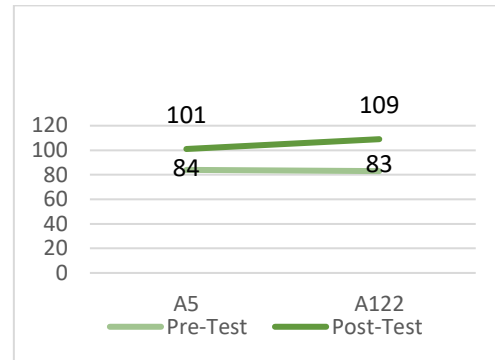
Gambaran Perbedaan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Interaksi Sosial Kelompok Kontrol

Kode Siswa	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>	Perbedaan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>
A50	82	86	4
A24	84	85	1
Rata-rata	83	85,5	2,5

Berdasarkan data pada tabel dapat dilihat terjadi perubahan skor total pada per subjek walaupun tidak secara signifikan, yaitu ada sampel yang skor totalnya meningkat. Siswa dengan kode A50 pada *pre-test* memperoleh skor total 82 setelah melakukan *post-test* skor total meningkat menjadi 86 dan selisih antara *pre-test* dan *post-test* adalah 4. Siswa dengan kode A24 pada *pre-test* memperoleh skor total 84 setelah melakukan *post-test* skor total meningkat menjadi 85 dan selisih antara *pre-test* dan *post-test* adalah 1.

Maka dapat terlihat jelas perbedaan antara skor sebelum diberikan layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dan sesudah diberikan teknik *role playing*, berikut diagram perbandingan pada siswa kelompok kontrol :

Diagram Batang Perbandingan *Pre-Test* dan *Post Test* Interaksi Sosial Pada Siswa Kelompok Kontrol



Berdasarkan gambar diatas terlihat peserta didik pada kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing* dengan menggunakan strategi layanan konseling kelompok. Skor rata-rata sebelum diberikan teknik *role playing* (*pre-test*) adalah 83 yang ditunjukkan pada batang berwarna merah tua dan pada tahap *post-test* mengalami suatu peningkatan dengan jumlah skor rata-rata 85,5 yang ditunjukkan dengan batang berwarna merah muda dengan selisih perbedaan skor rata-rata presentase 2,5.

Pada tahap terakhir atau evaluasi siswa juga belajar mengevaluasi apa yang mereka rasakan setelah melakukan proses konseling, apa yang dapat mereka ambil suatu pembelajaran dan apa yang mereka lakukan dalam kesehariannya dan caara pertama apa yang mereka lakukan, disini siswa mengevaluasi diri sendiri supaya mereka dapat terbiasa untuk mengevaluasi diri sendiri nantinya.

**Perbedaan Hasil Perhitungan *Pre-Test* dan *Post-Test* Interaksi Sosial Siswa
(Sampel) Kelompok *Treatment* dan Kelompok Kontrol**

Kelompok <i>Treatment</i>					Kelompok Kontrol				
Kode Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda (X ₁)	(X ₁) ²	Kode Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Beda (X ₂)	(X ₂) ²
A5	84	101	17	289	A50	82	86	4	16
A122	83	109	26	676	A24	84	85	1	1
Total	167	210	43	965	Total	166	171	5	17

Jadi, efektifitas *role playing* dalam membantu meningkatkan interaksi sosial terhadap siswa Kelas VIII SMP Negeri 25 Banjarmasin efektif terhadap peningkatan interaksi sosial siswa, sehingga H_a diterima yaitu hipotesis penelitian yang menyatakan adanya keefektifan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial.

KESIMPULAN

Sebelum diberikan layanan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing*, nilai skor rata-rata interaksi sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 25 Banjarmasin sebesar 83,25 yang mana masuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan layanan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing*,

adanya peningkatan nilai skor rata-rata interaksi sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 25 Banjarmasin yaitu menjadi 95,25 yang mana termasuk dalam kategori sedang. Teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VIII di SMP Negeri 25 Banjarmasin, dibuktikan dengan hasil t-test, menunjukkan bahwa $T_{hit} > T_{tab}$ ($8 > 4,303$ dengan hasil probabilitas kesalahan 0,05 atau 5%) dengan kesimpulan bahwa adanya suatu perbedaan skala interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing*. Skala interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan konseling kelompok

DAFTAR RUJUKAN

- Anggara, Bayu. 2017. *Keefektifan Teknik Cognitive Restructuring Untuk Meningkatkan Forgiveness Siswa SMP*. Magister Bimbingan dan Konseling: Universitas Negeri Malang. Malang: tidak diterbitkan.
- Cristi, Chintia Diana. 2013. "Penggunaan Strategi *Cognitive Restructuring* (CR) Untuk meningkatkan Efikasi Diri Siswa Kelas X – TSM (Teknik Sepeda Motor) – 1 SMK Negeri 1 Mojokerto". *Jurnal BK UNESA*, 4 (1) 266-273, (dari <https://media.neliti.com/media/publications/249517-none-3151bf60.pdf> [diakses tanggal 20 Agustus 2020]).
- Darmasari, Monica Sindhi Vania. 2018. *Hubungan Antara Kecenderungan Memaafkan (Forgiveness) dan Kepuasan Perkawinan pada Individu dengan Usia Perkawinan Minimal 5 Tahun dan Memiliki Anak*. Sarjana Psikologi: Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Manik, Resmin. 2017. "Teknik Cognitive Restructuring Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi dan Forgiveness". *Jurnal Jumpa*, 5(2) 67-78 (dari <https://stkyakobus.ac.id/ejournal/index.php/jumpa/article/download/56/49/> [diakses tanggal 23 Oktober 2019]).
- Nashori, Fuad. 2008. *Psikologi Sosial Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sitepu, Fatmawati. 2019. *Cognitive Restructuring Untuk Menangani Pola Pikir Negatif Seorang Santriwati di Pondok Pesantren Assalafi Al Fithrah Surabaya*. Sarjana Sosial: Universitas Negeri Sunan Ampel. Medan: tidak diterbitkan.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. 2015. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tohirin. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: PT RajaGrafindo.