

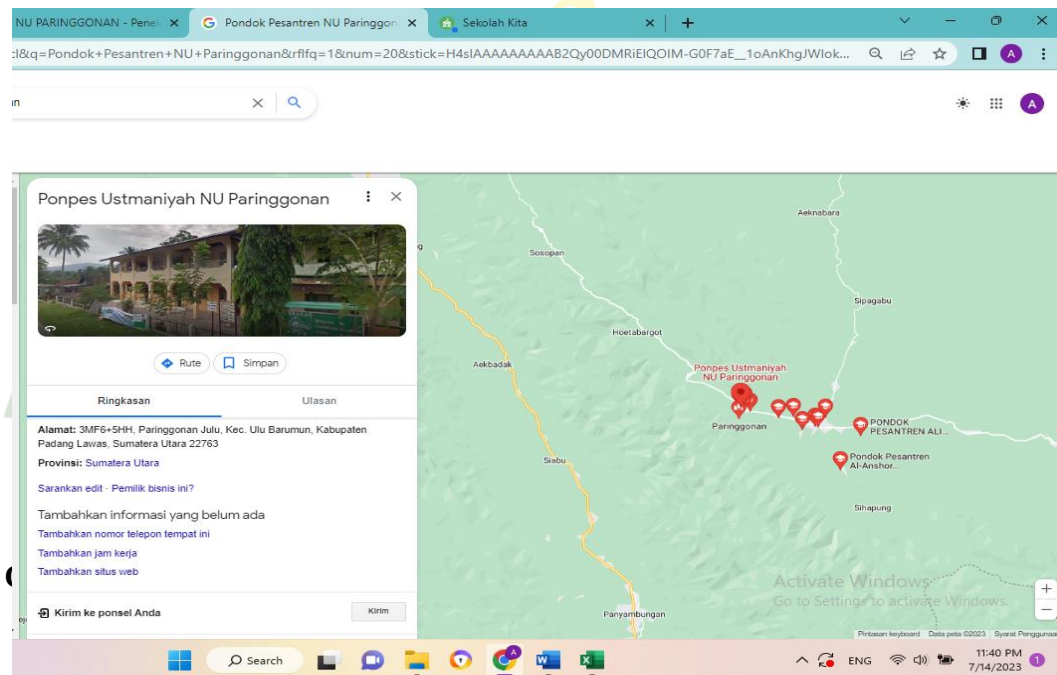
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAS NU Paringgonan yang beralamat di Desa Paringgonan, Kec. Ulu Barumon, Kabupaten Padang Lawas, Sumatera Utara 22763. Pada tampilan *google maps* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2: Lokasi Penelitian Melalui Tampilan Google Maps

1. Nama : Madrasah Aliyah Swasta NU Paringgonan
 2. NPSN : 10263161
 3. Alamat : Desa Paringgonan, Kabupaten Padang Lawas
 4. Kode Pos : 22763
 5. Status : Swasta
 6. Akreditasi : A
 7. SK Akreditasi : 458/BAN-SM/SK/2020
- Tanggal Akreditasi : 22-06-2020

4.1.2. Deskripsi Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAS NU Paringgonan merupakan penelitian *quasi eksperimen*. Dimana peneliti menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa. Sampel penelitian berjumlah 30 orang siswa kelas XI MAS NU Paringgonan yang diambil secara *purposive sampling* melalui pembagian instrumen (sebagai *screening*) untuk menetapkan siswa-siswa yang dipandang memiliki keterampilan sosial rendah. Berdasarkan *screening* yang dilakukan, diperoleh sebanyak 30 orang yang memiliki keterampilan sosial rendah, dan berikutnya ditetapkan sebagai sampel penelitian. Dimana masing-masing dikelompokkan menjadi 15 orang kelompok eksperimen dan 15 orang kelompok kontrol.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Menemukan permasalahan terkait keterampilan sosial siswa;
- 2) Melakukan kajian teori dan analisis terhadap penelitian terdahulu yang relevan;
- 3) Mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing, kemudian mengajukan judul penelitian;
- 4) Menyusun proposal penelitian;
- 5) Menyusun instrumen penelitian;
- 6) Melakukan uji coba instrumen penelitian;
- 7) Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen;
- 8) Menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) bimbingan kelompok dengan topik tugas;
- 9) Mengikuti seminar proposal;
- 10) Melakukan persiapan penelitian, seperti mengurus surat izin penelitian;
- 11) Menjumpai pihak sekolah/madrasah dengan menunjukkan proposal penelitian, instrumen, RPL, dan surat izin penelitian;
- 12) Berdiskusi dengan guru BK berdasarkan petunjuk kepala Madrasah;
- 13) Mengumpulkan siswa yang menjadi sampel penelitian (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) untuk melakukan *pretest*;
- 14) Memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kepada

- kelompok eksperimen dengan topik tugas sebanyak 3 sesi;
- 15) Memberikan *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol;
 - 16) Melaporkan hasil kegiatan kepada kepala madrasah;
 - 17) Menganalisis data hasil penelitian;
 - 18) Menyusun laporan hasil penelitian.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh melalui pembagian angket keterampilan sosial kepada siswa yang menjadi sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diuraikan pada bagian di bawah ini.

4.1.3. Deskripsi Skor Keterampilan Sosial Siswa

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat *pretest* dan *posttest* dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 7: Deskripsi Skor Keterampilan Sosial Siswa

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

a Multiple modes exist. The smallest value is shown

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

maksimum 82, skor total 1.123. dan pada saat *posttest* diperoleh skor mean 75,53, median 75,00, mode 79, sd 4,357, minimum 70, maksimum 83, dan skor total 1.113.

4.1.4. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk memastikan apakah data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Adapun uji yang dilakukan adalah menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria sebagai berikut:

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

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

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8: Uji Normalitas Data

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

* This is a lower bound of the true significance.

a Lilliefors Significance Correction

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

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah data yang akan diuji merupakan data yang memiliki nilai homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan uji homogenitas varian dengan *Levene Statistic*. Uji homogenitas dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

Jika nilai $Sig. > 0,05$ maka data homogen

Jika nilai $sig. < 0,05$ maka data tidak homogen.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9: Test of Homogeneity of Variances

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

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *Leven Statistic* sebesar 0,029 pada signifikansi 0,993 $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data merupakan data yang homogen.

4.1.5. Uji Hipotesis

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

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

Jika nilai $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka hipotesis ditolak

Jika nilai $Sig. < 0,05$ maka hipotesis diterima

Jika nilai $Sig. > 0,05$ maka hipotesis ditolak.

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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Tabel 10: ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11682.183	3	3894.061	193.071	.000

Within Groups	1129.467	56	20.169		
Total	12811.650	59			

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai Mean Square sebesar 3893.061, dan nilai F sebesar $193.071 > 3.35$, pada signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Yaitu ada perbedaan yang signifikan pada skor keteampilan siswa saat *pretets* dengan saat *posttest*. Artinya, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa pada kelompok eksperimen.

Kemudian, untuk mengetahui besarnya peningkatan skor keterampilan sosial yang dimiliki masing-masing kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11: Perbandingan Peningkatan Skor Keterampilan Sosial Siswa

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

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

4.2. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai keterampilan sosial siswa memiliki Mean Square sebesar 3893.061, dan nilai F sebesar $193.071 > 3.35$, pada signifikansi $0,000 < 0,05$. Besarnya peningkatan skor keterampilan siswa pada kelompok eksperimen mencapai peningkatan yang signifikan dengan rata-rata peningkatan 33 dan sebesar 44,59%. Sementara kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan, dimana hanya mencapai rata-rata peningkatan sebesar 0,66 dan sebesar 0,88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Yaitu ada perbedaan yang signifikan

pada skor keteampilan siswa saat *pretets* dengan saat *posttest*. Artinya, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa pada kelompok eksperimen.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Ardho (2019), tentang “Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Outbound Berbasis *Multiple Intelligences* pada Mata Pelajaran IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa SD Negeri Congkrang 1 meningkat. Sebelum dilakukan tindakan, sebagian besar siswa memiliki keterampilan sosial kurang, dan sedang. Namun pada Siklus III dapat dilihat sangat tampak terjadinya peningkatan keterampilan sosial siswa, yaitu (6,3%) memiliki keterampilan sosial kategori baik dan (93,3%) memiliki keterampilan sosial kategori sangat baik. Kesimpulannya bahwa keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Congkrang 1 Kecamatan Muntilan dapat meningkat ketika anak diajak untuk bermain outbound berbasis multiple intelligences.

Penelitian Faizah (2024), tentang “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di SMP Negeri 1 Wangon Kabupaaten Banyumas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perubahan sikap siswa juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial. Mulai dari interaksi siswa dengan teman sekelasnya, keaktifan selama pembelajaran di kelas, dan mengendalikan diri ketika mendapat kritikan dari orang lain.

Penelitian Suretanaya (2024), tentang “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Modelling untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Di SMAN 4 Kotabumi Lampung Utara”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik modeling mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial. Rata-rata skor interaksi sosial peserta didik juga meningkat secara positif setelah mengikuti layanan ini. Selain itu, hasil uji t dengan menggunakan program SPSS versi 16 menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Penelitian Oktaviana et al., (2022), tentang “Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD di Era Digital”. Hasil dari penelitian yang dilakukan terdapat berbagai hal yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa yakni memahami, menguasai, menyusun RPP, serta memilih metode, bahan ajar dan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan yang akan dicapai. Pentingnya peran guru dalam mengembangkan keterampilan sosial ini, sebab guru merupakan role model yang akan dijadikan contoh oleh peserta didiknya.

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

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

Kerangka konseptual ini didasarkan pada beberapa teori dan penelitian sebelumnya yang mendukung efektivitas teknik *role playing* dalam pengembangan keterampilan sosial. Teori Belajar Sosial dari Albert Bandura, misalnya, menekankan bahwa individu belajar melalui observasi dan imitasi

perilaku orang lain. Dalam konteks role playing, siswa mengamati dan meniru perilaku sosial yang positif yang ditunjukkan oleh teman sebaya dan konselor, serta menerima umpan balik langsung yang membantu mereka memperbaiki keterampilan mereka. Selain itu, Teori Pembelajaran Kolaboratif menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi dalam kelompok memungkinkan siswa untuk berbagi pengetahuan, mengembangkan keterampilan interpersonal, dan meningkatkan pemahaman mereka melalui diskusi dan kerja sama.

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

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

Evaluasi adalah tahap terakhir dalam kerangka konseptual ini, di mana peneliti mengukur perubahan dalam keterampilan sosial siswa setelah mengikuti program bimbingan. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti angket pre-test dan post-test, observasi langsung, dan wawancara dengan siswa

dan guru. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan efektivitas program bimbingan kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Analisis ini dapat mencakup perbandingan antara skor pre-test dan post-test, analisis tema dari wawancara, dan observasi perubahan perilaku siswa dalam situasi sosial.

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

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

Dalam konteks MAS NU Paringgonan, layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Madrasah Aliyah Swasta (MAS) NU Paringgonan, seperti banyak sekolah lain di Indonesia, menghadapi berbagai tantangan dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Siswa sering kali datang dari latar belakang sosial ekonomi yang beragam dan mungkin menghadapi tekanan sosial

dan akademik yang signifikan. Program bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat memberikan dukungan yang diperlukan bagi siswa untuk mengatasi tantangan ini, meningkatkan kemampuan mereka untuk berinteraksi secara positif dengan orang lain, dan membangun kepercayaan diri mereka dalam situasi sosial.

4.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan menggunakan metode dan prinsip ilmiah melalui bimbingan dosen. Namun, sebagai pembelajar tentunya masih memiliki keterbatasan yang perlu kami akui. Diantaranya adalah:

- 1) Jumlah sampel yang terlalu sedikit yang belum tentu dapat menggambarkan seluruh kondisi populasi;
- 2) Keterbatasan waktu yang dimiliki dalam melakukan penelitian terutama saat pemberian layanan;
- 3) Keterbatasan peneliti dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*;
- 4) Kemungkinan variabel lain yang mempengaruhi keterampilan sosial sampel disamping layanan yang diberikan, karena masih memungkinkan sampel yang menjadi kelompok eksperimen mendapatkan aktivitas atau kegiatan yang memungkinkan menjadi faktor peningkatan keterampilan sosialnya.