

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP
PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA
DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

HUMMAIRA

NIM. 150213082

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2019 M/1441 H**

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP
PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA
DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk memperoleh Gelar Sarjana
Prodi Bimbingan dan Konseling

Diajukan Oleh

**HUMMAIRA
NIM. 150213082**

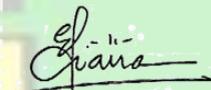
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui oleh:

Pembimbing I


Dr. Munirwan Umar, M.Pd
NIP. 195304181981031002

Pembimbing II


Elviana, S.Ag., M.Si
NIP. 197806242014112001

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP
PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA
DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan

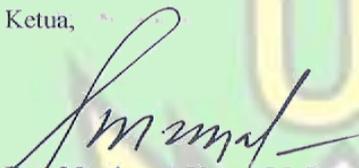
Pada Hari/Tanggal :

Senin, 16 Desember 2019
19 Rabiul Akhir 1441

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

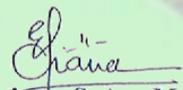
Sekretaris,

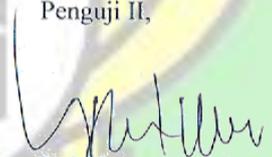

Dr. Munirwan-Umar, M. Pd
NIP.195304181981031002


Riska Yuniar, S. Pd

Penguji I,

Penguji II,


Elviana, S. Ag., M. Si
NIP. 197806242014112001


Faisal Anwar, M. Ed
NIDN. 1316068401

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar Raniry
Darussalam Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, SH. M. Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hummaira

NIM : 150213082

Prodi : Bimbingan Konseling

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul skripsi : Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuatan yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang dipertemukan bahwa bukti saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN ar-raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Desember 2019

Yang menyatakan



Hummaira

Hummaira

NIM. 150213082

ABSTRAK

Nama : Hummaira
NIM : 150213082
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan dan Konseling
Judul : Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Di SMA Negeri 9 Banda Aceh
Tanggal Sidang : 16 Desember 2019
Tebal Skripsi : 82 Halaman
Pembimbing I : Drs. Munirwan Umar M.Pd
Pembimbing II : Elviana, S.Ag., M.Si
Kata Kunci : *Role Playing*, Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dijalin antara individu satu dengan individu yang lain, baik itu dalam berbicara, berjabat tangan, menyapa, dimana individu dapat menyesuaikan dirinya dalam lingkungan. Apabila interaksi sosial rendah maka akan kesulitan dalam berkomunikasi. Siswa yang kesulitan berinteraksi sosial akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan. Namun di sekolah interaksi sosial siswa masih kurang mampu dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya. Siswa masih kurang bergaul dengan yang lain, acuh tak acuh, kurang kompak dalam kegiatan, sulit mengungkapkan pendapat saat diskusi kelompok, suka membuat keributan, masih suka menyendiri dan sulit bekerja sama dengan kelompok khususnya di SMA Negeri 9 Banda Aceh. Rumusan masalah dalam penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* memiliki signifikan terhadap peningkatan interaksi sosial siswa, artinya teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial di SMA Negeri 9 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang berbentuk desain (*one group pretest-posttest*) yang berjumlah 8 siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Sehingga teknik *role playing* dikatakan efektif terhadap peningkatan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

Kata kunci: *Role Playing*, Interaksi Sosial

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikut sampai hari kiamat nanti. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada perguruan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah **“Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Di SMA Negeri 9 Banda Aceh”**.

Dalam penyusunan dan penulisa skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, SH. M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling.
2. Ibu Dr. Chairan M. Nur, M. Ag, Selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Drs. Munirwan Umar, M.Pd, Selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Elviana, S.Ag., M.Si, Selaku pembimbing II yang telah memberikan nasehat, mencurahkan perhatian, serta meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis hingga selesainya skripsi ini. Terimakasih tak terhingga atas kesabaran serta motivasi yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Sari Rizki, S.Psi., M.Psi, Selaku dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi serta dan dukungan.
6. Seluruh dosen beserta Staf Prodi Bimbingan dan Konseling UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
7. Bapak Drs. Imran Muhammad, M.Pd, Selaku kepala sekolah SMA Negeri 9 Banda Aceh yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 9 Banda Aceh.
8. Orang tua tersayang bapak Ilyas dan Ibu Basyariah atas segala hal yang telah kalian berikan, yang telah mendidik dan mengasuhku dengan penuh kasih sayang serta kesabaran, yang selalu mengayomi setiap langkah dengan doa-doa, yang selalu memberikan motivasi, bekerja keras, mencururkan keringat serta selalu mendoakan demi keberhasilanku, memberikan semangat yang luar biasa kepada anakmu ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga karya yang sederhana ini dapat menjadi salah satu wujud bukti dan ungkapan rasa terimakasih yang tak terhingga.
9. Keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan, yang selalu menanti-nanti kelulusanku untuk menjadi sarjana,serta memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
10. Calon suami Muhammad Suzal Khairul yang selalu memberikan motivasi, dukungan, nasihat, yang tak bosan menyemangati, mendoakan, selalu membangkitkan semangat untuk optimis menata masa depan, serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat terbaik Devi Maulidia yang selalu memberikan dukungan, motivasi, yang selalu sering saya reptokan selama 4 tahun ini, terimakasih banyak atas bantuannya, sukses selalu dalam mengejar mimpi kita masing-masing.
12. Teman-teman seperjuangan Siti Safura, Kintana, Rizka Wahyuni, Zarul Raisa, Ismaturrahmi, Raudhatul Jannah, Miftahul Jannah, Putra Fajrillah, Nurul Fauqan. Terimakasih atas dukungan, bantuan, motivasi, canda tawa kalian semua, Sama-sama melewati masa kuliah dan masa bimbingan skripsi dengan penuh kenangan dan dorongan serta selalu memberikan semangat.

13. Teman-teman bimbingan dan konseling angkatan 2015 khususnya unit 03, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini, yang sudah memberikan motivasi dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam isi mampu penyusunannya, untuk itu masukan berupa kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan dan kemajuan dimasa akan datang. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak serta dapat menjadi amal ibadah.

Banda Aceh, 16 Desember 2019
Penulis,

Hummaira



DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| HALAMAN SAMPUL JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI | |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| | |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Hipotesis Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| F. Definisi Operasional..... | 9 |
| BAB II : LANDASAN TEORETIS | |
| A. Teknik <i>Role Playing</i> | 12 |
| 1. Pengertian dan Tujuan Teknik <i>Role Playing</i> | 12 |
| 2. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i> | 17 |
| 3. Tahapan-tahapan Teknik <i>Role Playing</i> | 21 |
| B. Interaksi Sosial | 25 |
| 1. Pengertian dan Jenis-jenis Interaksi Sosial..... | 25 |
| 2. Faktor-faktor dan Sebab-sebab Interaksi Sosial | 29 |
| 3. Syarat-syarat dan Aspek-aspek Interaksi Sosial | 38 |
| BAB III :METODE PENELITIAN | |
| A. Rancangan Penelitian | 44 |
| B. Populasi dan Sampel Penelitian..... | 45 |
| C. Instrumen Pengumpulan Data | 46 |
| 1. Validitas Instrumen..... | 50 |
| 2. Reabilitas Instrumen | 53 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 54 |
| E. Teknik Analisis Data | 56 |
| BAB IV :HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Gambaran Umum SMA Negeri 9 Banda Aceh | 57 |
| B. Hasil Penelitian..... | 63 |
| 1. Penyajian data | 63 |
| 2. Pengolahan data..... | 71 |
| 3. Interpretasi data | 72 |
| C. Penerapan Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa..... | 74 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| BAB V: PENUTUP | |
| A. Simpulan..... | 77 |
| B. Saran | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | 80 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |
| RIWAYAT HIDUP PENULIS | |



DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 3.1 | : Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> Design | 45 |
| Tabel 3.2 | : Populasi Penelitian..... | 45 |
| Tabel 3.3 | : Kisi-Kisi Instrumen Interaksi Sosial Siswa (Sebelum Uji Coba)..... | 47 |
| Tabel 3.4 | : Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban | 49 |
| Tabel 3.5 | : Hasil Penimbangan Angket Interaksi Sosial | 50 |
| Tabel 3.6 | : Hasil Uji validitas Butir Item | 50 |
| Tabel 3.7 | : Skor R_{hitung} dan R_{tabel} Hasil Validitas Butir Item | 53 |
| Tabel 3.8 | : Output Uji Reliabilitas | 53 |
| Tabel 3.9 | : Pernyataan dan Skor..... | 55 |
| Tabel 4.1 | : Profil Identitas SMA Negeri 9 Banda Aceh..... | 59 |
| Tabel 4.2 | : Jumlah siswa SMA Negeri 9 Banda Aceh | 60 |
| Tabel 4.3 | : Jumlah kelas SMA Negeri 9 Banda Aceh | 60 |
| Tabel 4.4 | : Profil Guru Bimbingan Konseling | 61 |
| Tabel 4.5 | : Skor <i>Pre-test</i> Siswa | 64 |
| Tabel 4.6 | : Skor <i>Post-test</i> Siswa | 68 |
| Tabel 4.7 | : Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Interaksi Sosial | 68 |
| Tabel 4.8 | : Perbandingan skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Interaksi Sosial Siswa | 70 |
| Tabel 4.9 | : Hasil perhitungan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa | 71 |
| Tabel 4.10 | : Uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> | 71 |
| Tabel 4.11 | : Kriteria persentase | 72 |
| Tabel 4.12 | : Hasil Presentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 74 |
| Tabel 4.13 | : Tingkat Persentase Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh | 75 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari FTK UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian dari Pemerintahan Dinas Pendidikan
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Kepala Sekolah SMA Negeri 9 Banda Aceh
- Lampiran 5 : Output SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen
- Lampiran 6 : Output SPSS Uji *Wilcoxon*
- Lampiran 7 : Data Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Interaksi Sosial Siswa
- Lampiran 8 : Naskah Drama Interaksi Sosial
- Lampiran 9 : Instrumen Interaksi Sosial Performa Siswa
- Lampiran 10 : Lembar Observasi
- Lampiran 11 : Foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran 12 : Riwayat Hidup Penulis



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Interaksi sosial adalah peristiwa dimana saling mempengaruhi satu sama lainnya, ketika antara dua orang atau lebih sedang hadir bersama atau saling berkomunikasi satu sama lain. Interaksi sosial sangat penting bagi siswa karena apabila seorang siswa tidak memiliki kemampuan dalam berinteraksi sosial atau bahkan tidak berinteraksi, di sadari atau tidak, siswa akan kehilangan relasi. Interaksi sosial merupakan salah satu bentuk hubungan antara individu, manusia dengan lingkungannya. Hubungan individu dengan lingkungan pada umumnya berkisar pada usaha menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Begitu pula berlangsungnya hubungan individu satu dengan individu yang lain, dimana individu pertama menyesuaikan dirinya dengan individu yang lain, dan yang lain terhadap yang pertama.¹

Dalam interaksi sosial proses perkembangan pada masa remaja lazimnya berlangsung selama kurang lebih 11 tahun, mulai usia 12-21 pada wanita dan 13-22 tahun pada pria. Dimana pada masa perkembangan ini remaja dapat mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin sesuai dengan keyakinan dan etika moral yang berlaku.² Pada usia 11 tahun sampai 22 tahun siswa sudah mampu dalam berinteraksi sosial. Setiap individu diharapkan untuk dapat beradaptasi serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

¹ Garungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Refika Aditama, 2004), h. 61.

² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), h. 51.

Fenomena yang sering terjadi pada siswa di sekolah adalah permasalahan interaksi sosial dengan teman sebaya. Dimana interaksi sosial yang ditampilkan oleh siswa di sekolah terhadap teman sebaya harusnya terjalin dengan baik, saling membantu, saling menghormati dengan yang lain, atau saling bekerja sama. Namun hal tersebut cenderung tidak terjadi di dalam diri siswa, siswa masih bergaul dengan teman kelompoknya saja, masih tidak ingin bergaul antara satu dengan yang lain. Apabila hal ini terjadi terus menerus maka interaksi sosial siswa akan cenderung tidak baik. Dimana setiap individu diharapkan untuk dapat beradaptasi serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah, baik itu seperti tidak tersenyum saat bertemu dengan temannya, acuh tidak peduli dengan keadaan sekitarnya, menyendiri, melamun dan bahkan tidak menghargai guru saat menerangkan.

Role playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang.³ Teknik *role playing* atau bermain peran memiliki tujuan yaitu mengajarkan tentang empati pada siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar dapat menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain.

Adapun teknik *role playing* dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan

³ Sumiati & Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h. 99.

lingkungannya, siswa dapat menyampaikan apa yang di inginkan, dirasakan, dan dipikirkan kepada orang lain.

Teknik *role playing* menurut peneliti adalah metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan, ataupun *role playing* dapat membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral. Adapun teknik *role playing* dapat membantu siswa agar mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilakunya.

Peneliti tertarik menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial, karena teknik *role playing* memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat bagi siswa. Dalam kelebihannya siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, dapat membangkitkan gairah dan semangat dalam diri siswa, dapat berkesan dan tahan lama dalam ingatan siswa, guru juga dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dari kelebihan teknik *role playing*, beberapa peneliti lainnya sudah pernah menguji hasil penelitiannya menggunakan teknik *role playing*.

Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Nia Prisna Angela yang berjudul “Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* Dalam Mengelola Emosi Diri Di SMPN 11 Bandar Lampung Tahun

Ajaran Pelajaran 2015/2016”.⁴Setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* kemampuan mengelola emosi diri peserta didik terdapat perubahan. Jadi menunjukkan bahwa Ho ditolak Ha diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh konseling kelompok menggunakan Teknik *Role playing* dalam mengelola emosi diri peserta didik.

Sedangkan menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Yunzira anwar yang berjudul “Efektivitas Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Dan Guru Di SMPN 2 Kembang Tanjung Tahun Ajaran 2018”.⁵ Dalam penelitian ini menyatakan bahwa dengan menggunakan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa terhadap guru.

Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Agung Rizki Septia yang berjudul “Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII MTS Al-Ikhlas Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2017/2018”.⁶ Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII Mts Al-Ikhlas Tanjung Bintang terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal pada setiap subjek penelitian, dan setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik *role playing* maka peningkatan ini ditandai dengan adanya perubahan. Berdasarkan hasil

⁴ Nia Prisma Angela, “Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* Dalam Mengelola Emosi Diri Di SMPN 11 Bandar Lampung”. Jurnal Skripsi, Desember 2016.

⁵ Yunzira Anwar, “Efektivitas Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Dan Guru Di SMPN 2 Kembang Tanjung”. Jurnal Skripsi, Juli 2018.

⁶ Agung Rizki Septia, “Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII”. Jurnal Skripsi, Februari 2018.

penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa teknik *role playing* mampu meningkatkan komunikasi siswa dengan guru, kemampuan komunikasi antar pribadi siswa, dan mengelola emosi diri.

Peneliti tertarik menggunakan teknik *role Playing* untuk permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 9 Banda Aceh yaitu, peningkatan interaksi sosial siswa dengan siswa lainnya. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 9 Banda Aceh saat melakukan magang 1, menyatakan bahwa tidak semua siswa mampu melakukan interaksi sosial siswa dengan baik. Interaksi sosial antar siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh harusnya dapat terjalin dengan baik. Dimana dalam masa perkembangan remaja pada usia 11 sampai 22 tahun siswa sudah mampu berinteraksi sosial, namun yang terjadi pada SMA Negeri 9 Banda Aceh ini siswa masing banyak yang kurang dalam berinteraksi sosial. Siswa masih kurang berkomunikasi dan terlihat dari sikap siswa yang kurang aktif dalam berbicara, pendiam, dan pemalu.

Para siswa acuh tak acuh dengan siswa lain dan kurang kompak dalam berbagai kegiatan di sekolah. Namun ada beberapa siswa juga yang tidak peduli dengan teman-teman sebayanya, seperti di dalam kelas mereka memiliki teman kelompok masing-masing sehingga membuat komunikasi mereka berkurang.

Adapun ketika jam pelajaran berlangsung siswa juga suka membuat keributan di dalam kelas dan sulit dalam bekerja sama dengan teman saat mengerjakan tugas, sulit dalam mengungkapkan pendapat saat diskusi kelompok. Dan ada juga siswa yang terlihat menyendiri saat jam istirahat berlangsung. Siswa yang menyendiri terlihat asing dengan teman-temannya, di dalam kelas saat

teman-temannya sedang duduk berbicara, siswa sibuk dengan dirinya sendiri seperti tidur, menulis, menggambar apa yang bisa siswa gambar di atas meja, atau lalai dengan handphone. Dan ada siswa yang sering tidak masuk sekolah karena mereka tidak punya teman di dalam kelas, sehingga membuat siswa tersebut tidak ingin masuk sekolah. Siswa tersebut kurang komunikasi dengan teman yang lain, sehingga membuat dirinya malas untuk ke sekolah. Siswa juga kesulitan dalam mengemukakan pendapatnya saat diskusi maupun saat diberi pertanyaan oleh guru. Siswa yang kurang interaksinya akibat perbedaan tingkatan seperti siswa (+) dengan siswa reguler, mereka kurang kompak dalam hal apapun. Siswa (+) menganggap dirinya lebih mampu atau bisa dikatakan lebih berpotensi dalam hal olahraga, karena di SMA Negeri 9 Banda Aceh dikenal sekolah olahraga.

Sangat penting bagi siswa untuk berinteraksi sosial agar kemampuan dalam berkomunikasi meningkat, karena dalam berinteraksi dapat mendorong siswa untuk dapat terbuka, memiliki rasa empati, memiliki sikap yang positif, memberi dukungan dalam berkomunikasi dan juga memiliki rasa kesamaan terhadap orang lain atau teman sebayanya. Sekolah merupakan tempat yang baik untuk siswa belajar berinteraksi. Maka dari itu siswa sangat penting dalam berinteraksi sosial, agar siswa dapat diterima di lingkungan dan interaksi sosial dapat membantu siswa dalam bersosialisasi, jika siswa dapat bersosialisasi dengan baik maka interaksinya sangat terjalin dengan efektif.

Maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial yang terjadi di SMA Negeri 9 Banda Aceh yaitu siswa masih kurang mampu dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya. Dimana siswa masih belum mampu bersikap terbuka

dan terlihat siswa yang kurang aktif dalam berbicara. Berdasarkan dari permasalahan dan sudut pandang inilah penulis tertarik ingin mengadakan penelitian dengan menggunakan Teknik *Role Playing*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Seberapa efektifkah penerapan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh ?

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui seberapa efektif teknik *role playing* terhadap interaksi sosial di SMA Negeri 9 Banda Aceh”.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁷ Jadi dengan menggunakan teknik *role playing* maka mampu meningkatkan interaksi sosial siswa. Jadi pada hipotesis ini adalah :

Ha = Ada perbedaan peningkatan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diterapkannya teknik *role playing* di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

Ho = Tidak ada perbedaan peningkatan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diterapkannya teknik *role playing* di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

⁷ Sugiyono, *metode Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2016), h. 96.

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa :
 - a. Siswa dapat meningkatkan interaksi sosial dengan menggunakan teknik *Role Playing*
 - b. Hasil penelitian dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan interaksi sosial
 - c. Siswa dapat berpikir kreatif dan inovatif
 - d. Siswa dapat dilatih untuk belajar menyelesaikan masalah
2. Bagi sekolah :
 - a. Dapat menjadi masukan dalam peningkatan pengembangan diri siswa
3. Bagi guru :
 - a. Guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif
 - b. Guru mampu meningkatkan kinerjanya sebagai seorang guru dengan menerapkan teknik *role playing*
4. Bagi peneliti :
 - a. Dapat menjadi salah satu acuan dalam menyelesaikan tugas dan penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi dalam mengembangkan teknik yang lebih efektif dalam meningkatkan interaksi sosial.
 - b. Dapat memberikan pengetahuan dalam bentuk interaksi sosial siswa secara menyeluruh.

- c. Dapat menambah pemahaman tentang ilmu kependidikan.

F. Definisi Operasional

1. Penerapan Teknik *Role Playing*

a. Penerapan

Penerapan adalah adalah perbuatan menerapkan.⁸Sedangkan menurut beberapa pendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Jadi penerapan di sini adalah suatu cara atau metode yang digunakan seseorang untuk dapat menerapkan suatu hal sesuai dengan tujuan tertentu dan untuk kepentingan bersama.

b. Teknik *Role Playing*

Menurut Hamzah B Uno menyatakan “Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna dari (jati diri) di dunia dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”.⁹Teknik *Role Playing* yang peneliti maksud dalam skripsi ini adalah suatu teknik yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial, mempelajari nilai-nilai sosial dan moral serta pencerminannya dalam perilaku memecahkan sosial dengan bantuan kelompok.

⁸ Peter Salim dan Yenny, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Perss, 2011), h. 1598.

⁹ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.26.

Maka dapat disimpulkan penerapan teknik *Role Playing* adalah cara memerankan tingkah laku/perilaku seseorang yang telah ditentukan dan perilaku tersebut merupakan tingkah laku yang berhubungan dengan hubungan dengan kehidupan sosial, yang menekankan pada kenyataan diperankan oleh siswa yang memberikan kesempatan pada anak untuk menghayalkan dan bebas berimajinasi.

2. Peningkatan Interaksi Sosial

a. Peningkatan

Peningkatan menurut epistemologi adalah menaikkan derajat taraf dan sebagainya mempertinggi memperhebat produksi dan sebagainya. Proses caraperbuatan meningkatkan usaha kegiatan dan sebagainya kini telah diadakan di bidang pendidikan menteri kesehatan menentukan perlunya pengawasan terhadap usaha perdagangan eceran obat-obat. Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan Mutu adalah ukuran baik buruk suatu benda atau derajat kepandaian, kecerdasan dan sebagainya kualitas.

Jadi peningkatan yang dimaksud peneliti di sini adalah suatu proses meningkatnya perubahan atau kemajuan kehidupan individu.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya. Jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok

dengan kelompok.¹⁰ Menurut Thibaut dan Kelley pakar dalam teori interaksi, mendefinisikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang lebih hadir bersama menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa interaksi adalah suatu hubungan antara individu ini dengan individu yang lain dimana individu ini akan mempengaruhi individu yang lain dan dapat memberikan pengaruh bagi individu tersebut.

Jadi peningkatan interaksi sosial pada penelitian ini adalah suatu proses untuk meningkatkan suatu hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, dengan meningkatnya interaksi sosial maka hubungan individu satu dengan yang lain akan terjalin dengan baik.

¹⁰ Bimo Walgito, *psikologi sosial (suatu pengantar)*, (Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2003), h.65.

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Teknik *Role Playing*

1. Pengertian dan Tujuan Teknik *Role Playing*

Teknik *role playing* merupakan suatu teknik yang dapat membantu dan melatih interaksi sosial ataupun komunikasi yang lebih efektif, selain itu juga dapat mengembangkan siswa dalam hubungan sosial.

Role playing disebut juga sosiodrama maupun bermain peran. Sosiodrama dapat diberi batasan, suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial dalam masyarakat.¹¹

Bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara seseorang bertingkah laku dengan orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan masing-masing. Melaksanakan tingkah laku yang diharapkan dari seorang individu pada status yang ditentukan, meliputi modifikasi dan adaptasi peranan tingkah laku seseorang untuk memerankan tingkah laku dari individu lain.¹²

¹¹ Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pusaka Setia, 2005), h. 80.

¹² Thantawy R, *Kamus Bimbingan & Konseling*, (Jakarta: Patamor, 1997), h. 105.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya teknik *role playing* merupakan cara seseorang memerankan/memainkan peran pada soal yang telah diberikan, dan mendramatisasikan peran tersebut untuk dapat membantu siswa melatih interaksi sosial ataupun komunikasi yang lebih efektif.

Menurut Fogg dalam Miftahul Huda berpendapat bahwa *role playing* atau bermain peran adalah “sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan edutainment”.¹³ Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah cara memerankan tingkah laku/perilaku seseorang yang telah ditentukan dan perilaku tersebut. Perilaku tersebut merupakan tingkah laku yang berhubungan dengan hubungan dengan kehidupan sosial, yang menekankan pada kenyataan diperankan oleh siswa yang memberikan kesempatan pada anak untuk menghayalkan dan bebas berimajinasi. Selain itu dapat menghayati sifat-sifat tokoh yang sedang diperankan dan memiliki kebebasan membawakan benda-benda yang berkaitan dengan tokoh yang diperankannya, sesuai dengan yang dijelaskan guru.

¹³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 208.

Berikut ini akan dikemukakan oleh beberapa para ahli tentang pengertian *role playing* yang akan di paparkan sebagai berikut:

Menurut Hamdani *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹⁴ Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Adapun metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh atau benda mati. Metode ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.¹⁵

Aunurrahman menyatakan bahwa, “Model *role playing* dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku”.¹⁶Selanjutnya Hamzah B Uno mengatakan bahwa “Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”.¹⁷

Syaiful Sagala mendefinisikan metode *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari pendidik, untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem

¹⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 87.

¹⁵ Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), h. 60.

¹⁶ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 155.

¹⁷ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar ...*, h. 26.

agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.¹⁸ Metode bermain peran atau *role playing* sudah sangat populer dalam dunia pembelajaran/pelatihan. Bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.¹⁹

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah suatu teknik yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial, mempelajari lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari serta pencerminannya dalam perilaku memecahkan masalah sehari-hari.

Menurut peneliti teknik *role playing* adalah suatu teknik dengan cara memainkan peran yang telah ditentukan dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan dalam memerankan tokoh tersebut. teknik ini bertujuan untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi individu, dan membantu siswa untuk melatih interaksi sosial dan komunikasi yang efektif. Jadi tujuan dari teknik *role playing* ini yaitu agar siswa mampu secara sederhana menggambarkan apa yang menjadi masalah didalam lingkungan sosial serta mereka mengetahui cara untuk menghadapi masalah yang sedang dihadapi.

Maka dari beberapa teknik *role playing* yang dijelaskan oleh para ahli, peneliti memilih teori Thantawy R yang bahwasanya teknik *role playing*

¹⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 213.

¹⁹ Atwi Suparman, *Model-model Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: STIA-LAN Press, 1997), h. 91.

merupakan teknik yang mendramatisasikan cara seseorang bertingkah laku dan metode bermain peran ini dapat mendramatisasikan cara bertingkah laku.

Dalam teknik *role playing* dapat kita ketahui tujuan-tujuan yang diharapkan untuk mencapai suatu yang diinginkan. Tujuan *role playing* juga dapat membantu setiap individu untuk memecahkan masalah ataupun menemukan makna dari hubungan sosial.

Adapun tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *role playing* ini antara lain adalah:

- (1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- (2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- (3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- (4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.²⁰

Maka menurut peneliti tujuan dari metode *role playing* yaitu setiap peserta didik mampu memahami atau menjaga perasaan orang lain, dan menjadikan diri siswa agar bisa lebih bertanggung jawab dengan apa yang akan dilakukan.

Permainan peran memberikan pengalaman langsung perilaku manusia, sehingga dapat menjadi sarana bagi siswa untuk:

- (1) Mengeksplorasi perasaan siswa
- (2) Mendapatkan pengetahuan yang mendalam tentang sikap, nilai dan persepsi siswa
- (3) Mengembangkan kemampuan dan sikap siswa dalam memecahkan masalah
- (4) Mengeksplorasi masalah-masalah pokok dengan cara yang bervariasi.²¹

Adapun beberapa teknik *role playing* antara lain sebagai berikut :

²⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Awan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 88.

²¹ Estu Handayani, *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruh Kalang, 2011*, h. 15-16.

- (1) Memahami perasaan orang lain
- (2) Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya
- (3) Menghargai pendapat lain
- (4) Mengambil keputusan dalam kelompok
- (5) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
- (6) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.²²

Beberapa tujuan teknik *role playing* yang di atas, dapat disimpulkan teknik *role playing* bertujuan untuk dapat membantu siswa dalam memahami perasaan orang lain, menghargai pendapat orang lain, membagi tanggung jawab dan memikulnya, mengambil keputusan dalam situasi kelompok, dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

2. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Teknik *role playing* adalah teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok atau klien pengembangan imajinasi, dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau mati.

Teknik *role playing* juga mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan, adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan Teknik *Role Playing*
 - 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
 - 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai waktu tersedia.

²² Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, (Jakarta: Gemawindu Pancaperssaka, 2000), h. 72.

- 3) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 4) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 5) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.²³

Maka menurut peneliti kelebihan teknik *role playing* adalah siswa dapat memainkan perannya dengan baik, peserta didik dapat memahami isi bahan yang akan dimainkannya. Adapun beberapa kelebihan dalam *role playing* yaitu :

- 1) Bermain peran dapat menghasilkan isu-isu spesifik untuk memunculkan keterampilan-keterampilan yang sedang dipraktikkan.
- 2) Jika konselingnya buruk, klien tidak merasa terluka.
- 3) Memberikan kesempatan bagi konselor untuk berhenti dan mendiskusikan berbagai taktik, misalnya di dalam *stop-start counseling*.
- 4) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk masuk ke dalam kulit klien “rill” atau orang-orang yang memungkinkan akan menjadi kliennya.
- 5) Memberikan kesempatan kepada para partisipannya untuk memperlihatkan berbagai emosi di dalam peran klien dengan control yang lebih kecil, dan ini dapat membantu.

²³ Syaiful Bahri Djamarah dan Awan Zain, *Strategi Belajar Mengajar ...*, h. 89.

- 6) Bisa menjadi sebuah cara yang kurang mengancam untuk mengintroduksikan video-mahasiswa dapat memainkan peran klien yang “mengerikan”, yang bisa menyenangkan.

Menurut peneliti kelebihan *role playing* adalah dapat menghasilkan keterampilan yang dipraktekkan dan dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa dan konselor dalam memberikan peran yang mengerikan yang bisa membuat menyenangkan.

Menurut Armai Arief kelebihan metode *role playing* sebagai berikut:

- 1) Melatih peserta didik untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
- 2) Metode ini akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil keputusan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- 4) Penyaluran perasaan-perasaan atau keinginan-keinginan yang terpendam karena memperoleh kesempatan untuk belajar mengekspresikan (mencurahkan) penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan orang banyak (peserta didik yang lain).
- 5) Untuk mengajar peserta didik agar biasa menempatkan dirinya diantara orang lain.²⁴

Adapun menurut Nurochim kelebihan teknik *role playing* yaitu sebagai berikut :

- 1) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama
- 2) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.²⁵

²⁴ Armai Arief, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, (Cet. 1; Jakarta: Ciputat Pres, 2002), h. 181.

Maka dapat disimpulkan kelebihan yang dimiliki *role playing* yaitu siswa dapat melatih dirinya untuk mendramatisasikan sesuatu agar dapat memajukan kemampuan dalam bekerja sama dan mampu melatih diri agar lebih berani.

b. Kelemahan Teknik *Role playing*

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Menurut peneliti kelemahan teknik *role playing* yaitu membuat siswa yang lain terganggu saat suara pemain, dan harus mencari tempat yang luas atau tidak mengganggu siswa lainnya.

Menurut M Basyiruddin kelemahan *role playing* adalah:

- 1) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran
- 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang
- 3) Kadang-kadang peserta didik keberatan untuk melakukan peranan yang di berikan karena alasan psikolog, seperti rasa malu peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya, dan sebagainya.
- 4) Bila dramatisasi gagal peserta didik tidak dapat mengambil suatu kesimpulan.²⁶

²⁵ Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu...*, h. 61.

²⁶ M. Basyiruddin Usman, *Metodelogi Pembelajaran Agama Islam*, (Cet. 1; Jakarta: Ciputat Pres, 2002), h. 52.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya kelemahan yang dimiliki teknik *role playing* yaitu siswa tidak berani memerankan peranan yang diberikan oleh guru karena tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, dan harus memerlukan persiapan yang matang dan teliti.

Beberapa cara yang dapat untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada metode pembelajaran *role playing*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat.
- 2) Guru harus dapat memilih masalah yang urgent sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga menarik minat anak.
- 3) Agar siswa memahami peristiwanya maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
- 4) Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan di dramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.²⁷

Maka peneliti menyimpulkan bahwa cara mengatasi kelemahan pada metode *role playing* adalah guru memberikan pemahaman kepada siswa, guru memilih tema/topik yang menarik untuk menarik minat anak, agar peserta memahami peran dan peristiwa yang didramatisasikan serta guru mengatur adegan peran yang di mainkan sesuai waktu tersedia.

3. Tahapan-tahapan Teknik *Role Playing*

Tahapan-tahapan dalam teknik *role playing* sangat diperlukan dalam penelitian ini, karena jika tidak adanya tahapan bagaimana peserta didik memahami langkah-langkah yang akan diberikan oleh peneliti. Adapun beberapa tahapan-tahapan yang menurut para ahli.

²⁷Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna...*, h. 214.

Shaftels dalam Joyce berpendapat bahwa ada sembilan langkah *role playing* yaitu:

- a. Memanaskan suasana kelompok
 - 1) Mengidentifikasi dan memaparkan masalah
 - 2) Menjelaskan masalah
 - 3) Menafsirkan masalah
 - 4) Menjelaskan *role playing*
- b. Memilih partisipan
 - 1) Menganalisis peran
 - 2) Memilih pemain yang akan melakukan peran
- c. Mengatur *setting*
 - 1) Mengatur sesi-sesi tindakan
 - 2) Kembali menegaskan peran
 - 3) Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah
- d. Mempersiapkan peneliti
 - 1) Memutuskan apa yang akan dicari
 - 2) Memberikan tugas pengamatan
- e. Pemeranan
 - 1) Memulai *role playing*
 - 2) Mengukuhkan *role playing*
 - 3) Menyudahi *role playing*
- f. Berdiskusi dan mengevaluasi
 - 1) Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
 - 2) Mendiskusikan fokus-fokus utama
 - 3) Mengembangkan pemeranan selanjutnya
- g. Memerankan kembali
 - 1) Memainkan yang diubah
 - 2) Memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- h. Diskusi dan Evaluasi
 - 1) Sebagaimana dalam tahap enam
- i. Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman
 - 1) Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul.
 - 2) Menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.²⁸

Berdasarkan penjelasan tahapan-tahapan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa didalam metode ini terdapat dua tahap peran diantaranya pemeranan dan memerankan kembali. Adapun tahapan dari para ahli yang lain

²⁸ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdaya, 2011), h. 63.

sudah mencakup atau sama di dalam metode ini, namun tahap dalam susunannya berbeda.

Selanjutnya menurut Hamzah B Uno menjelaskan ada sembilan langkah prosedur bermain peran yaitu:

- 1) Memilih partisipan
- 2) Menyiapkan pengamat
- 3) Menata panggung
- 4) Pemanasan
- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Memainkan peran ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi kedua
- 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.²⁹

Berdasarkan penjelasan tahapan-tahapan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa tahapan-tahapan pelaksanaan metode yang diatas diharapkan pelaksanaan dalam metode ini dapat berjalan dengan baik, sehingga dengan pelaksanaan tahapan ini maka hasil yang diharapkan akan berhasil.

Sedangkan menurut Basyirudin langkah-langkah pendidik dalam menggunakan metode *role playing* yaitu:

- 1) Pendidik menyusun/menyampaikan skenario yang akan di tampilkan
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari ini sebelum KBM
- 3) Pendidik membentuk beberapa kelompok
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai
- 5) Memanggil para peserta didik yang ditunjuk untuk melaksanakan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya
- 8) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- 9) Evaluasi

²⁹ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran...*, h.26.

10) Penutup.³⁰

Dari penjelasan tahapan-tahapan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwasannya metode ini guru diharapkan menunjuk peserta didik yang akan bermain peran, guru membentuk beberapa kelompok, guru juga memberikan penjelasan yang akan dipelajari.

Berdasarkan dari tahapan-tahapan pelaksanaan model *role playing* di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan model *role playing* sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyusun/menyampaikan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Memilih partisipan
- 3) Pendidik membentuk kelompok
- 4) Pendidik menegaskan peran
- 5) Memanggil para peserta didik yang ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan
- 6) Pemeranan
 - a. Memulai *role playing*
 - b. Mengukuhkan *role playing*
 - c. Menyudahi *role playing*
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik menyampaikan kesimpulannya
- 8) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- 9) Penutup.

³⁰ Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputa Pers, 2002), h. 51.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa tahapan-tahapan yang digunakan dalam teknik *role playing* pendidik harus menyampaikan skenario yang akan ditampilkan, dari tahap-tahap ini peserta didik lebih mudah dalam melakukan settingan atau peranan yang akan dilaksanakan.

B. Interaksi Sosial

1. Pengertian dan Jenis-jenis Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat dikatakan sebagai konsep yang sangat penting di dalam sosiologi. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan dengan kelompok-kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu.³¹ Selain itu interaksi sosial juga merupakan kunci dari semua segi kehidupan sosial. Tanpa adanya interaksi sosial, kehidupan bersama mungkin tidak ada, dan aktivitas sosial tidak mungkin berlangsung. Interaksi sosial dapat berupa saling menyapa, berbicara, satu sama lain, berjabat tangan bahkan ketika orang berkelahi dapat juga dikatakan sebagai interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan salah satu bentuk hubungan antara individu, manusia dengan lingkungannya. Hubungan individu dengan lingkungan pada umumnya berkisar pada usaha menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Begitu pula berlangsungnya hubungan individu satu dengan individu yang lain, dimana individu pertama menyesuaikan dirinya dengan individu yang lain, dan yang lain terhadap yang pertama.³²

³¹ Soerjono Soekarto dan Budi Sulistyowaty, *Sosiologi suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 55.

³² Garungan, *Psikologi Sosial...*, h. 61.

Menurut peneliti interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dijalin antara individu satu dengan individu yang lain, baik itu dalam berbicara, berjabat tangan, menyapa, dimana individu dapat menyesuaikan dirinya dalam lingkungan.

Adapun beberapa pengertian interaksi sosial menurut para ahli yaitu, sebagai berikut :

Menurut Soerjono Soerkanto interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun orang perorangan dengan kelompok manusia. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai ada saat itu.

Thibaut dan Kelley, yang merupakan pakar dalam teori interaksi menjelaskan bahwa interaksi sosial yaitu sebagai peristiwa saling memengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu, dimana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku yang satu atau sebaliknya.³³ Dan menurut Bagja Waluya interaksi sosial merupakan melakukan bersalaman, menyapa orang lain sampai perdebatan yang terjadi di sekolah.³⁴

Maka peneliti menyimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang mempengaruhi, mengubah individu satu atau kelompok saat berhadir bersama dan menyapa orang lain sampai interaksi itu terjadi dalam suatu tempat.

³³ Dany Haryanto dan G. Edwi Nugroho, *Pengantar Sosiologi Dasar*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), h. 215.

³⁴ Bagja Waluya, *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*, (Bandung: Gagas Media, 2010), h. 41.

Tohirin juga menjelaskan pengertian sosial adalah kemampuan individu melakukan sosialisasi dengan lingkungannya, kemampuan individu melakukan adaptasi dan kemampuan individu melakukan hubungan sosial (interaksi sosial) dengan lingkungannya baik lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.³⁵

Santoso mengatakan bahwa interaksi sosial adalah peristiwa yang kompleks, termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan dan reaksi keduanya, dan yang mungkin mempunyai satu arti sebagai rangsangan dan yang lain sebagai reaksi.³⁶

Interaksi mengandung arti bahwa orang dengan mengadakan reaksi dan aksi ikut memberikan bentuk pada dunia luar seperti keluarga, teman, tetangga, kelas sosial, kelompok kerja, bangsa. Sebaliknya orangnya sendiri juga mendapatkan pengaruh dari keliling, dan kadang-kadang pengaruh itu begitu kuat hingga membayangkan pribadinya.³⁷

Maka peneliti menyimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu kemampuan melakukan hubungan sosial yang termasuk tingkah laku yang berupa rangsangan atau reaksi dan pengaruh ini sangat kuat untuk membayangkan diri sendiri. Selain itu interaksi sosial harus memiliki hubungan sosial yang baik, karena jika sosial antar individu atau kelompok terjalin dengan baik maka hubungan antara individu akan terlihat harmonis.

³⁵ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Intagradi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Pers, 2013), h. 124.

³⁶ Santoso, *Teori-teori Psikologi Sosial*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h. 163.

³⁷ Siti Rahayu Haditono, *Psikologi Perkembangan*, (Gadjah Mada University Press), h. 19.

Maka dari beberapa pengertian interaksi sosial yang dijelaskan oleh para ahli, peneliti memilih teori Soerjono Soerkanto yang bahwasanya interaksi sosial merupakan hubungan yang terjadi apabila dua orang bertemu dan interaksi sosial dimulai saat itu, baik itu antara orang perorangan maupun orang perorangan dengan kelompok. Maka dapat diketahui bahwasannya didalam interaksi sosial memiliki jenis-jenis.

Adapun beberapa jenis-jenis interaksi sosial yaitu sebagai berikut:

Setiap komunikasi antarpribadi senantiasa mengandung interaksi, atas dasar itu Shaw membedakan interaksi tiga jenis interaksi, yaitu interaksi verbal, interaksi fisik dan interaksi emosional.

- a. Interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama prosesnya terjadi dalam bentuk saling tukar percakapan satu sama lain.
- b. Interaksi fisik terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh dan kontak mata.
- c. Interaksi emosional terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan curahan perasaan. Misalnya mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru atau bahkan terlalu bahagia.³⁸

Maka peneliti menyimpulkan bahwa jenis interaksi adalah melakukan percakapan dengan menggunakan bahasa tubuh dan menggunakan curahan perasaannya.

Ada tiga jenis interaksi sosial menurut M. Sitorus yaitu sebagai berikut:³⁹

- a. Interaksi antar individu dan individu
Interaksi sosial jenis ini bisa sangat konkret atau jelas, akan tetapi bisa juga sebaliknya. Pada satu dua individu bertemu, interaksi sosial pun

³⁸ Shaw, *Group Dynamics: The Psychology of Small Group Behavior*, (New Delhi: TATA McGraw-Hill, 1976), h. 88.

³⁹ M. Sitorus, *Berkenalan dengan Sosiologi*, (Jakarta: Erlangga, 2000), h. 12.

sudah mulai. Walaupun kedua individu tersebut tidak melakukan kegiatan apa-apa, namun sebenarnya interaksi sosial telah terjadi apabila masing-masing pihak sadar adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam diri masing-masing.

b. Interaksi antara kelompok dan kelompok

Interaksi sosial juga bisa terjadi antara kelompok dan kelompok. Interaksi jenis ini terjadi pada kelompok sebagai satu kesatuan bukan sebagai pribadi-pribadi anggota kelompok yang bersangkutan. Contohnya, permusuhan antara Indonesia dengan Belanda pada Zaman perang fisik

c. Interaksi antara individu dan kelompok

Interaksi sosial bisa juga terjadi antara individu dan kelompok. Bentuk interaksi disini berbeda-beda sesuai dengan keadaan. Interaksi tersebut lebih mencolok manakala terjadi perbenturan antara kepentingan perorangan dan kepentingan kelompok.

Menurut peneliti jenis-jenis interaksi sosial adalah hubungan yang sangat jelas yang terjadi antara individu satu dan kelompok, dimana interaksi ini berbeda-beda sesuai dengan keadaan.

2. Faktor-faktor dan Sebab-sebab Interaksi Sosial

Interaksi sosial yang terjadi antar kelompok-kelompok manusia merupakan satu kesatuan dan bukan bersifat pribadi-pribadi di antara anggota-anggota kelompok tersebut. Interaksi dapat terjadi karena dorongan oleh berbagai faktor antara lain sebagai berikut:

a. Faktor imitasi

Imitasi adalah peniruan perilaku. Seseorang dapat melakukan interaksi karena didorong oleh keinginan untuk meniru perilaku orang lain atau mengikuti kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku.

b. Faktor sugesti

Sugesti adalah suatu saran yang diikuti oleh orang lain tanpa adanya pemaksaan. Seseorang dapat melakukan interaksi sosial karena

disebabkan oleh sugesti, yakni dorongan untuk mengikuti saran orang lain yang dipandang menyentuh dirinya. Atau sugesti disini adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Karena dalam psikologi sugesti dibedakan adanya.⁴⁰

1) Autosugesti, yaitu sugesti terhadap diri sendiri yang datang dari dirinya sendiri.

2) Heterosugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain.

Peranan sugesti dan imitasi dalam interaksi sosial hampir sama satu dengan yang lain. Namun sebenarnya keduanya berbeda. Dalam hal ini imitasi orang yang mengimitasi keadaannya aktif, sedangkan yang diimitasi adalah pasif, dalam arti bahwa yang diimitasi tidak dengan aksi memberikan apa yang diperbuatnya. Seperti apa yang dikemukakan oleh penjual obat di tepo jalan misalnya, yaitu dengan maksud agar orang-orang yang mendengarkan obrolannya pada akhirnya akan membeli obat yang ditawarkan tersebut. Hal semacam ini juga akan didapati dalam bidang-bidang lain, sehingga persoalan yang timbul ialah bagaimana agar orang dapat dengan mudah menerima sugesti. Hal ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

a) Sugesti akan mudah diterima oleh orang lain, bila daya berpikir kritisnya dihambat.

⁴⁰ Elly M. Setiadi, *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 93.

- b) Sugesti akan mudah diterima oleh orang lain, bila kemampuan berpikirnya terpecah-belah (dissosiasi)
 - c) Sugesti akan mudah diterima oleh orang lain, bila materinya mendapatkan dukungan orang banyak (sugesti mayoritas)
 - d) Sugesti akan mudah diterima oleh orang lain, apabila yang memberikan materi itu orang yang mempunyai otoritas
 - e) Sugesti akan mudah diterima oleh orang lain, apabila pada orang yang bersangkutan telah ada pendapat yang mendahului yang searah
- c. Faktor Identifikasi

Identifikasi adalah sikap atau tindakan ingin menjadikan dirinya sama dengan orang lain, orang lain yang dijadikan identifikasi itu bisa seseorang yang menjadi figur ideal.

d. Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertarik pada pihak lain interaksi di antara mereka dapat terjadi karena mereka dapat terjadi karena seseorang merasa tertarik dengan pihak lain. Dengan simpati kita akan merasakan apa yang dirasakan orang lain, baik kebahagiaan atau kedudukan.⁴¹

Maka peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial merupakan interaksi yang di dorong atas keinginan untuk meniru perilaku, tanpa adanya pemaksaan dan tindakan yang ingin menjadikan dirinya merasa tertarik dengan pihak lain.

Perbedaan antara simpati dan identifikasi sebagai berikut:

⁴¹ Eben Sahlun, *Sosiologi (untuk sma dan ma kelas x)*, (Bandung: Sarana Panca Karya Nusa, 2007), h. 31.

| No | SIMPATI | IDENTIFIKASI |
|----|---|---|
| 1 | Dorongan utama adalah ingin mengerti dan kerja sama dengan orang lain | Dorongan utama adalah ingin mengikuti jejaknya, ingin mengcontoh dan ingin belajar dari orang lain yang dianggapnya ideal. |
| 2 | Hubungan simpati menghendaki hubungan kerja sama antara 2 orang atau lebih yang setaraf | Hubungan identifikasi hanya menghendaki bahwa yang satu ingin menjadi seperti yang lain dalam sifat-sifatnya yang dikaguminya |
| 3 | Simpati bermaksud kerja sama | Identifikasi bermaksud belajar. ⁴² |

Menurut peneliti bahwa perbedaan antara simpati dan identifikasi merupakan dorongan yang ingin mengerti dan belajar menghendaki hubungan satu atau dua orang untuk bekerja sama dan belajar.

Menurut soekanto beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan seorang siswa dalam berinteraksi sosial, antara lain sebagai berikut:

a. Faktor imitasi

Faktor yang memiliki peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi nilai yang berlaku. Dampak buruknya, ketika yang ditiru adalah tindakan-tindakan menyimpang.

b. Faktor sugesti

⁴² Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 58.

Faktor sugesti berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain. Berlangsungnya sugesti dapat terjadi apabila pihak yang menerima dilanda emosinya, yang kemudian dapat menghambat daya berfikirnya.

c. Faktor identifikasi

Merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi sifatnya lebih mendalam dari pada imitasi, oleh karena kepribadian seseorang dapat terbentuk atas dasar proses ini.

d. Faktor simpati

Merupakan proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama dengannya.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa faktor ini adalah faktor-faktor minimal yang menjadi dasar bagi berlangsungnya proses interaksi sosial, walaupun di dalam kenyataannya proses terjadi memang sangat kompleks, sehingga kadang-kadang sulit untuk mengadakan pembedaan tegas antara faktor-faktor tersebut.

Menurut Gerungan faktor-faktor interaksi sosial yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Imitasi

Imitasi merupakan suatu segi dari proses interaksi sosial yang menerangkan mengapa dan bagaimana dapat terjadi keseragaman dalam pandangan dan tingkah laku di antara orang

banyak. Dengan cara imitasi, pandangan dan tingkah laku seseorang mewujudkan sikap-sikap, ide-ide, dan adat-istiadat dari suatu keseluruhan kelompok masyarakat, dan dengan demikian pula seseorang itu dapat lebih melebarkan dan meluaskan hubungan-hubungannya dengan orang-orang lain.⁴³

b. Faktor sugesti

Sugesti adalah suatu proses dimana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Proses identifikasi pertama-tama berlangsung secara tidak sadar atau dengan sendirinya, keduanya secara irasional jadi berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan-kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasional dan yang ketiga identifikasi mempunyai manfaat untuk melengkapi sistem norma, cita-cita dan pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu.

d. Faktor simpati

Simpati dapat dirumuskan sebagai perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain. Tertariknya itu bukan karena salah satu ciri tertentu melainkan karena keseluruhan cara bertingkah laku orang tersebut. Timbulnya simpati itu merupakan proses yang sadar bagi diri manusia yang merasa simpati terhadap orang lain.. Pada simpati, dorongan utama adalah ingin mengerti dan ingin bekerja sama dengan orang lain. Simpati hanya dapat berkembang dalam suatu relasi kerja sama antara dua orang atau lebih yang menjamin terdapatnya saling mengerti dan simpati menyebabkan terjadinya relasi kerja sama dimana kedua belah pihak saling melengkapi dan bekerja sama antara yang satu dengan lainnya.

Berdasarkan dari penjelasan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwasannya imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati merupakan suatu proses meniru orang lain dalam bentuk bahasa, yang datang dari diri sendiri atau orang lain tanpa dikritik terlebih dahulu, dorongan agar menjadi sama

⁴³ Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Eresco, 2004), h. 64.

dengan orang lain dan perasaan tertariknya seseorang kepada orang lain dari keseluruhan cara bertingkah laku orang tersebut.

Di dalam interaksi sosial memiliki sebab-sebab kurangnya interaksi sosial, sebab-sebab interaksi ini sangat penting untuk dipelajari, agar individu mengetahui apa saja sebab-sebab dari kurangnya interaksi sosial.

Interaksi yang terjadi pada remaja yaitu terdapat dua kemungkinan yang ditempuh oleh remaja ketika berhadapan dengan nilai-nilai sosial tertentu, yaitu menyesuaikan diri dengan nilai-nilai tersebut atau tetap pada pendirian dengan segala akibatnya. Ini berarti bahwa reaksi terhadap keadaan tertentu akan berlangsung menurut norma-norma tertentu.

Empat tahap proses penyesuaian diri yang harus dilalui oleh anak selama membangun hubungan sosialnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Anak dituntut agar tidak merugikan orang lain serta menghargai dan menghormati hak orang lain.
- b. Anak dididik untuk menaati peraturan-peraturan dan menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok.
- c. Anak dituntut untuk lebih dewasa di dalam melakukan interaksi sosial berdasarkan asas saling memberi dan menerima.
- d. Anak dituntut untuk memahami orang lain.⁴⁴

Maka peneliti menyimpulkan bahwa proses penyesuaian diri dalam membangun hubungan sosial adalah penyesuaian diri yang berlangsung dari

⁴⁴ Mohammad Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja...*, h. 96.

proses yang sederhana ke proses yang semakin kompleks dan semakin menuntut agar peserta didik dapat memahami individu tersebut.

Ada beberapa ciri-ciri dari peserta didik yang memiliki interaksi sosial yang baik dan rendah. Menurut Hurlock, interaksi sosial yang tinggi yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang sesuai dengan tiap tingkatan usia
- b. Mampu dan bersedia menerima tanggung jawab
- c. Segera menangani masalah yang menuntut penyelesaian
- d. Senang menyelesaikan dan mengatasi berbagai hambatan yang mengancam kebahagiaan
- e. Mengambil keputusan dengan senang tanpa konflik dan tanpa banyak menerima nasihat
- f. Dapat menunjukkan amarah secara langsung bila bersinggung atau bila haknya di langgar
- g. Dapat menunjukkan kasih sayang secara langsung dengan cara dan takaran yang sesuai
- h. Dapat menahan emosional
- i. Dapat berkompromi bila menghadapi kesulitan.⁴⁵

Maka peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki interaksi sosial yang baik adalah mampu berpastisipasi dan bertanggung

⁴⁵ Hurlock, dan Elizabeth. B, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga 1988), h. 11.

jawab dalam menangani masalah secara langsung, maupun dapat menahan emosi dan mampu menghadapi kesulitan yang sedang terjadi.

Sedangkan interaksi sosial yang rendah menurut Hurlock, yaitu sebagai berikut:

- a. Ketidak mampuan menyesuaikan diri dengan situasi sosial
- b. Tidak bertanggung jawab tampak dalam perilaku mengabaikan pelajaran
- c. Sifat yang sangat agresif dan sangat yakin pada diri pribadi
- d. Sering tampak depresif dan jarang tersenyum atau bergurau
- e. Sering tampak terhanyut dalam lamunan
- f. Menunjukkan kepekaan besar terhadap sindiran yang nyata maupun yang dibayangkan
- g. Kebiasaan berbohong untuk memenuhi suatu tujuan
- h. Memproyeksi kesalahan pada orang lain dan mencari-cari alasan dikritik
- i. Sikap iri hati menutup kesalahan dengan mengecilkan nilai dan hal-hal yang tidak dicapai.⁴⁶

Maka peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri interaksi sosial yang rendah adalah tidak mampu menyesuaikan diri dalam keadaan apapun, tidak memenuhi suatu tujuan, maupun tidak dapat bertanggung jawab dalam suatu pembelajaran dan mencari kesalahan orang lain dengan berbagai cara.

3. Syarat dan Aspek-aspek Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya kontak sosial (social- contact)

Kata kontak berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi

⁴⁶ Hurlock, dan Elizabeth. B, *Perkembangan...*, h. 12.

hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya. Adapun kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu sebagai berikut:

1) Antara orang-perorangan

Kontak sosial ini adalah apabila anak kecil mempelajari kebiasaan-kebiasaan dalam keluarganya. Proses demikian terjadi melalui sosialisasi (socialization), yaitu suatu proses, di mana anggota masyarakat yang baru mempelajari norma-norma dan nilai-nilai masyarakat di mana dia menjadi anggota.

Antara orang-perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya, Kontak sosial ini misalnya adalah apabila seseorang merasakan bahwa tindakan-tindakannya berlawanan dengan norma-norma masyarakat atau apabila suatu partai politik memaksa anggota-anggota untuk menyesuaikan diri dengan ideologi dan programnya.

2) Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya

Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Misalnya dua partai politik mengadakan kerja sama untuk mengalahkan partai politik yang ketiga didalam pemilihan umum.

b. Adanya komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa syarat-syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dan komunikasi tidak dapat dipisahkan , karena adanya kontak sosial memerlukan komunikasi yang dibangun, maka dari itu perlunya komunikasi untuk saling mengerti. Adapun beberapa Aspek-aspek Interaksi Sosial menurut para ahli.

Soekanto (2002) mengemukakan aspek-aspek interaksi sosial yaitu sebagai berikut:

1) Aspek kontak sosial

Aspek kontak sosial merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu satu dengan yang lain. Kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama.

2) Aspek komunikasi

Komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbale balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkah laku seseorang menuju ke arah positif.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya aspek-aspek interaksi sosial yang digunakan sebagai skala interaksi sosial yaitu kontak sosial dan komunikasi, karena kedua aspek ini mencakup dari unsur-unsur dalam interaksi sosial serta dapat di anggap mewakili dari teori-teori yang lain. Ada beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial yaitu, sebagai berikut:

1) Komunikasi

Menurut Dayaksini bahwa komunikasi baik verbal ataupun non verbal merupakan saluran untuk menyampaikan perasaan ataupun ide/pikiran dari sekaligus sebagai media dapat menafsirkan atau memahami pikiran atau perasaan orang lain. Komunikasi tidak lepas dari kehidupan individu karena dengan komunikasi individu dapat berhubungan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan.⁴⁷

Dalam mengadakan kerjasama untuk mencapai suatu tujuan individu juga mengadakan interaksi dan dalam interaksi tersebut terdapat komunikasi. Komunikasi sangat penting dalam kehidupan dan merupakan unsure yang penting dalam menjalin interaksi sosial. Adanya komunikasi, sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok atau orang perorangan dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain.

2) Sikap

Sikap adalah sesuatu yang dipelajari (bukan bawaan) Wirawan mengatakan sikap itu lebih dapat dibentuk, dikembangkan, dipengaruhi dan diubah, dengan demikian sikap seseorang atau individu tergantung

⁴⁷ <http://eprints.uny.ac.id/21968/1/Ika%20Widyaningsih.pdf>

dimana individu tersebut tinggal. Sedangkan menurut Walgito sikap merupakan organisasi pendapat, keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang relatif, yang disertai adanya perasaan tertentu dan memberikan dasar kepada orang tersebut untuk membuat respon atau perilaku dalam cara yang tertentu yang dipilihnya.

Sikap adalah kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap dalam bersifat positif, dan dapat pula bersifat negatif. Sikap positif, kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan objek tertentu, sedangkan sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai objek tertentu.

3) Tingkah laku Kelompok

Menurut tokoh psikolog dari aliran klasik bahwa tingkah laku kelompok hubungan dari tingkah laku individu secara bersama-sama. Tingkah laku individu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh individu yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Dalam suatu kelompok seorang individu akan bertingkah laku dengan individu atau sesama anggota dalam kelompok dengan mengadakan hubungan dan kerjasama.

Menurut Kurt Lewin tingkah laku kelompok adalah fungsi dari kepribadian individu maupun situasi sosial. Tingkah laku individu dapat mempengaruhi individu itu sendiri, maupun berpengaruh pada lingkungan, demikian pada lingkungan dapat mempengaruhi individu dapat

mempengaruhi individu dan sebaliknya. Dalam suatu kelompok, tingkah laku individu dapat membentuk tingkah lakunya sesuai dengan kelompok yang ada. Tingkah laku yang terjadi dalam suatu kelompok mempengaruhi terbentuknya kerjasama dalam kelompok tersebut.

4) Norma Sosial

Menurut gerungan norma sosial adalah patokan-patokan umum mengenai tingkah laku dan sikap individu anggota kelompok yang dikehendaki oleh kelompok mengenai bermacam-macam hal yang berhubungan dengan kehidupan kelompok yang melahirkan norma-norma tingkah laku dan sikap-sikap mengenai segala situasi yang dihadapi oleh anggota kelompok.

Sedangkan menurut Rahman, dkk norma sosial lebih merupakan aturan-aturan dengan sangsi-sangsi yang dimaksudkan untuk mendorong bahkan menekan individu, kelompok atau masyarakat secara keseluruhan untuk mencapai nilai-nilai sosial.

Norma sosial adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok itu. Norma sosial berbeda-beda dari satu kelompok yang lainnya. Karena norma sosial berbeda-beda maka pola tingkah lakupun harus berbeda-beda.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa hal-hal tersebut adalah aspek-aspek yang menjadi dasar berlangsungnya proses interaksi sosial, kerana interaksi sosial dapat dilakukan bila adanya komunikasi, serta sikap dalam kesiapan untuk melakukan suatu tindakan yang dilihat dari tingkah laku

antara individu atau kelompok dan dilandasi oleh norma sosial yang merupakan aturan-aturan dengan sangsi-sangsi sehingga proses interaksi sosial dapat berlangsung dengan baik.

Dari kedua teori tersebut peneliti mengambil satu teori yang cocok untuk keseluruhannya. Maka peneliti mengambil teori yang menyangkut tentang aspek-aspek komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan norma sosial. Karena aspek tersebut sudah mencakup dari aspek yang pertama.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Field Research. Metode penelitian Kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian berupa analisis menggunakan statistik, bersifat linear, langkah-langkah jelas, sistematis, mulai dari rumusan masalah, berteori, berhipotesis, mengumpulkan data, analisis data dan membuat kesimpulan dan saran.⁴⁸ Pada penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif Eksperimen, dimana metode Eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh/perbedaan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁴⁹

Penelitian ini menggunakan metode desain *One Group Pre-Post Test* untuk mengukur tingkat interaksi sosial siswa melalui *pre* dan *post*. Dalam desain *one group pretest-posttest* hasil percobaan dapat diketahui dengan akurat karena dalam desain ini terdapat *pre-test*, sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan, sehingga dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7.

⁴⁹ Indryastuti Wulaningsih, *Efektifitas Positive Self Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas IX SMP N 3 Banguntapan*, skripsi (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 53.

Adapun desain dari bentuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

| Pre-Test | Variable terikat | Pro-test |
|----------------|------------------|----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

- O₁ : *Pre-Test* (Sebelum diberi perlakuan teknik *Role Playing*)
 O₂ : *Post-Test* (sesudah diberi perlakuan teknik *Role Playing*)
 X : *Treatment* (Perlakuan)

B. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁰ Penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri 9 Banda Aceh dengan jumlah siswa sebanyak 224 siswa yang terdiri dari 7 kelas.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

| No | Kelas | Jumlah siswa |
|----|-----------|--------------|
| 1 | XI MIPA 1 | 34 |
| 2 | XI MIPA 2 | 35 |
| 3 | XI MIPA 3 | 33 |
| 4 | XI MIPA 4 | 32 |
| 5 | XI IPS 1 | 25 |
| 6 | XI IPS 2 | 35 |

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 119.

| | | |
|-------|----------|-----|
| 7 | XI IPS 3 | 30 |
| Total | | 224 |

Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 224 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dengan teknik *nonprobability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang kepada semua anggota populasi untuk di pilih menjadi sampel.⁵¹ Adapun jenis *nonprobability sampling* yang digunakan peneliti adalah *purposive sampling*. Menurut Juliansyah *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel.⁵²

Sampel tersebut diambil berdasarkan ciri-ciri interaksi sosial yang dimiliki oleh siswa dalam berinteraksi sosial antara satu sama lain, seperti interaksi sosial tersebut dilihat dari ciri-ciri komunikasi(kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, susah dalam bergaul, berjabat tangan, senyum), sikap (ekspresi dalam suatu situasi, acuh tak acuh), tingkah laku kelompok (sulit dalam bekerja sama, interaksi antara anggota kelompok), norma sosial (tekanan dari kelompok, sanksi sosial). Sampel pada penelitian ini yaitu yang berjumlah delapan peserta didik.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 112.

⁵² Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 155.

C. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu berupa pedoman yang digunakan oleh peneliti yang dibuat secara terencana dalam bentuk yang dikehendaki untuk dipakai pada waktu tertentu.⁵³ Instrumen penelitian sangat penting dalam memperoleh data ataupun keterangan yang terpercaya atau akurat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang berbentuk *skala likert* dan lembar observasi. *Skala Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁵⁴ *Skala Likert* dalam penelitian ini dengan bentuk *checklist*. Serta lembar observasi yang di amati adalah prosedur penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh. Setiap butir-butir pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang interaksi sosial siswa.

Kisi-kisi intsrumen untuk mengungkapkan interaksi sosial siswa dikembangkan dari aspek-aspek interaksi sosial. Kisi-kisi dari intsrumen disajikan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Interaksi Sosial Siswa
(Sebelum Uji Coba)

| No | Aspek | Indikator | Item | | Jumlah |
|----|------------|------------------------------|-------------------|--------------------|--------|
| | | | <i>Favorable</i> | <i>Unfavorable</i> | |
| 1 | komunikasi | kesulitan dalam mengungkapka | 1, 5, 7, 8, 9, 10 | 2, 3, 4, 6 | 10 |

⁵³ Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 62.

⁵⁴ Sugiono, *Metode Penelitian ...*, h. 134.

| | | | | | |
|--------|-----------------------|-----------------------------------|------------------------|------------------------|----|
| | | n pendapat | | | |
| | | Susah dalam bergaul | 11, 13, 17, 19, 20 | 12, 14, 15, 16, 18 | 10 |
| | | Berjabat tangan, senyum | 21, 23, 25, 27, 28 | 22, 24, 26 | 8 |
| 2 | Sikap | Ekspresi dalam suatu situasi | 29, 33, 34, 36 | 30, 31, 32, 35 | 8 |
| | | Acuh tak acuh | 38, 39, 40, 46 | 37, 41, 42, 43, 44, 45 | 10 |
| 3 | Tingkah laku kelompok | Sulit dalam bekerja sama | 47, 48, 50, 51, 52 | 49, 53, 54 | 8 |
| | | Interaksi antara anggota kelompok | 55, 59, 60, 61, 64 | 56, 57, 58, 62, 63 | 10 |
| 4 | Norma sosial | Tekanan dari kelompok | 65, 66, 70, 71, 74 | 67, 68, 69, 72, 73 | 10 |
| | | Sanksi sosial | 76, 77, 78, 79, 82, 83 | 75, 80, 81, 84 | 10 |
| Jumlah | | | 45 | 39 | 84 |

Berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa dari ke empat aspek interaksi sosial terdapat 84 item pernyataan yang terdiri dari 45 item *Favorable* dan 39 item *Unfavorable*. Butir pernyataan *Favorable* pada alternatif jawaban siswa diberikan skor 1-5. Apabila siswa menjawab pada kolom sangat setuju (SS) diberi skor 5, kolom setuju (S) diberi skor 4, kolom netral (N) diberi skor 3, kolom tidak setuju (TS) diberi skor 2, dan pada kolom sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1.

Sedangkan pada butir pernyataan *Unfavorable* apabila siswa menjawab pada kolom sangat setuju (SS) diberi skor 1, kolom setuju (S) diberi skor 2, kolom netral (N) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 4, dan pada kolom sangat tidak setuju (STS) diberi skor 5. Semakin tinggi alternatif jawaban siswa maka semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial siswa dan semakin rendah alternatif jawaban siswa maka semakin rendah pula tingkat interaksi sosial siswa.⁵⁵ Ketentuan dalam pemberian skor interaksi sosial dapat dilihat tabel 3.4

Tabel 3.4
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

| Alternatif Jawaban | Positif | Negatif |
|---------------------------|----------------|----------------|
| Sangat Setuju (SS) | 5 | 1 |
| Setuju (S) | 4 | 2 |
| Netral (N) | 3 | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 | 4 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 | 5 |

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan tahapan validitas instrumen. Validasi konstruk dilakukan penimbangan oleh 1 orang dosen ahli yang mengetahui bagaimana cara pembuatan instrumen yang tepat. Adapun setiap masukan dari dosen ahli dijadikan landasan dalam penyempurnaan alat pengumpul data yang dibuat. Dari hasil penimbangan menunjukkan bahwa terdapat 84 item yang dapat digunakan. Setelah itu

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 134.

dilanjutkan dengan uji validitas dan reabilitas instrumen. Hasil penimbangan dari ahli ditampilkan pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Penimbangan Angket Interaksi Sosial

| Hasil penimbangan Pakar | Nomor Item | Jumlah |
|----------------------------|---|--------|
| Memadai | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84 | 84 |

1. Validitas instrumen

Teknik uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Validitas instrumen adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan keshahihan suatu instrumen. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁵⁶ Untuk pengujian apakah suatu alat ukur tersebut dapat dikatakan valid yaitu dapat dilakukan secara statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS. Adapun yang digunakan peneliti dalam mengukur kevalidan alat ukur dan skor adalah menggunakan korelasi *product moment*.

Uji validitas diuji cobakan pada tanggal 31 juli 2019. Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian adalah seluruh item

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 211.

yang terdapat dalam skala interaksi sosial peserta didik. Pengujian validitas terhadap 84 pertanyaan dengan jumlah 30 siswa. Dari 84 item tersebut diperoleh 46 pertanyaan yang valid dan 38 pertanyaan tidak valid. Hasil uji validitas butir item tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji validitas Butir Item

| Kesimpulan | Item | Jumlah |
|-------------|--|--------|
| Valid | 2, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 21,24, 25, 26, 30, 32, 34, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 50, 53, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 64, 65, 68, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 80, 81, 83, 84 | 46 |
| Tidak valid | 1, 3, 6, 7, 10, 11, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 27, 28, 29, 31, 33, 35 36, 38, 39, 44, 46, 47, 51, 52, 54, 59, 62, 66, 67, 69, 70, 72, 76, 78, 79, 82 | 38 |

Berikut ini hasil perhitungan validitas dengan menggunakan rumus *product moment* tersaji pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7
Skor R_{hitung} dan R_{table} Hasil Validitas Butir Item

| No pernyataan | R _{hitung} | R _{table} | Kesimpulan | Keterangan |
|---------------|---------------------|--------------------|------------|------------|
| 1 | 0.017 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 2 | 0.488 | 0.361 | Valid | Diterima |

| | | | | |
|----|-------|-------|---------|----------|
| 3 | 0.207 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 4 | 0.426 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 5 | 0.635 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 6 | 0.065 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 7 | 0.161 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 8 | 0.635 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 9 | 0.439 | 0.361 | valid | Diterima |
| 10 | 0.165 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 11 | 0.075 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 12 | 0.566 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 13 | 0.400 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 14 | 0.679 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 15 | 0.616 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 16 | 0.129 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 17 | 0.065 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 18 | 0.082 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 19 | 0.010 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 20 | 0.167 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 21 | 0.521 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 22 | 0.226 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 23 | 0.028 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 24 | 0.615 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 25 | 0.392 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 26 | 0561 | 0.361 | Valid | Diterima |

| | | | | |
|----|-------|-------|---------|----------|
| 27 | 0.042 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 28 | 0.111 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 29 | 0.221 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 30 | 0.561 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 31 | 0.065 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 32 | 0.444 | 0.361 | Valid | Gugur |
| 33 | 0.320 | 0.361 | Invalid | Revisi |
| 34 | 0.489 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 35 | 0.017 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 36 | 0.039 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 37 | 0.447 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 38 | 0.277 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 39 | 0.245 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 40 | 0.556 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 41 | 0.392 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 42 | 0.487 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 43 | 0.660 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 44 | 0.604 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 45 | 0.539 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 46 | 0.223 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 47 | 0.256 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 48 | 0.662 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 49 | 0.402 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 50 | 0.647 | 0.361 | Valid | Diterima |

| | | | | |
|----|-------|-------|---------|----------|
| 51 | 0.059 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 52 | 0.054 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 53 | 0.422 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 54 | 0.016 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 55 | 0.369 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 56 | 0.672 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 57 | 0.449 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 58 | 0.423 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 59 | 0.210 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 60 | 0.415 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 61 | 0.674 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 62 | 0.231 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 63 | 0.293 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 64 | 0.579 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 65 | 0.396 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 66 | 0.201 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 67 | 0.308 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 68 | 0.610 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 69 | 0.329 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 70 | 0.170 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 71 | 0.480 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 72 | 0.127 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 73 | 0.673 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 74 | 0.683 | 0.361 | Valid | Diterima |

| | | | | |
|----|-------|-------|---------|----------|
| 75 | 0.445 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 76 | 0.414 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 77 | 0.381 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 78 | 0.256 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 79 | 0.182 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 80 | 0.717 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 81 | 0.558 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 82 | 0.026 | 0.361 | Invalid | Gugur |
| 83 | 0.619 | 0.361 | Valid | Diterima |
| 84 | 0.423 | 0.361 | Valid | Diterima |

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.⁵⁷ Reliabilitas berarti keterpercayaan atau keandalan, dimana suatu instrumen dapat dinyatakan andal dan terpercaya apabila instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang sama setelah berkali-kali dilakukan pengukuran terhadap responden. Reliabilitas penting dilakukan agar dapat menentukan kualitas instrumen yang dikembangkan serta dapat diketahui apakah suatu instrumen layak untuk digunakan atau sebaliknya. Adapun output SPSS seri 20 uji reliabilitas instrumen dapat dilihat ditabel 3.8 sebagai berikut:

⁵⁷ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2014), h. 234-242.

Tabel 3.8
Output Uji Reliabilitas

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .902 | 84 |

Sumber: Output SPSS Versi 20.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Jadi pada penelitian ini menggunakan skala dan observasi.

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Menurut Nawawi & Martini observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian.⁵⁸ Tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

Observasi sebagai banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dapat mengukur atau menilai

⁵⁸ Hadari Nawani dan Martini Hadari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1995), h. 74.

hasil dan proses belajar. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Pengamatan adalah suatu teknik penilaian yang dilakukan seseorang untuk mengamati ketercapaian indikator perilaku atau aspek tertentu dengan menggunakan indra, baik secara langsung maupun tidak langsung kepada individu atau kelompok.

Berdasarkan permasalahan ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi dengan jenis nonpartisipasi (*nonparticipant observation*). Observasi nonpartisipasi adalah observasi yang menjadikan peneliti berperan sebagai penonton.

2. Skala

Skala yang digunakan pada penelitian untuk mendapatkan data tentang interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 9 Banda Aceh sebelum dan sesudah diberikan penerapan teknik *role playing*, skala yang akan di gunakan adalah skala likert dalam bentuk *checklist*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam *skala* ini berisi 47 butir pernyataan yang akan diajukan kepada responden.

Skala ini memiliki 5 jawaban daripada pernyataan skala yang memiliki skor nilai yang sudah ditentukan ada pada tabel 3.9 antara lain:

Tabel 3.9
Pernyataan dan Skor

| No | Alternatif Jawaban | Bobot Nilai | |
|----|---------------------------|------------------|--------------------|
| | | <i>Favorable</i> | <i>Unfavorable</i> |
| 1 | Sangat setuju (SS) | 5 | 1 |
| 2 | Setuju (S) | 4 | 2 |
| 3 | Netral (N) | 3 | 3 |
| 4 | Tidak setuju (TS) | 2 | 4 |
| 5 | Sangat tidak setuju (STS) | 1 | 5 |

E. Teknik analisis data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* dan aplikasikan melalui komputerisasi dengan program SPSS (*Statistical Package For Social Science*) menyebutkan bahwa untuk mendapatkan nilai yang diperoleh perlu dikatakan identifikasi dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan jumlah skor maksimal. Uji *wilcoxon* atau yang lebih sering disebut *Wilcoxon Signed Rank Test* merupakan penyempurnaan dari uji tanda (*Sign test*) karena memperhitungkan besarnya selisih nilai angka antara positif dan negatif.⁵⁹ Data yang didapatkan akan dianalisis dengan menggunakan rumus uji *wilcoxon*, yaitu :

⁵⁹ Farida Agus Setiawan, *STATISTIKA TERAPAN Untuk Penelitian Pendidikan dan Sosial*, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2017), h. 93.

$$Z = \frac{T - n(n + 1)/4}{\sqrt{n(n + 1)(2n + 1)/24}}$$

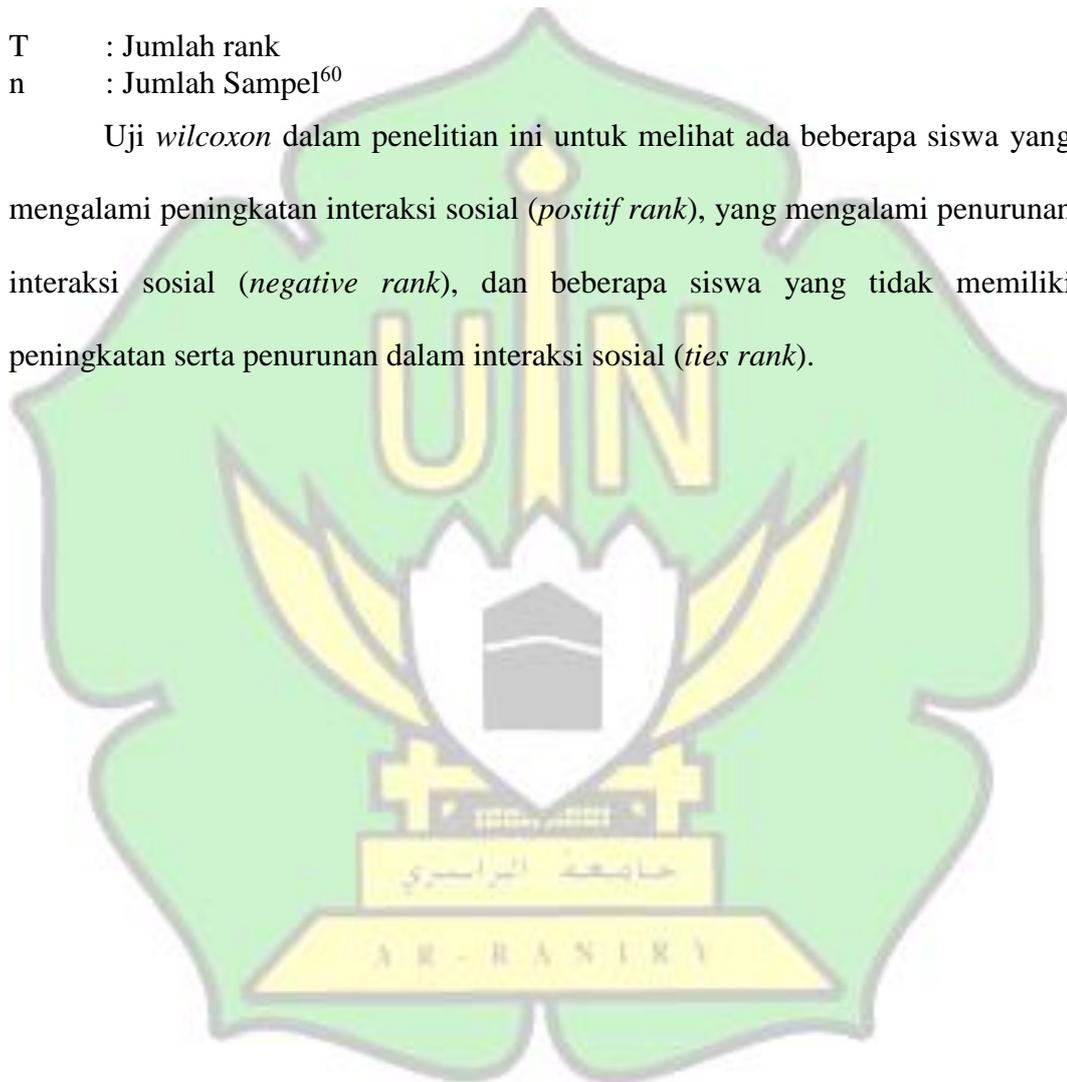
Keterangan :

Z : perbedaaan rata-rata hitung skala interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikan treatment

T : Jumlah rank

n : Jumlah Sampel⁶⁰

Uji *wilcoxon* dalam penelitian ini untuk melihat ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan interaksi sosial (*positif rank*), yang mengalami penurunan interaksi sosial (*negative rank*), dan beberapa siswa yang tidak memiliki peningkatan serta penurunan dalam interaksi sosial (*ties rank*).



⁶⁰ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 455.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum SMA Negeri 9 Banda Aceh

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 9 Banda Aceh yang terletak di Jl. Sultan Malikul shaleh-kompleks stadion harapan bangsa. Sekolah SMA Negeri 9 Banda Aceh sendiri di bawah dinas pendidikan. SMA Negeri 9 Banda Aceh berakreditasi A dibawah pimpinan Bapak Drs. Imran_Muhammad, M.Pd.

Lingkungan sekolah SMA Negeri 9 Banda Aceh terdiri dari 2 jenis lingkungan. Diantaranya yakni lingkungan hidup/ benda hidup (biotik) dan lingkungan tidak hidup/ benda mati (abiotik). Lingkungan benda hidup terdiri dari tanaman-tanaman hias dan pohon-pohon besar. Sedangkan lingkungan benda mati terdiri atas peralatan belajar, gedung sekolah, dan property sekolah.

Sedangkan untuk fasilitas lainnya mencakup tempat parkir yang nyaman, aman untuk guru dan siswa, musholla yang strategis dengan fasilitas yang tersedia seperti (mukena, Al-quran, sajjadah, dan sarung), laboratorium komputer dan laboratorium kimia, biologi dengan bahan praktikum yang memadai dan mencukupi, Aula yang sering digunakan untuk para siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, perpustakaan untuk membantu siswa memudahkan mencari dan mengulang pelajaran, kantin yang bersih, serta kamar mandi yang bersih dan nyaman.

Visi sekolah SMA Negeri 9 Banda Aceh “menjadi sekolah Sains yang menghasilkan lulusan unggul dalam Imtaq, Iptek serta berdaya saing global”.

Misinya :

1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mewujudkan generasi yang cerdas berilmu pengetahuan, trampil kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.
3. Melakukan pembinaan pengembangan diri dalam bidang seni, olahraga dan olimpiade.
4. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang partisipasif, aktif, kreatif, efektif, inovatif, produktif dan menantang.
5. Menyediakan sarana prasarana akademik dan non akademik.
6. Menyediakan layanan mutu berkelanjutan bagi peserta didik yang memiliki kecerdasan bakat istimewa.
7. Menyelenggarakan manajemen berbasis sekolah dan manajemen yang berbasis teknologi informasi komunikasi.
8. Menciptakan iklim dan lingkungan sekolah yang tertib, aman, bersih, sehat, rindang dan kekeluargaan.
9. Mengembangkan kemampuan meneliti, memiliki akses global dan jaringan pembelajaran berbasis teknologi.
10. Mengembangkan kegiatan Gerakan Literasi sekolah.

Adapun profil identitas SMA Negeri 9 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini :

Tabel 4.1
Profil Identitas SMA Negeri 9 Banda Aceh

| No | IDENTITAS SEKOLAH | |
|----|--------------------------------|---|
| 1 | Nama sekolah | SMA Negeri 9 Banda Aceh |
| 2 | Akreditasi | A |
| 3 | Jenis Sekolah | Negeri |
| 4 | NPSN | 10107197 |
| 5 | NSS | 301066102016 |
| 6 | No. SK Pendirian Sekolah/Tahun | 046/0/2001 (17 April 2001) |
| 7 | Alamat Sekolah | Jl. Sultan Malikul Saleh Komplek Stadion Harapan Bangsa |
| 8 | Desa | Lhong Raya |
| 9 | Kecamatan | Banda Raya |
| 10 | Kota | Banda Aceh |
| 11 | Provinsi | Aceh |
| 12 | Nama Kepala Sekolah | Drs. Imran Muhammad, M.Pd |
| 13 | NIP Kepala Sekolah | 196103071995121001 |
| 14 | Jurusan Kepala Sekolah | Management Pendidikan |
| 15 | Lulusan Kepala Sekolah | Universitas Syiah Kuala |
| 16 | Email sekolah | sman9bandaaceh@yahoo.com |
| 17 | Telp | 0651) 6302024 |
| 18 | Ruang Kepala Sekolah | 1 Ruang |
| 19 | Ruang Tata Usaha | 1 Ruang |
| 20 | RKB | 19 Ruang |
| 21 | Perpustakaan | 1 Ruang |
| 22 | Lab Komputer | 1 Ruang |
| 23 | Lab Bahasa | 1 Ruang |
| 24 | Lab Kimia | 1 Ruang |
| 25 | Lab Fisika | 1 Ruang |

| | | |
|----|-------------------------------|------------|
| 26 | Lab Biologi | 1 Ruang |
| 27 | Lab Produktif | 0 Ruang |
| 28 | Mushalla | 1 Ruang |
| 29 | Toilet Guru | 4 Ruang |
| 30 | Toilet Siswa | 4 Ruang |
| 31 | Ruang Guru | 1 Ruang |
| 32 | Ruang Bimbingan dan Konseling | 1 Ruang |
| 33 | Lapangan | 1 Lapangan |

Sumber: Dokumentasi SMA Negeri 9 Banda Aceh

SMA Negeri 9 Banda Aceh merupakan salah satu lembaga pendidikan negeri dan berada dibawah dinas pendidikan. Adapun jumlah murid di SMA Negeri 9 Banda Aceh dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel 4.2
Jumlah siswa SMA Negeri 9 Banda Aceh

| Jumlah siswa | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|--------------|------------|------------|------------|
| Kelas X | 123 | 36 | 159 |
| Kelas XI | 150 | 75 | 225 |
| Kelas XII | 128 | 54 | 182 |
| Total | 401 | 165 | 566 |

Selain jumlah siswa, SMA Negeri 9 Banda aceh memiliki jumlah kelas. Adapun jumlah kelas dapat dilihat ditabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3
Jumlah kelas SMA Negeri 9 Banda Aceh

| Jumlah Kelas | Jumlah |
|---------------------|---------------|
| Kelas X IPA | 3 |
| Kelas X IPS | 3 |
| Kelas X Bahasa | 0 |
| Kelas XI IPA | 4 |
| Kelas XI IPS | 3 |
| Kelas XI Bahasa | 0 |
| Kelas XII IPA | 4 |
| Kelas XII IPS | 3 |
| Kelas XII Bahasa | 0 |
| Total | 20 |

Guru Bimbingan Konseling di SMA Negeri 9 Banda Aceh terdiri dari 3 guru, guru Bimbingan Konseling tersebut mampu memberikan pelayanan terhadap siswa yang membutuhkan bimbingan. Guru Bimbingan Konseling dapat mengembangkan kemampuan siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh. Adapun profil Guru Bimbingan Konseling di SMA Negeri 9 Banda Aceh dapat dilihat di tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.4
Profil Guru Bimbingan Konseling

| | | |
|----|------------------------|--|
| 1. | Nama | Halimatussa'diah S.Ag |
| | Nip | 19720722 200801 2 001 |
| | Tempat/tgl lahir | Seibun Ayon Aceh Besar, 22 Juli 1972 |
| | Alamat | Lhoknga |
| | Status | Sudah Menikah |
| | No hp | 0852 6004 9098 |
| | Jabatan | Guru Bimbingan Konseling |
| | Lulusan | IAIN Ar-Raniry, Fakultas Dakwah (Bimbingan Penyuluhan) |
| | Sertifikasi Pendidikan | Sudah bersertifikasi pada tanggal 30 Desember 2011 |
| | Keahlian lainnya | Ketua PIK-R (Pusat informasi dan |

| | | |
|---|---------------------------|--|
| | | <p>konseling remaja)</p> <p>Mengajar TPA</p> |
| | Hambatan bertugas | <p>Pembagian waktu dan tugas.</p> <p>Tidak ada jam masuk kelas</p> <p>Pemahaman tentang guru Bimbingan Konseling yang sebenarnya kurang dipahami guru lain, sehingga segala tugas yang berkaitan dengan siswa dilimpahkan kepada guru Bimbingan Konseling.</p> |
| | Suka duka menjadi guru BK | <p>Suka : siswa dengan suka rela datang ke ruang Bimbingan Konseling untuk di bimbing dan siswa datang hendak berkonseling, siswa peka dan tahu peran guru Bimbingan Konseling.</p> <p>Duka : karena guru Bimbingan Konseling hanya sendiri di bantu oleh dua guru honor yang belum pasti tahu bagaimana situasi sekolah</p> |
| 2 | Nama | Irmayanti, S.Ag |
| | Nip | - |
| | Tempat/tgl lahir | Blang bintang, 27 juli 1994 |
| | Alamat | Blang bintang |
| | Status | Belum menikah |

| | | |
|--|---------------------------|---|
| | No hp | 0823 1194 2216 |
| | Jabatan | Guru Bimbingan Konseling (Non PNS) |
| | Lulusan | Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, MPI (Konsentrasi BK) |
| | Sertifikasi Pendidikan | - |
| | Keahlian lainnya | - |
| | Hambatan bertugas | siswa kurang mau mendengar saat beliau sedang memberikan layanan dikelas, sehingga siswa tidak memahami layanan yang diberikan oleh ibu irmayanti |
| | Suka duka menjadi guru BK | Suka : bisa memahami karakter dari siswa Duka : ditakuti siswa karena dianggap polisi sekolah |

| | | |
|---|------------------|------------------------------------|
| 3 | Nama | Warhamni Rahimi S.Pd |
| | Nip | - |
| | Tempat/tgl lahir | Lhong raya, 05 oktober 1995 |
| | Alamat | Lhong raya |
| | Status | Belum menikah |
| | No hp | 085260630076 |
| | Jabatan | Guru Bimbingan Konseling (Non PNS) |

| | | |
|--|---------------------------|-------------------------------|
| | Lulusan | Unsyiah (Bimbingan Konseling) |
| | Sertifikasi Pendidikan | - |
| | Keahlian lainnya | Hipnoterapi |
| | Hambatan bertugas | Tidak ada jam masuk kelas |
| | Suka duka menjadi guru BK | - |

Sumber: Dokumentasi SMA Negeri 9 Banda Aceh

B. Hasil penelitian

1. Penyajian data

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Banda Aceh. Pelaksanaan teknik *role playing* terdiri dari 3 kali pemberian *treatment*. Adapun sebelum diberikan *treatment*, peneliti terlebih dahulu memberikan *pre-test* setelah itu diberikan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan dan setelah selesai diberikan *treatment* peneliti memberikan *post test*. Maka dapat kita ketahui tahap-tahap dari pemberian *treatment* yang peneliti laksanakan untuk peningkatan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

a. Pre-test

Pre-test dilaksanakan pada hari rabu dan kamis tepatnya pada tanggal 03 sampai tanggal 04 september 2019 yang diberikan kepada 69 siswa. Tujuan peneliti memberikan *pre-test* ini agar dapat melihat tingkat interaksi sosial siswa. Setelah diberikan *pre-test* peneliti dapat melihat hasil sesuai dengan kategori yang rendah dan melalui ciri-ciri interaksi sosial. Hasil dari *pre-test* menyatakan bahwa terdapat delapan siswa yang memiliki kategori rendah dan sesuai dengan ciri-ciri interaksi sosial.

Siswa yang berada dalam kategori rendah adalah yang kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, susah dalam bergaul, masih enggan berjabat tangan dan senyum, terlihat adanya ekspresi dalam suatu situasi, acuh tak acuh, sulit dalam bekerja sama, sulit dalam interaksi antara anggota kelompok, masih adanya tekanan dalam kelompok, dan sangsi-sangsi norma sosial. Adapun hasil skor *Pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini :

Tabel 4.5
Skor *Pre-test* siswa

| No | Responden | <i>Pretest</i> |
|----|---------------|----------------|
| 1 | TNF | 126 |
| 2 | TFSD | 125 |
| 3 | S | 119 |
| 4 | RD | 117 |
| 5 | MAAA | 113 |
| 6 | MNF | 112 |
| 7 | SR | 111 |
| 8 | M | 109 |
| | Jumlah | 932 |

Tabel di atas menyatakan bahwa skor siswa yang paling rendah dan menjadi sampel penelitian yang akan diberikan *treatment* berupa teknik *role playing*.

b. Treatment I

Treatment I diberikan pada hari senin tanggal 09 september 2019. Pemberian *treatment* I berupa skenario *role playing* yang berjudul “menjalin

hubungan sosial yang baik”. Tujuan dari judul skenario menjalin hubungan sosial yang baik ini merupakan untuk mengukur interaksi sosial siswa. Sebelum melaksanakan *role playing*, Peneliti memperkenalkan diri dan setiap siswa diberikan kesempatan untuk memperkenalkan dirinya masing-masing. Setelah itu peneliti menjelaskan tentang teknik *role playing* dan memberikan arahan.

Dalam kegiatan ini terbagi atas satu kelompok dan terdapat delapan pemeran. kemudian peneliti juga menjelaskan tahap-tahap dalam teknik *role playing* seperti, peneliti menyusun atau menyampaikan setiap skenario yang akan ditampilkan, setelah itu peneliti memilih siswa yang akan melakukan atau memerankan tokoh yang sudah ditentukan, membentuk kelompok, memanggil siswa untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, peserta memerankan drama, setelah selesai memerankan drama peneliti menanyakan kepada setiap siswa apa kesimpulan yang dapat diambil.

Setelah setiap siswa menyampaikan kesimpulannya masing-masing, peneliti memberikan kesimpulannya secara umum dan menutup perjumpaan pada hari ini. Maka dari drama ini dapat disimpulkan bahwa setiap siswa yang menjalin hubungan sosial yang baik maka akan menambah kepedulian yang tinggi, siswa juga akan mudah bergaul dengan siapa pun, akan mudah dalam mengungkapkan pendapat ataupun masalah yang dihadapinya, dan akan dapat memudahkan dalam interaksi sosialnya terhadap kelompok.

c. Treatment II

Treatment II diberikan pada hari selasa tanggal 10 september 2019. Pemberian *treatment II* berupa skenario *role playing* yang berjudul “pentingnya

kepedulian terhadap teman”. Tujuan dari judul skenario pentingnya kepedulian terhadap teman ini merupakan untuk mengukur interaksi sosial siswa. Sebelum melaksanakan *role playing*, peneliti memberikan arahan untuk melanjutkan sesi kedua drama yang akan diperankanya.

Siswa membentuk kelompok sesuai dengan apa yang sudah dilaksanakan saat sesi pertama dilakukan. Setiap siswa memerankan drama sesuai tokohnya masing-masing, setelah selesai memerankan drama peneliti menanyakan kepada setiap siswa apa kesimpulan yang dapat diambil. Dari hasil drama sesi kedua ini peneliti menyampaikan kesimpulannya secara umum.

Setelah setiap siswa menyampaikan kesimpulannya masing-masing, peneliti memberikan kesimpulannya secara umum dan menutup perjumpaan pada hari ini. Maka dari drama ini dapat disimpulkan bahwa setiap siswa yang memiliki sifat kepedulian antar sesama anggota kelompok sehingga dapat meningkatkan nilai sosial yang baik, dengan begitu siswa harus memiliki rasa percaya diri untuk berinteraksi dengan teman di lingkungan sekolahnya, agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial.

d. Treatment III

Treatment III diberikan pada hari jum'at tanggal 13 september 2019. Pemberian *treatment III* berupa skenario *role playing* yang berjudul “Jangan memandang seseorang dengan status sosial”. Tujuan dari judul skenario jangan memandang seseorang dengan status sosial ini merupakan untuk mengukur interaksi sosial siswa. Sebelum melaksanakan *role playing*, peneliti memberikan arahan untuk melanjutkan sesi ketiga drama yang akan diperankanya.

Siswa membentuk kelompok sesuai dengan apa yang sudah dilaksanakan saat sesi kedua dilakukan. Setiap siswa memerankan drama sesuai tokohnya masing-masing, setelah selesai memerankan drama peneliti menanyakan kepada setiap siswa apa kesimpulan yang dapat diambil. Dari hasil drama sesi ketiga ini peneliti menyampaikan kesimpulannya secara umum.

Setelah setiap siswa menyampaikan kesimpulannya masing-masing, peneliti memberikan kesimpulannya secara umum dan menutup pertemuan pada hari ini. Maka dari drama ini dapat disimpulkan bahwa setiap siswa harus menghargai dan menghormati sesama teman tanpa membedakan status sosialnya, karena status sosial akan menutup interaksi dengan orang lain yang tidak sesuai dengan status sosialnya. Seperti siswa tidak hanya berinteraksi sosial dengan temannya saja, namun dengan orang lain pun ia berinteraksi, agar interaksi tersebut bisa menjadi interaksi yang sehat, tanpa memandang status sosial.

e. Post-Test

Post-test dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 14 september 2019, *post-test* diberikan kepada siswa yang mendapat perlakuan (*treatment*) sebanyak delapan siswa. Adapun tujuan dari pemberian *post-test* ini merupakan agar dapat membantu siswa mengukur tingkat interaksi sosial, dan setelah mengikuti pelaksanaan teknik *role playing*. Setelah itu peneliti menjelaskan tujuan serta tahap-tahap pelaksanaan *post-test* kepada siswa. Maka data hasil *post-test* interaksi sosial dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.6
Skor *Post-test* siswa

| No | Responden | <i>Posttest</i> |
|----|---------------|-----------------|
| 1 | TNF | 202 |
| 2 | TFSD | 198 |
| 3 | S | 200 |
| 4 | RD | 186 |
| 5 | MAAA | 203 |
| 6 | MNF | 197 |
| 7 | SR | 204 |
| 8 | M | 180 |
| | Jumlah | 1570 |

Dari hasil *post-test* menunjukkan bahwa terdapat perubahan skor interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan (*treatment*) teknik *role playing*. Maka artinya siswa mengalami peningkatan interaksi sosial secara signifikan berdasarkan hasil pengolahan data. Dapat dilihat perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* pada tabel 4.7 di berikut ini :

Tabel 4.7
Data *Pretest* dan *Posttest* Interaksi Sosial

| Responden | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|-----------|----------------|-----------------|
| TNF | 111 | 202 |
| TFSD | 113 | 198 |
| S | 126 | 200 |
| RD | 119 | 186 |
| MAAA | 125 | 203 |

| | | |
|---------------|------------|-------------|
| MNF | 112 | 197 |
| SR | 117 | 204 |
| M | 109 | 180 |
| Jumlah | 932 | 1570 |

Berdasarkan tabel 4.8 Menggambarkan bahwa hasil *pre-test* interaksi sosial mengalami peningkatan secara signifikan. Selain dilihat berdasarkan skor *pre-test* dan *post test*, penerapan teknik *role playing* dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan siswa yang mengalami perubahannya pada setiap aspeknya. Secara umum siswa yang menjadi sampel penelitian menunjukkan peningkatan interaksi sosial secara optimal. Peningkatan ini sangat didukung dengan adanya perubahan tingkah laku siswa terhadap interaksi sosial selama melaksanakan teknik *role playing* ini.

Pada tingkat interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh adalah suatu kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap siswa, agar siswa dapat berinteraksi sosial baik dengan orang lain, apabila interaksi sosial siswa baik maka siswa akan mudah dalam bergaul, mampu dalam mengungkapkan pendapatnya, mampu bekerja sama, peduli terhadap sesama. Hal ini sangat dibutuhkan oleh siswa, jika hal ini tidak terjadi maka siswa akan mampu berinteraksi sosial dengan baik.

Perubahan sikap yang terjadi pada siswa merupakan dengan membandingkan skor interaksi sosial sebelum dan sesudah diberikannya teknik *role playing* terhadap siswa. Perubahan yang dimaksud adalah meningkatnya skor interaksi sosial siswa dengan diterapkannya teknik *role playing* ini. Adapun

untuk mendapat hasil perbandingan skor *pretest* dan *posttest* maka dapat dilihat pada rumus persentase sebagai berikut ini :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi yang diperoleh dari data

N : Jumlah skor maksimal⁶¹

Maka dapat dilihat hasil perbandingan skor pada pengukuran awal dan pengukuran akhir dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini :

Tabel 4.8
Perhitungan skor *Pretest* dan *Posttest* Interaksi Sosial Siswa

| No | Kategori | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | |
|----|---------------|----------------|------------|-----------------|------------|
| | | F | % | F | % |
| 1 | Tinggi | 0 | 0 | 6 | 75.0 |
| 2 | Sedang | 0 | 0 | 2 | 25.0 |
| 3 | Rendah | 8 | 100 | 0 | 00.0 |
| | Jumlah | 8 | 100 | 8 | 100 |

Tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019 mengalami peningkatan secara signifikan. Hasil *post-test* menunjukkan sebanyak delapan siswa yang berkategori rendah meningkat, sebanyak enam siswa mengalami perubahan peningkatan berkategori tinggi

⁶¹ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistika Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), h. 43.

(75.0%), sebanyak dua siswa mengalami perubahan berkategori sedang (25.0%), dan kategori rendah (00.0%).

Maka dari hasil skor rata-rata teknik *role playing* yang diujikan dalam penelitian memiliki daya pengaruh yang sangat baik, karena mampu menghasilkan peningkatan yang sangat signifikan pada perubahan skor rata-rata interaksi sosial siswa pada *pre-test* dan *post-test*, dan dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini :

Tabel 4.9
Hasil perhitungan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Siswa

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|------------------------|----------|---|----------------|-----------------|
| Pair 1 <i>Pre-test</i> | 116,5000 | 8 | 6,41427 | 2,26779 |
| <i>Post-test</i> | 196,2500 | 8 | 8,66438 | 3,06332 |

Tabel 5.1 Menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* sebesar 116.5000, sedangkan rata-rata *post-test* sebesar 196.2500. artinya, rata-rata *post-test* lebih tinggi dari pada skor *pre-test*. Maka dengan melihat skor *post-test* lebih tinggi dari pada skor *pre-test* dapat dikatakan terjadi peningkatan interaksi sosial siswa setelah diberikan perlakuan berupa teknik *role playing*.

2. Pengolahan data

Pada pengolahan data ini adalah pengelompokkan berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang sedang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Sebelum

dilakukan analisis data, dilakukan pengujian prasyarat analisis statistik non parametrik.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan dan digunakan sebagai alternatif dari uji *paired sample t test*, jika data penelitian ini tidak berdistribusi normal. Maka dapat dilihat hasil yang diperoleh dari analisis uji *Wilcoxon* pada tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10
Uji *Wilcoxon*

| | N | Rata-rata | Jumlah |
|----------------------|----------------|-----------|--------|
| Post-test - Pre-test | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| Negative Ranks | 8 ^b | 4,50 | 36,00 |
| Positive Ranks | 0 ^c | | |
| Ties | | | |
| Total | 8 | | |

Test Statistics^a

| | <i>Post-test - Pre-test</i> |
|------------------------|-----------------------------|
| Z | -2,530 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,011 |

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Tabel 4.10 Menunjukkan hasil perolehan nilai dari analisis uji *wilcoxon* untuk melihat ada tidaknya perbedaan sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* berupa teknik *role playing* untuk peningkatan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

3. Interpretasi Data

Hasil dari pengolahan data berupa *negatif ranks* (N) memiliki nilai 0, *mean rank* memiliki nilai 0, dan *sum of ranks* juga memiliki nilai 0. Artinya, negatif

ranks atau selisih (negatif) antara hasil penerapan teknik *role playing* untuk *Pre-Test* dan *Post Test* adalah 0, baik itu pada nilai N, *mean rank* maupun *sum of ranks*. Nilai 0 menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai *Pre-Test* ke nilai *Post-Test*.

Positif Ranks atau selisih (positif) antara hasil penerapan teknik *role playing* untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*. Dapat dilihat terdapat delapan data positif (N) yang artinya ke delapan siswa ini mengalami peningkatan interaksi sosial, dengan menggunakan teknik *role playing* dari nilai *Pre-Test* ke nilai *Post-Test*. *Mean Rank* atau rata-rata peningkatan data merupakan sebesar 4.50, sedangkan jumlah rangking positif atau *sum ranks* sebesar 36.00.

Ties adalah kesamaan nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Data menghasilkan nilai *ties* adalah 0. Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*. Tidak ada data siswa yang sama persis baik dilihat dari *Pre-Test* maupun nilai *Post Test*. Adapun pengujian hipotesis yaitu :

Ha = Ada perbedaan peningkatan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diterapkannya teknik *role playing* di SMA Negeri 9 Banda Aceh

Ho = Tidak ada perbedaan peningkatan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diterapkannya teknik *role playing* di SMA Negeri 9 Banda Aceh

Dasar pengambilan keputusan uji *wilcoxon* yaitu :

- a. Jika nilai $\text{Asymp.Sig} < 0.05$, maka hipotesis diterima
- b. Jika nilai $\text{Asymp.Sig} > 0.05$, maka hipotesis ditolak

Berdasarkan output *Test Statistics* diketahui $\text{Asymp.Sig} (2\text{-tailed})$ bernilai 0.011. karena nilai 0.011 lebih kecil dari < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa

hipotesis diterima. Artinya, ada perbedaan peningkatan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diterapkannya teknik *role playing* di SMA Negeri 9 Banda Aceh. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* mampu meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

C. Penerapan Teknik *Role Playing* terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa

Berdasarkan pengamatan data hasil penelitian, maka interaksi sosial siswa mudah menunjukkan tingkat pencapaian yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa penerapan teknik *role playing* mampu meningkatkan interaksi sosial siswa, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik *role playing* sangat efektif meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik *role playing* sangat efektif meningkatkan interaksi sosial siswa, adapun kriteria persentase respon aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini :

Tabel 4.11
Kriteria persentase

| Interval | Kriteria Tingkat Penilaian |
|------------|-----------------------------|
| 80% - 100% | Sangat Efektif |
| 66% - 79% | Efektif |
| 56% - 65% | Cukup Efektif |
| 40% - 55% | Kurang Efektif |
| ≤ 40% | Tidak Efektif ⁶² |

⁶² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 245.

Adapun skor perbandingan *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan siswa dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini :

Tabel 4.12
Hasil persentase *Pretest* dan *Posttest*

| No | Aspek | <i>Pretest</i> | Persentase <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | Persentase <i>Posttest</i> |
|----|-----------------------|----------------|---------------------------|-----------------|----------------------------|
| 1 | Komunikasi | 244 | 46,9 % | 505 | 97,1 % |
| 2 | Sikap | 204 | 51 % | 520 | 130 % |
| 3 | Tingkah Laku Kelompok | 220 | 50 % | 691 | 157 % |
| 4 | Norma Sosial | 264 | 50,7 % | 982 | 188 % |

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa terdapat perubahan atau peningkatan persentase dari keseluruhan indikator yang dilihat dari setiap aspek. Maka dapat diketahui *posttest* memiliki persentase lebih tinggi dari *pretest*, maka dapat diasumsikan siswa telah mencapai tingkat interaksi sosial yang sangat efektif pada setiap aspeknya yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan norma sosial.

Maka dapat dilihat bahwa keseluruhan dari tingkat interaksi sosial peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga tingkatan kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Tingkat persentase interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh dapat dilihat ditabel 4.13 berikut ini :

Tabel 4.13
Tingkat Persentase Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh

| Kategori | Frekuensi | % |
|----------|-----------|------|
| Tinggi | 8 | 11.5 |

| | | |
|---------------|-----------|------------|
| Sedang | 53 | 76.8 |
| Rendah | 8 | 11.5 |
| Jumlah | 69 | 100 |

Tabel 4.13 Menunjukkan bahwa tingkat persentase interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh berada pada kategori tinggi, sedang, dan rendah. Namun siswa pada kategori tinggi diasumsikan telah mencapai tingkat interaksi sosial yang sangat optimal dalam aspek-aspeknya. Walaupun masih terdapat aspek dan indikator yang tingkat pencapaiannya masih kurang, maka masih diperlukannya upaya perhatian ataupun bimbingan terhadap siswa yang diharapkan mampu mengembangkan interaksi sosial siswa untuk kemampuan mengatasi masalah yang di hadapinya dan mampu dalam mengarahkan kearah yang lebih baik.

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian bahwa teknik *role playing* mampu meningkatkan interaksi sosial siswa. Hal ini bisa dilihat dari perubahan perilaku siswa selama diberikan *treatment* oleh peneliti dengan menggunakan teknik *role playing*. Perubahan ini dapat dilihat pada aspek komunikasi siswa sudah mampu mengungkapkan pendapatnya, sudah mampu bergaul dengan yang lain. Perubahan siswa pada aspek sikap siswa sudah mampu menunjukkan ekspresi dalam suatu situasi ataupun sudah dapat menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap yang lain, peduli terhadap sesama. Perubahan siswa pada aspek tingkah laku kelompok sudah mampu dalam bekerja sama, interaksi antara anggota kelompok sudah meningkat. Perubahan siswa pada aspek norma sosial siswa sudah menunjukkan tekanan dari kelompok, adapun pada sanksi sosial

siswa sudah menunjukkan sikap toleransi terhadap sesama atau mentaati keputusan yang sudah diterapkan.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai teknik *role playing* terhadap peningkatan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019. Menghasilkan kesimpulan sebagai berikut ini:

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* memiliki signifikansi terhadap peningkatan interaksi sosial siswa, artinya teknik *role playing* cukup efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka peneliti memberikan beberapa saran:

1. Guru Bimbingan dan Konseling
 - a. Guru Bimbingan dan Konseling dapat mempergunakan teknik *role playing* dengan melakukan bimbingan dan konseling terhadap peningkatan interaksi sosial siswa.
 - b. Guru Bimbingan dan Konseling harus membantu menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat menyediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

- c. Guru Bimbingan dan Konseling wajib memilih materi sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan menggunakan metode tersebut.

2. Siswa

- a. Siswa SMA Negeri 9 Banda Aceh untuk peningkatan interaksi sosial dengan mengikuti kegiatan teknik *role playing*.
- b. Siswa diharapkan mampu menunjukkan penerimaan terhadap apapun keadaan teman disekitarnya, agar tidak ada teman yang merasa dijauhi.

3. Peneliti selanjutnya

- a. Teknik *role playing* dapat dipergunakan bagi semua kategori, baik tinggi, sedang, dan rendah untuk melihat perubahan yang signifikan pada interaksi sosial siswa
- b. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menggunakan instrumen interaksi sosial dilihat berdasarkan aspek-aspek yang mempengaruhi interaksi sosial siswa sehingga dapat diteliti dengan menyeluruh, dapat mengambil nilai-nilai positif dari penelitian ini agar dapat dikembangkan. Dan dapat menjadi masukan dan memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi tentang penelitian yang lebih baik.
- c. Pada penelitian, penulis tidak melibatkan pendamping untuk mengamati pelaksanaan layanan bimbingan, seperti mengambil video ketika siswa bermain peran, mengontrol sorakan penonton sehingga terdapat beberapa kegiatan yang mungkin luput dari pengamatan

peneliti. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan pendampingan untuk mengamati berbagai kegiatan dalam proses pelaksanaan bimbingan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2007). *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta.
- . dan Joko Tri Prasetya. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pusaka Setia.
- Abdul Rachman Shaleh. (2000). *Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, Jakarta: Gemawindu Pancaperssaka.
- Agung Rizki Septia. (2018). “*Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII*”.
- Anas Sudjiono. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Armai Arief. (2002). *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan Islam*, Cet. 1; Jakarta: Ciputa Pres.
- Atwi Suparman, (1997). *Model-model Pembelajaran Interaktif*, Jakarta: STIA-LAN Press
- Bagja Waluya. (2010). *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat untuk Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*, Bandung: Gagas Media.
- Basyirudin Usman. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputa Pers.
- Dany Haryanto dan G. Edwi Nugroho. (2011). *Pengantar Sosiologi Dasar*, Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Elly M. Setiadi. (2013). *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Eben Sahlan. (2007). *Sosiologi (untuk sma dan ma kelas x)*, Bandung: Sarana Panca Karya Nusa.
- E. Mulyasa. (2011). *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung: Remaja Rosdaya.
- Estu Handayani. (2011). *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruh Kalang*.
- Farida Agus Setiawan. (2017). *STATISTIKA TERAPAN Untuk Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing.

- Garungan. (2004). *Psikologi Sosial*, Bandung: Refika Aditama.
- Hadari Nawani dan Martini Hadari. (1995). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah B Uno. (2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hurlock, dan Elizabeth.B. (1988). *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- <http://eprints.uny.ac.id/21968/1/Ika%20Widyaningsih.pdf>
- Indryastuti Wulaningsih. (2016). *Efektifitas Positive Self Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas IX SMP N 3 Bangun tapan*, skripsi Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Juliansyah Noor. (2013). *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana.
- M. Basyiruddin Usman. (2002). *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Cet. 1; Jakarta: Ciputa Pres.
- Miftahul Huda. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muri Yusuf. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Fajar InterpretamaMandiri.
- Muhibbin Syah. (2015). *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Sitorus. (2002). *Berkenalan dengan Sosiologi*, Jakarta: Erlangga.
- Nia Prisna Angela. (2016). “*Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Dalam Mengelola Emosi Diri Di SMPN 11 Bandar Lampung*”.
- Nurochim. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Peter Salim dan Yenny. (2011). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Jakarta: Modern English Perss.
- Santoso. (2010). *Teori-teori Psikologi Sosial*, Bandung: Refika Aditama.
- Shaw 1976. *Group Dynamics: The Psychology of Small Group Behavior*, New Delhi: TATA McGraw-Hill.

- Siti Rahayu Haditono. *Psikologi Perkembangan*, Gadjah Mada University Press.
- Soerjono Soekarto dan Budi Sulistyowaty. (2013). *Sosiologi suatu Pengantar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- . (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- . (2008). *Statistik untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- . (2011). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Awan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta,
- Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Thantawy R. (1997). *Kamus Bimbingan & Konseling*, Jakarta: Patamor.
- Tohirin. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: Raja Grafindo Pers.
- Yunzira Anwar. (2018). “Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa Dan Guru Di SMPN 2 Kembang Tanjung”.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-13617/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2018

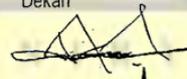
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling, tanggal 15 November 2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. Drs. Munirwan Umar, M. Pd | Sebagai pembimbing pertama |
| 2. Elviana, S.Ag., M. Si. | Sebagai pembimbing kedua |
- Untuk membimbing skripsi :
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Hummaira |
| NIM | : 150213082 |
| Program Studi | : Bimbingan dan Konseling |
| Judul Skripsi | : Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Di SMA Negeri 9 Banda Aceh. |
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 06 Desember 2018
An. Rektor
Dekan


(Muslim Razali)

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-11329/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2019

01 Agustus 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : HUMMAIRA
N I M : 150213082
Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A l a m a t : Lam Ujong Mns. Intan, Kec. Krueng Barona Jaya, Kab. Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

SMA Negeri 9 Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,

Mustafa



PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos 23121
Telepon (0651) 22620, Faks (0651) 32386
Website : disdikacehprov.go.id, Email : disdik@acehprov.go.id

Nomor : 070 / B.1 / BA 78 a / 2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Pengumpulan Data

Banda Aceh, 7 Agustus 2019
Yang Terhormat,
Kepala SMA Negeri 9 Banda Aceh
Kota Banda Aceh
di -
Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-11329/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2019 tanggal, 01 Agustus 2019 hal : "Mohon Bantuan dan Keizinan Melakukan Pengumpulan Data Skripsi", dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama : Hummaira
NIM : 150213082
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul : "PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH"

Namun untuk maksud tersebut kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengingat kegiatan ini akan melibatkan para siswa, diharapkan agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu proses belajar mengajar;
2. Harus mentaati semua ketentuan peraturan Perundang-undangan, norma-norma atau Adat Istiadat yang berlaku;
3. Demi kelancaran kegiatan tersebut, hendaknya dilakukan koordinasi terlebih dahulu antara Mahasiswa yang bersangkutan dan Kepala Sekolah;
4. Melaporkan dan menyerahkan hasil Pengumpulan Data kepada pejabat yang menerbitkan surat izin Pengumpulan Data.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

KEPALA BIDANG PEMBINAAN SMA DAN



Nomor : 136/SMA/2019 Tanggal 02 Agustus 2019

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Mahasiswa yang bersangkutan;
3. Arsip.



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 9 BANDA ACEH

Jalan : Sultan Malikul Saleh Kompleks Stadion Harapan Bangsa Banda Raya – Banda Aceh Kode Pos : 23238
Telepon (0651) 6302024, E-mail : sman9bandaaceh@yahoo.com
Website : http://www.sman9bandaacch.sch.id

Nomor : 074/783/2019
Lamp : -
Perihal : *Telah Selesai Mengadakan Penelitian*

Banda Aceh, 5 Oktober 2019

Kepada Yth,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh
di- Banda Aceh

Dengan Hormat ,

Sehubungan dengan Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Aceh, Nomor : 070 / B.1 /8478.a/2019, tanggal 7 Agustus 2019 Tentang Izin Penelitian Pengumpulan Data Penyusunan Skripsi, maka dengan ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Banda Aceh Menerangkan:

N a m a : Hummaira
NIM : 150213082
Program Studi : Bimbingan Konseling
Jenjang : Sarjana (S-1)

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 9 Banda Aceh pada tanggal : 03 s.d 14 September 2019, dengan judul Skripsi (Karya Tulis) : “ Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh”

Demikian surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kepala SMA Negeri 9 Banda Aceh,

Drs. Idris Muhammad, M.Pd
Pembina Tk.I
NIP. 19610307 199512 1 001

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-13617/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2018

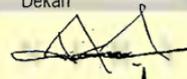
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Bimbingan Konseling, tanggal 15 November 2018

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. Drs. Munirwan Umar, M. Pd | Sebagai pembimbing pertama |
| 2. Elviana, S.Ag., M. Si. | Sebagai pembimbing kedua |
- Untuk membimbing skripsi :
- | | |
|---------------|---|
| Nama | : Hummaira |
| NIM | : 150213082 |
| Program Studi | : Bimbingan dan Konseling |
| Judul Skripsi | : Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Di SMA Negeri 9 Banda Aceh. |
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 06 Desember 2018
An. Rektor
Dekan


(Muslim Razali)

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-11329/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2019

01 Agustus 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : HUMMAIRA
N I M : 150213082
Prodi / Jurusan : Bimbingan Konseling
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A l a m a t : Lam Ujong Mns. Intan, Kec. Krueng Barona Jaya, Kab. Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

SMA Negeri 9 Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,

Mustafa



PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos 23121
Telepon (0651) 22620, Faks (0651) 32386
Website : disdikacehprov.go.id, Email : disdik@acehprov.go.id

Nomor : 070 / B.1 / BA 78 a / 2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Izin Pengumpulan Data

Banda Aceh, 7 Agustus 2019
Yang Terhormat,
Kepala SMA Negeri 9 Banda Aceh
Kota Banda Aceh
di -
Tempat

Sehubungan dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-11329/Un.08/FTK.1/TL.00/08/2019 tanggal, 01 Agustus 2019 hal : "Mohon Bantuan dan Keizinan Melakukan Pengumpulan Data Skripsi", dengan ini kami memberikan izin kepada:

Nama : Hummaira
NIM : 150213082
Program Studi : Bimbingan Konseling
Judul : "PENERAPAN TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH"

Namun untuk maksud tersebut kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Mengingat kegiatan ini akan melibatkan para siswa, diharapkan agar dalam pelaksanaannya tidak mengganggu proses belajar mengajar;
2. Harus mentaati semua ketentuan peraturan Perundang-undangan, norma-norma atau Adat Istiadat yang berlaku;
3. Demi kelancaran kegiatan tersebut, hendaknya dilakukan koordinasi terlebih dahulu antara Mahasiswa yang bersangkutan dan Kepala Sekolah;
4. Melaporkan dan menyerahkan hasil Pengumpulan Data kepada pejabat yang menerbitkan surat izin Pengumpulan Data.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasamanya kami haturkan terima kasih.

KEPALA BIDANG PEMBINAAN SMA DAN



Nomor : 136/SMA/2019 Tanggal 02 Agustus 2019

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
2. Mahasiswa yang bersangkutan;
3. Arsip.



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 9 BANDA ACEH

Jalan : Sultan Malikul Saleh Kompleks Stadion Harapan Bangsa Banda Raya – Banda Aceh Kode Pos : 23238
Telepon (0651) 6302024, E-mail : sman9bandaaceh@yahoo.com
Website : http://www.sman9bandaacch.sch.id

Nomor : 074/783/2019
Lamp : -
Perihal : *Telah Selesai Mengadakan Penelitian*

Banda Aceh, 5 Oktober 2019

Kepada Yth,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh
di- Banda Aceh

Dengan Hormat ,

Sehubungan dengan Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Aceh, Nomor : 070 / B.1 /8478.a/2019, tanggal 7 Agustus 2019 Tentang Izin Penelitian Pengumpulan Data Penyusunan Skripsi, maka dengan ini Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Banda Aceh Menerangkan:

N a m a : Hummaira
NIM : 150213082
Program Studi : Bimbingan Konseling
Jenjang : Sarjana (S-1)

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 9 Banda Aceh pada tanggal : 03 s.d 14 September 2019, dengan judul Skripsi (Karya Tulis) : “ Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa di SMA Negeri 9 Banda Aceh”

Demikian surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kepala SMA Negeri 9 Banda Aceh,

Drs. Idris Muhammad, M.Pd
Pembina Tk.I
NIP. 19610307 199512 1 001

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

Lampiran 5

Output SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

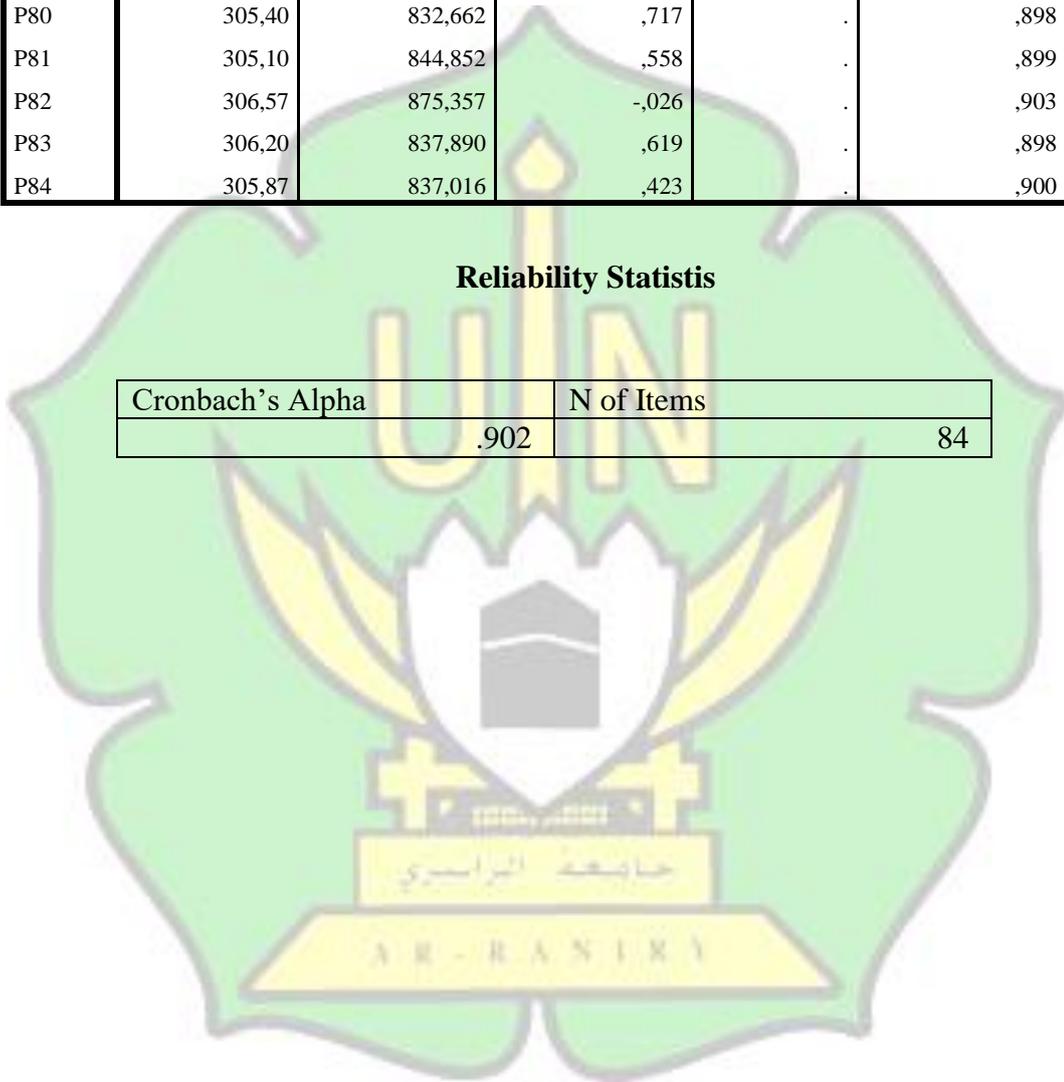
| Item-Total Statistics | | | | | |
|-----------------------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|------------------------------|----------------------------------|
| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Squared Multiple Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
| P1 | 306,47 | 874,947 | -,017 | . | ,903 |
| P2 | 305,47 | 843,292 | ,488 | . | ,899 |
| P3 | 305,87 | 859,292 | ,207 | . | ,902 |
| P4 | 305,57 | 843,289 | ,426 | . | ,900 |
| P5 | 306,07 | 836,823 | ,635 | . | ,898 |
| P6 | 306,27 | 869,306 | ,065 | . | ,903 |
| P7 | 306,50 | 885,638 | -,161 | . | ,905 |
| P8 | 306,07 | 836,823 | ,635 | . | ,898 |
| P9 | 306,23 | 840,875 | ,439 | . | ,899 |
| P10 | 306,50 | 865,086 | ,165 | . | ,902 |
| P11 | 306,83 | 867,247 | ,075 | . | ,903 |
| P12 | 305,40 | 839,972 | ,566 | . | ,899 |
| P13 | 305,77 | 851,771 | ,400 | . | ,900 |
| P14 | 305,30 | 836,562 | ,679 | . | ,898 |
| P15 | 305,43 | 832,737 | ,616 | . | ,898 |
| P16 | 307,47 | 865,568 | ,129 | . | ,902 |
| P17 | 306,13 | 877,706 | -,065 | . | ,903 |
| P18 | 305,57 | 879,426 | -,082 | . | ,904 |
| P19 | 305,93 | 874,685 | -,010 | . | ,903 |
| P20 | 306,87 | 887,568 | -,167 | . | ,906 |
| P21 | 305,40 | 837,697 | ,521 | . | ,899 |
| P22 | 306,30 | 893,459 | -,226 | . | ,907 |
| P23 | 306,87 | 872,051 | ,028 | . | ,903 |
| P24 | 305,50 | 834,810 | ,615 | . | ,898 |
| P25 | 305,33 | 856,230 | ,392 | . | ,900 |
| P26 | 305,50 | 840,328 | ,561 | . | ,899 |
| P27 | 305,87 | 871,499 | ,042 | . | ,903 |
| P28 | 305,37 | 869,206 | ,111 | . | ,902 |
| P29 | 305,90 | 859,610 | ,221 | . | ,901 |
| P30 | 305,43 | 840,668 | ,561 | . | ,899 |
| P31 | 306,10 | 869,955 | ,065 | . | ,902 |
| P32 | 305,67 | 847,609 | ,444 | . | ,900 |

| | | | | | |
|-----|--------|---------|-------|---|------|
| P33 | 305,00 | 865,241 | ,320 | . | ,901 |
| P34 | 306,33 | 836,092 | ,489 | . | ,899 |
| P35 | 306,10 | 871,472 | ,017 | . | ,904 |
| P36 | 306,40 | 871,145 | ,039 | . | ,903 |
| P37 | 305,57 | 843,426 | ,447 | . | ,899 |
| P38 | 305,77 | 857,289 | ,277 | . | ,901 |
| P39 | 306,53 | 861,016 | ,245 | . | ,901 |
| P40 | 305,90 | 840,852 | ,556 | . | ,899 |
| P41 | 305,17 | 847,661 | ,392 | . | ,900 |
| P42 | 305,33 | 847,195 | ,487 | . | ,899 |
| P43 | 305,53 | 830,120 | ,660 | . | ,898 |
| P44 | 305,47 | 835,016 | ,604 | . | ,898 |
| P45 | 305,50 | 837,707 | ,536 | . | ,899 |
| P46 | 306,73 | 862,271 | ,223 | . | ,901 |
| P47 | 305,90 | 861,610 | ,256 | . | ,901 |
| P48 | 305,93 | 831,926 | ,662 | . | ,898 |
| P49 | 306,40 | 842,248 | ,402 | . | ,900 |
| P50 | 305,00 | 848,966 | ,647 | . | ,899 |
| P51 | 306,30 | 877,734 | -,059 | . | ,904 |
| P52 | 306,87 | 870,257 | ,054 | . | ,903 |
| P53 | 306,37 | 850,033 | ,422 | . | ,900 |
| P54 | 305,93 | 874,616 | -,016 | . | ,904 |
| P55 | 306,10 | 853,748 | ,369 | . | ,900 |
| P56 | 305,60 | 833,007 | ,672 | . | ,898 |
| P57 | 305,23 | 849,702 | ,449 | . | ,900 |
| P58 | 305,40 | 849,283 | ,423 | . | ,900 |
| P59 | 305,83 | 890,971 | -,210 | . | ,906 |
| P60 | 305,47 | 856,602 | ,415 | . | ,900 |
| P61 | 305,73 | 833,237 | ,674 | . | ,898 |
| P62 | 306,17 | 860,213 | ,231 | . | ,901 |
| P63 | 305,57 | 854,875 | ,293 | . | ,901 |
| P64 | 305,67 | 846,299 | ,579 | . | ,899 |
| P65 | 305,50 | 855,638 | ,396 | . | ,900 |
| P66 | 306,37 | 863,482 | ,201 | . | ,901 |
| P67 | 305,97 | 853,275 | ,308 | . | ,901 |
| P68 | 305,57 | 833,840 | ,610 | . | ,898 |
| P69 | 305,77 | 854,944 | ,329 | . | ,901 |
| P70 | 306,57 | 863,909 | ,170 | . | ,902 |
| P71 | 305,80 | 851,683 | ,480 | . | ,900 |
| P72 | 305,70 | 880,976 | -,127 | . | ,904 |

| | | | | | |
|-----|--------|---------|-------|---|------|
| P73 | 305,60 | 829,214 | ,673 | . | ,897 |
| P74 | 306,10 | 841,679 | ,683 | . | ,898 |
| P75 | 305,63 | 847,964 | ,445 | . | ,900 |
| P76 | 307,53 | 900,533 | -,414 | . | ,906 |
| P77 | 306,27 | 851,789 | ,381 | . | ,900 |
| P78 | 305,53 | 862,464 | ,256 | . | ,901 |
| P79 | 306,03 | 861,826 | ,182 | . | ,902 |
| P80 | 305,40 | 832,662 | ,717 | . | ,898 |
| P81 | 305,10 | 844,852 | ,558 | . | ,899 |
| P82 | 306,57 | 875,357 | -,026 | . | ,903 |
| P83 | 306,20 | 837,890 | ,619 | . | ,898 |
| P84 | 305,87 | 837,016 | ,423 | . | ,900 |

Reliability Statistis

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .902 | 84 |



Lampiran 6

Output SPSS Uji Wilcoxon

Ranks

| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-------------------------|----------------|----------------|-----------|--------------|
| Post-test - Pre-test | Negative Ranks | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Positive Ranks | 8 ^b | 4,50 | 36,00 |
| | Ties | 0 ^c | | |
| | Total | 8 | | |

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

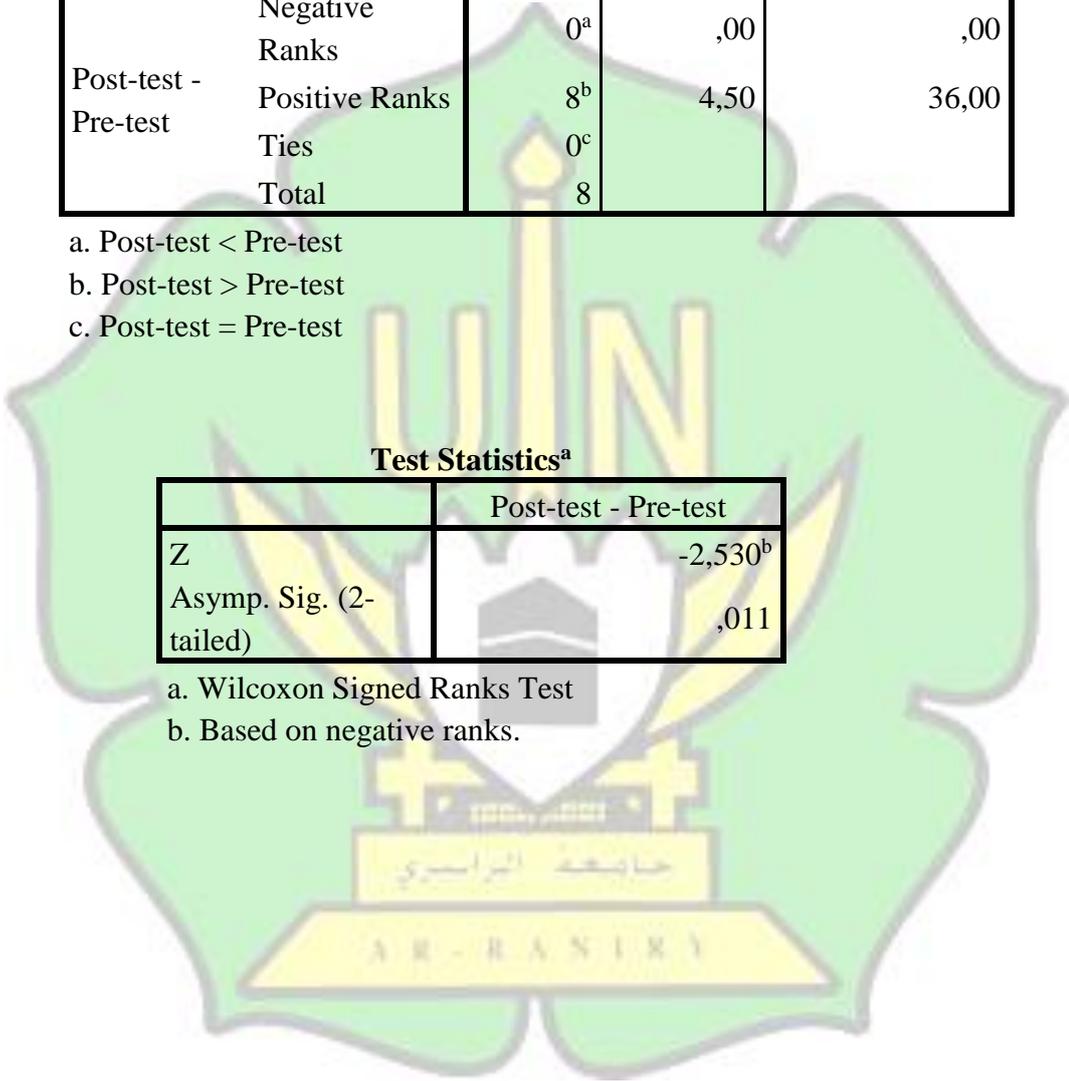
c. Post-test = Pre-test

Test Statistics^a

| | Post-test - Pre-test |
|------------------------|----------------------|
| Z | -2,530 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,011 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.



Lampiran 7

DATA PRE-TEST

| No Responden | Kelas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | Jumlah | Kategori | |
|--------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|--------|----------|--------|
| 1 TNF | XI Mipa 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 5 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 1 | 5 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | | 126 | RENDAH | | | |
| 2 TFSD | XI Mipa 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 4 | 3 | 5 | 5 | 1 | 1 | 5 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 1 | 5 | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 2 | 2 | 4 | 1 | | 125 | RENDAH |
| 3 S | XI Mipa 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 5 | | 119 | RENDAH | |
| 4 RD | XI Mipa 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 5 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | | 117 | RENDAH | |
| 5 MAAA | XI Mipa 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 5 | 4 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | | 113 | RENDAH | | |
| 6 MNF | XI Mipa 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 1 | 4 | 2 | | 112 | RENDAH | |
| 7 SR | XI Mipa 1 | 1 | 1 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 1 | 3 | 1 | | 111 | RENDAH | |
| 8 M | XI Mipa 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 5 | 4 | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 5 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | | 109 | RENDAH | | |

Lampiran 7

DATA POST TEST

| No Responden | Kelas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | Jumlah | Kategori | | | |
|--------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|----------|--------|--------|--------|
| 1 SR | XI Mipa 1 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | | 204 | TINGGI | |
| 2 MAAA | XI Mipa 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | | 203 | TINGGI | | |
| 3 TNF | XI Mipa 2 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | | 202 | TINGGI | | |
| 4 S | XI Mipa 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | | 200 | TINGGI | |
| 5 TFSD | XI Mipa 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | | 198 | TINGGI | | |
| 6 MNF | XI Mipa 2 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | | 197 | TINGGI |
| 7 RD | XI Mipa 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | | 186 | SEDANG | |
| 8 M | XI Mipa 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | | 180 | SEDANG |

Lampiran 8

Skenario *role playing*

Judul : Menjalin hubungan sosial yang baik

Terdapat sebuah persahabatan yang terdiri dari beberapa orang yaitu, putri, devi, silvia, romi, putra, fahmi, dewi, nurul dan rahmi. Mereka bersahabat sangat lama, sejak mereka sudah duduk dikelas 1 SMP. Pada suatu hari rahmi salah satu sahabat mereka sedang jatuh sakit, devi mengajak teman-temannya untuk menjenguk rahmi dirumah sakit. Agar kita bertanggung jawab terhadap sahabat kita yang sedang sakit dan mereka berkumpul dirumah devi.

Dari ke 8 orang sahabat ini, dua diantara mereka tidak setuju untuk menjenguk keadaan rahmi yang sedang sakit. Mereka yaitu silvia dan putra. Mereka menganggap bahwa menjenguk orang sakit tidaklah penting

Semua : Assalamualaikum wr.wb

Devi : Waalaikumsalam, silahkan masuk.

Apa kabar semuanya, bagaimana keadaan kalian hari ini ?

Semua : Alhamdulillah baik dev, kamu sendiri bagaimana ?

Devi : Aku baik juga. Oh iya teman-teman aku mau ajak kalian besok berkunjung ke rumah sakit untuk menjenguk rahmi yang sedang sakit, bagaimana kalian setuju ?

Romi : Aku setuju dev, karena besok aku tidak ada kegiatan apa-apa

(dari mereka semua, terlihat hanya silvia dan putra yang bersikap acuh)

Nurul : Boleh banget, itu ide yang bagus.

Fahmi : Aku setuju dev, itu yang aku pikirkan tadi, rencana aku mau ajak kalian lah, cuma bagus juga sih dev udah duluan kamu bilang.

Dewi : Iya, aku setuju. Sebaiknya kita harus berkunjung kerumah sakit besok.

Putri : Oke, aku akan siap-siap untuk besok.”

Devi : Kalau kamu bagaimana silvia dan putra ?

(silvia tidak bisa berjanji akan ikut devi dan teman-teman yang lain ke rumah sakit)

Silvia : Aku belum pasti bisa pergi besok dev.”

Putra : Aku tidak ikut, kalian saja yang pergi

(teman-teman yang lain serentak menanyakan kepada silvia dan putra kenapa tidak mau menjenguk rahmi)

Fahmi : Kenapa kalian berdua tidak mau ikut, memangnya kali tidak merasa bersalah, sudah tahu teman sakit tapi kalian tidak mau menjenguknya?

Romi : Iya ni, benar kata fahmi. Teman kita kan lagi ada yang sakit kenapa kita tidak menjenguknya

Nurul : Kenapa sih kalian berdua seperti tidak ada kemauan untuk menjenguk salah satu sahabat kita ? Tidak boleh lho seperti itu.”

Silvia : Iya kan kita manusia, pastinya ada waktunya dimana dia akan sakit. Aku kan pernah sakit juga, jadi aku tau.

Nurul : Memang iya setiap manusia pasti diberikan sakit, Cuma kan kita menjaga hubungan yang baik, maka dari itu kita jenguk rahmi besok.

Putri : Iya, betul seperti nurul katakan, kita ini sahabat. Kalau di antara kita ada yang sakit kita wajib menjenguknya.”

(silvia dan putra masih bersikap seperti orang asing dan bahkan tidak seperti seorang sahabat)

- Putra : Iya tapi kalau tidak ada waktu tidak wajib juga kan.
- Fahmi : waktu itu yang akan menentukan, kalau kalian menganggap rahmi itu sahabat kalian, pastinya kalian punya waktu luang.
- Dewi : Kalau kita mengatur waktu yang tepat, pastinya kita bisa dong pergi, intinya dari diri sendiri ada kemauan.
- Devi : Ini kan Cuma niat kita untuk menjenguk seorang sahabat yang sedang sakit, apa iya kalian tidak ada waktu luang sedikit pun?

(Fahmi mencoba menyadarkan silvia dan putra agar memiliki rasa tanggung jawab seorang sahabat)

- Fahmi : Mana mungkin waktu sebentar saja untuk menjenguk sahabat tidak ada
- Silvia : Aku belum bisa kasih jawaban yang pasti (masih terlihat acuh)
- Romi : kalau kamu, put ?
- Putra : Aku lagi malas aja dan gak mau kemana-kemana
- Romi : Malas ? Bisa-bisanya kamu bilang malas put, kamu tidak merasa punya teman ya ?
- Putra : Iya merasa, tapi kan gak seharusnya mesti pergi.
- Putri : seharusnya kalian harus tahu apa arti dari persahabatan. Jikalau ada teman yang sedang mengalami kesusahan, kesedihan dan sakit maka kita harus menjadi obat bagi dirinya, dan bukan kita tidak peduli kepada sahabat kita.
- Nurul : Bener sekali itu, kita harus mampu membantu teman yang kesusahan, sakit dan walaupun tidak bisa memberikan secara materi, setidaknya bisa dengan hal yang lain.

(Mereka berdua terdiam, kemudian devi berhasil menyadarkan mereka berdua)

Devi : Kalian tahu apa yang membedakan kita dengan makhluk lain ?
apakah bentuk fisiknya saja atau sifatnya ?

(silvia dan putra kebingungan menjawab apa yang ditanyakan devi, dan tiba-tiba mereka menjawab)

Silvia : Sifatnya yang membedakan.

Putri : Kalau menurut kamu, put ?

Silvia : Iya, yang pasti sifatnya lah.

Devi : Kalau kalian tahu bahwa yang membedakan manusia dengan makhluk lain adalah sifatnya, maka seharusnya kalian paham bahwa manusia dalam hal ini seorang sahabat harus memiliki rasa sosial kepada sahabat kita yang sedang sakit maupun kesusahan.

(Silvia dan putra menyadari bahwa yang dikatakan oleh devi dan teman-teman yang lain benar, dan mereka berdua sadar diri)

Silvia : Iya, benar sih apa yang kamu bilang dev

Putra : Iya juga ya, rahmi kan sahabat kita, jadi aku harus menjenguknya karena dia sedang sakit. Siapa tahu dengan kedatanganku keadaan dia bisa membaik

Nurul : Itu baru sahabat sejati

Dewi : Oke, kalau begitu sampai ketemu besok dirumah sakit ya. Semoga keadaan rahmi akan segera membaik dengan kedatangan kita.

Semua : Oke, amin semoga diberikan kesembuhan.

Silvia : Tunggu.. Jangan pulang dulu bisa tidak teman-teman ?

Dewi : Kenapa sil ?

Putri : Iya kenapa sil ?

Silvia : Maafin aku ya teman-teman akhir-akhir ini aku kadang suka marah sama kalian (silvia pun menangis). Sebenarnya aku sedang ada masalah dengan ibuku, ibuku selalu memarahi aku sekarang ini, karena kemarin itu ada masalah di sekolah aku, aku dihukum oleh guru karena memarahi teman sekelas yang tidak menghargai pendapatku saat belajar. Kejadian itu sudah berapa kali aku lakukan, saat kejadian itu guru di sekolahku menyuruh aku untuk memanggil orang tuaku. Dan saat itulah ibuku sekarang sering marah-marah denganku.

Devi : Kamu yang sabar ya sil, sebenarnya itu kesalahan kamu juga, karena kamu sudah berapa kali memarahi teman yang tidak menghargai pendapat kamu. Sebaiknya kamu tidak mengulangi lagi kejadian seperti itu.

Romi : Bener kata devi, kita sebagai manusia harus saling menghargai, tidak boleh saling memusuhi.

Semua : Iya sil, semoga kamu tidak mengulangi hal seperti itu lagi ya !

Silvia : Baik teman-teman. Makasih ya kalian sudah menghiburku

Semua : Sama-sama

Akhir cerita mereka pun pulang dari rumah devi dengan senyuman bahagia, mereka adalah sahabat yang tidak pernah terpisahkan. Dan berkat teman-teman ibu silvia tidak memarahi silvia lagi, dan akhirnya rahmi sembuh dari penyakitnya.

Pentingnya memiliki kepedulian yang sangat tinggi terhadap sesama sahabat, dan disaat kita sedang membutuhkan untuk ada disamping seorang sahabat maka kita akan menjadi sandaran untuk mereka.

Skenario role playing

Judul : Pentingnya kepedulian terhadap teman

Pada suatu hari mereka (dara, filza, khalis, azzam, fais, caca, amira dan sarah) sedang berkumpul disebuah taman di sekolah mereka pada saat jam istirahat berlangsung.

Dara : Apa kabar semuanya ?

Semua : Alhamdulillah baik.

Filza : Kenapa tadi kamu fais sama sarah waktu ditanyakan sama ibu aminah kamu tidak bisa menjawab ?

Caca : Iya tuh, kenapa tadi fais kamu tidak bisa jawab ?

Fais : Ya gak bisa menjawab, iya mau bagaimana lagi (ekspresinya terlihat biasa saja)

Amira : Kok kamu biasa aja sih, gak ada rasa kaya menyesal gitu lah.

Sarah : Biasa aja kali, aku aja biasa kenapa kalian yang repot.

Khalis : Iya bukan seperti itu juga lho sar, kan kami menanyakan, ya tandanya kami perhatian sama kalian berdua.

Azzam : Berarti tandanya mereka tidak bisa menjawab, karena tidak belajar teman-teman.

(Fais dan sarah dengan serentak menjawab perkataan yang dilontarkan oleh azzam)

Fais & sarah : Sok tahu kali kamu zam, emangnya kamu tahu kami tidak belajar ?

Azzam : Iya kan aku cuma bilang, kalau memang kalian ada belajar ya Alhamdulillah.

Dara : Belajar itu sangat penting lho, jangan menghabiskan waktu untuk bermain saja. Tapi luangkan waktu untuk belajar sewaktu dirumah.

Filza : Betul itu apa yang dikatakan sama dara

(setelah itu khalis lantas pamitan sama teman-temannya untuk ke kamar mandi ingin buang air kecil)

Khalis : Eh teman-teman maaf ya, aku mau ke kamar mandi sebentar mau air kecil dulu.

Amira : Iya Khalis

Caca : Fais dan sarah, kalian tidak boleh membuang banyak waktu untuk hal yang tidak bermanfaat, kalian harus mau belajar dengan giat agar kalau ditanyakan bisa menjawabnya. Coba deh kalian perhatikan teman kita si filza, dia selalu mengerjakan soal dengan sangat baik, apalagi ditanyakan soal yang mudah sangat gampang dia menjawab.

Sarah : Betul sih, Cuma mau gimana lagi orang aku malas kali belajar.

Fais : Betul tuh sar, aku juga malas banget belajar. Tapi janganlah sama-samakan aku dengan filza. Kan aku beda dengan dia (wajahnya yang terlihat seperti kesal)

Dara : Kalau kalian malas, sampai kapan pun akan seperti itu. Kalian mau nanti nanti tidak lulus ?

Caca : Ini bukan masalahnya mempersamakan kalian dengan filza, cuma kan kita bisa melihat sisi yang baik dari salah satu teman kita.

Sarah : Hem (ekspresinya terlihat tidak senang dengan perkataan caca)

(beberapa menit kemudian khalis kembali lagi bersama mereka)

Azzam : Udah deh jangan berdebat lagi. Intinya kalau kalian punya keinginan untuk belajar otomatis kalian akan mendapatkan nilai yang baik dan pastinya bisa menjawab soal yang diberikan guru.

Khalis : Iya bener sekali apa yang dikatakan azzam.

Dara : Kapan beh kita belajar kelompok bersama ?

Filza : Ayuk, dirumah aku aja yuk

Sarah : Ah malas, tidak mau aku dirumah kamu

Fais : Hem. Mesti ya dirumah kamu ?

Filza : Ya tidak juga sih, cuma aku menawarkan saja. Kalau kalian tidak mau tidak apa-apa juga

Amira : Janganlah kaya gitu, kan niat filza baik

Khalis : Iya loh tidak boleh seperti itu, kan bagus juga filza mengajak kita belajar dirumahnya, pastinya nanti kita dirumah filza banyak buku-buku yang bisa kita pelajari

(pada akhirnya sarah dan fais mau belajar bersama dirumah filza)

Sarah & fais : Yaudah beh kami mau.

Azzam : Bagus deh kalau kalian mau, yaudah ayuk kita masuk ke kelas lagi bel sudah berbunyi, jangan lupa besok jam 10 pagi kerumah filza ya !

Semua : Ayuk, Oke.

(setelah itu mereka masuk ke kelas dan jam 13.45 WIB mereka pulang sekolah, keesokan harinya mereka pergi kerumah filza)

Semua : Assalamualaikum

Filza : Waalaikumsalam, silahkan masuk teman-teman.

Apa kita mulai terus belajarnya ?

Semua : Boleh

(setelah itu mereka belajar bersama)

Fais : Fil boleh gak aku baca buku ini,

Filza : Kalian anggap aja ini buku kalian juga ya, kalau mau baca atau mau pinjam untuk bawa pulang kerumah, boleh-boleh saja.

Semua : Baik banget filza ini (Senyum senang)

Amira : Ayuk kita kerjakan PR yang diberikan ibu aminah kemarin,

(setelah 1 jam mereka mengerjakan PR,dan mereka saling berbincang-bincang)

Sarah : Teman-teman maafin aku ya, mungkin aku selama ini jarang memperdulikan kalian saat kalian mengajak aku belajar bersama. Cuma aku malu aja, kalian lebih mampu daripada aku.

Dara : Iya tidak apa-apa sar, jangan malu hai, kan kita belajar bersama agar kita bisa berbagi ilmu dan bisa saling menanyakan jikalau kita tidak bisa mengerjakannya

Caca : Bener tuh, kita harus bisa bekerja sama dalam kelompok. Apalagi kalau jarang bergaul dengan teman-teman yang lain, pastinya kita akan sendiri kalau mau apa-apa.

Fais : Iya sih, apalagi kalau kita tidak memperdulikan teman yang mengajak kita kearah yang lebih baik. Makasih ya teman-teman kalian sudah mengajarkan kami

Semua : Sama-sama

Khalis : Semoga UN nanti kita bisa menjawab soal dengan benar dan semoga kita lulus semuanya. Amin

Semua : Amin

Amira : Yaudah ayuk kita kita pulang teman-teman.

Caca & Azzam: Yuk, terimakasih filza ya sudah mengajarkan kami banyak hal

Filza : Sama-sama

Dan setelah belajar bersama akhirnya mereka pulang kerumah masing-masing. Akhirnya bulan untuk menunjuk UN sudah tiba, mereka mengikuti UN dengan baik dan mendapatkan nilai yang sangat memuaskan.



Skenario role playing

Judul : Jangan memandang seseorang dengan status sosial

Disebuah sekolah ada 6 orang sahabat yang bernama lisa, oja, ira, aulia, nanda, abdul, mereka sangatlah dekat hampir setiap hari selalu bersama. Dari setiap mereka memiliki sifat yang berbeda-beda. Dari ke 6 mereka, sifat dari lisa sangatlah acuh, lisa tipe orang yang tidak mau bergaul dengan yang lain kecuali teman-teman kelompoknya saja. Hari ini adalah pagi yang cerah, dimana hari ini akan kedatangan murid baru, murid tersebut berasal dari kampung.

(Di dalam kelas)

Pak guru : Assalamualaikum

Pagi anak-anak , apa kabar semuanya ?

Murid : Walaikumsalam pak, baik pak.

Pak guru : Anak-anak hari ini kita akan kedatangan murid baru ? Silahkan masuk nak .

Elis : (masuk ke dalam kelas) perkenalkan nama saya elis, saya pindahan dari Yogyakarta

Pak guru : Elis silahkan duduk disamping lisa

Elis : Baik pak, terimakasih pak.

Ira : Hai elis, perkenalkan namaku ira

Elis : Tersenyum

Pak guru : Bapak harap kalian bisa baik kepada elis ya, berhubung sudah bel istirahat, kalian sudah bisa istirahat. Assalamualaikum

Murid : Walaikumsalam pak

(setelah pak guru keluar mereka semua ke kantin)

Lisa : Ayuk kita ke kantin

Oja : Yuk, mau ikut nan ?

Nanda : Yuk

Aulia : Elis mau ikut tidak ?

Lisa : Ngapain sih kamu ngajak dia, dia kan bukan genk kita (terlihat marah dan acuh)

Abdul : Iya tuh. Udah yuk kita ke kantin, nanti kan masuk lagi

Elis : Tidak apa-apa aulia, aku dikelas aja, soalnya aku ada bawa bekal

Aulia : Baiklah kalau begitu (tersenyum)

(Tiba-tiba di saat mereka mau menunjuk ke kantin, pak guru melihat mereka tidak bersama elis, dan pak guru menanyakan kepada mereka)

Pak guru : Kalian ke kantin mengapa tidak ada ajak elis, dia sendirian dikelas, apa kalian tidak mau berteman sama dia ?

Abdul : Dia ada bawa bekal pak

Pak guru : Oh begitu, baiklah kalau seperti itu. Dan bapak ingatkan kepada kalian, kalian tidak boleh bergaul dengan kelompok sendiri aja, tapi coba bergaul dengan yang lain.

Oja & aulia : Baik pak

Lisa : Apa sih si bapak nyuruh kita bergaul dengan elis itu, di kan tidak gak sebanding dengan kita, dari nama aja sudah kampungan apalagi gabung dengan kita, kita-kita nanti jadi kampungan (ekspresi nya terlihat kesal).

Ira : Betul loh sa apa yang dikatakan pak guru, kita harus saling menghargai dan tidak boleh memandangi seseorang karena penampilannya.

(setelah selesai ke kantin mereka masuk ke kelas kembali, bel sudah berbunyi)

Pak guru : Anak-anak kumpulkan PR yang bapak berikan kemarin

Murid : Baik pak,

Lisa : Ya ampun aku lupa buat, bagaimana ini (terlihat cemas)

Abdul : Bagaimana sih kamu sa, susah kali ngerjain PR

Nanda : Udah-udah jangan berisik

(kemudian bapak menyuruh lisa maju kedepan, karena ia tidak membuat PR yang sudah diberikan, pak guru hanya memberi peringatan kepada lisa)

Pak guru : Lisa, kesini kamu. Kamu sering kali tidak pernah buat PR, kalau kamu seperti ini terus, bapak akan memanggil kedua orang tua kamu untuk datang ke sekolah dan akan memberitahukan sikap kamu di sekolah.

Lisa : Jangan pak, saya usahakan akan membuat PR jikalau diberikan guru.

(dan akhirnya pak guru menyuruh lisa duduk dibangkunya kembali, setelah itu pak guru membagikan kelompok)

Pak guru : Anak-anak berhubung bapak ada kerjaan sedikit dikantor, bapak akan memberikan kalian tugas kelompok dan bapak akan menyebutkan nama-nama setiap kelompok.

Murid : Baik pak

(pada akhirnya elis satu kelompok dengan genk lisa)

Ira : Satu kelompok kita ya, ayuk gabung

Nanda : Kesini elis samping saya duduk

(dan akhirnya mereka mengerjakan tugas kelompok yang diberikan pak guru, rupanya mereka kaget mengetahui bahwa elis bisa menjawab semua pertanyaan yang diberikan pak guru)

- Oja : Rupanya kamu pintar yang elis
- Elis : Tidak kok, aku seperti kalian juga
- Lisa : Hem (terlihat acuh)
- Aulia : Kamu kenapa sih sa, apa salah elis. Kan elis orangnya baik, apa salah dia bergabung dengan kita
- Nanda : Iya loh, janganlah seperti itu. Kita ini harus bisa menjaga hubungan yang baik.
- Abdul : Boleh tidak lis kalau aku menanyakan soal ini ? soalnya aku kurang paham.
- Lisa : kalian kenapa sih terlihat baik kepada dia (terlihat kesal karena pendapatnya tidak diterima oleh teman-temannya)
- Ira : Bukan gitu loh sa. Coba deh kamu pikirkan lagi apa yang dikatakan pak guru tadi, kalau kamu bersikap seperti itu uteris kamu akan di panggil kedua orang tua mu, emangnya kamu mau ?
- Elis : Maaf ya teman-teman gara-gara aku kalian jadi ribut
- Oja : Tidak kok elis, memang betul apa yang dikatakan ira
- Lisa : Iya aku gak mau dipanggil kedua orang tua ku. (terlihat menyesal)
- Aulia : Kalau gak mau, ya kamu harus berubah sa.
- Lisa : Iya deh, aku gak gitu lagi. Maafin aku ya elis, aku terlalu egois (tersenyum)
- Elis : Iya tidak apa-apa kok sa, kita bisa kan berteman baik
- Murid : Bisa dong

(setelah itu pak guru kembali masuk ke kelas dan menyuruh setiap kelompok mengumpulkan tugasnya)

Pak guru : Baiklah anak-anak, tugasnya silahkan dikumpulkan.

Murid : Baik pak

Akhirnya mereka berteman dengan baik, lisa pun terlihat sangat baik selama ini. Sikapnya yang dulu acuh sekarang sudah sangat berubah. Pentingnya bergaul dengan orang yang mengajari kita tentang kebaikan dan ubah caramu yang acuh menjadi peduli terhadap sesama



Lampiran 10

FORMAT OBSERVASI

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN
INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH**

| No | Treatment | Langkah-langkah | Keterangan peserta didik | | | Keterangan waktu |
|----|--|---|--------------------------|--------------|-------------|--|
| | | | aktif | Kurang aktif | Tidak aktif | |
| 1 | <i>Treatment I</i> (Menjalin hubungan sosial yang baik) | a. Pendidik menyampaikan skenario yang akan ditampilkan b. Memilih partisipan c. Pendidik membentuk kelompok d. Pendidik menegaskan peran e. Pendidik memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan f. Pemeranan g. Masing-masing peserta didik menyampaikan kesimpulannya h. Pendidik memberikan kesimpulannya i. Penutup | | | | 09 September 2019 12.30 |
| 2 | <i>Treatment II</i> (Pentingnya kepedulian terhadap | a. Pendidik menyampaikan skenario yang akan ditampilkan | | | | 10 September 2019 12.30 |

| | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|
| | teman) | <ul style="list-style-type: none"> b. Memilih partisipan c. Pendidik membentuk kelompok d. Pendidik menegaskan peran e. Pendidik memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan f. Pemeranan g. Masing-masing peserta didik menyampaikan kesimpulannya h. Pendidik memberikan kesimpulannya i. Penutup | | | | |
| 3 | <i>Treatment III</i> (Jangan memandang seseorang dengan status sosial) | <ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik menyampaikan skenario yang akan ditampilkan b. Memilih partisipan c. Pendidik membentuk kelompok d. Pendidik menegaskan peran e. Pendidik memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan f. Pemeranan | | | | 13 September 2019 10.30 |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | <p>g. Masing-masing peserta didik menyampaikan kesimpulannya</p> <p>h. Pendidik memberikan kesimpulannya</p> <p>i. Penutup</p> | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|



Lampiran 11

FOTO KEGIATAN PENELITIAN









RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Hummaira
NIM : 150213082
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Tempat/Tgl Lahir : Aceh Besar, 1 Januari 1997
Alamat : Gampong Meunasah Intan, Kec. Krueng Barona
Jaya, Kab. Aceh Besar
Telp/Hp : 085294149797 :
Email : hummaira139@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri 44 Banda Aceh
2. SMP Negeri 10 Banda Aceh
3. SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya
4. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Pengalaman Organisasi : Dewan Eksekutif Mahasiswa Ar-Raniry,
Mahasiswa Aceh Besar, Hikmah Krueng Barona
Jaya Aceh Besar, Fame Aceh Besar
Data Orang Tua :
Nama Ayah : Ilyas
Nama Ibu : Basyariah
Pekerjaan Ayah : Pensiunan
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Gampong Meunasah Intan, Kec. Krueng Barona
Jaya, Kab. Aceh Besar

Banda Aceh, 16 Desember 2019

Penulis,

Hummaira

NIM. 150213082