

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 10 BANDA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**NURDAYANA PUTRI**

**NIM. 160213037**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2022 M /1443**

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMP N 10 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  
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Oleh:

**NURDAYANA PUTRI**  
NIM. 160213037

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing I,



**Dr. Tarmizi Ninoersy, M.Ed**  
NIP. 197908192006041003

Pembimbing II,



**Evi Zuhara, M.Pd**  
NIP.198903122020122016

**PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SMP N 10 BANDA ACEH**

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 Bimbingan Konseling

Pada Hari/Tanggal :

Rabu/27 Juli 2022

**Panitia Ujian Munaqasah Skripsi**

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Tarmizi Ninoersy, M.Ed  
NIP. 197908192006041003

Jafani, S.E  
NIP.197305062006041002

Penguji I,

Penguji II,

Evi Zuhara, M.Pd  
NIP. 198903122020122016

Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed  
NIP. 197606132014112002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Mulana, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D  
NIP.1977010219997031003

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurdayana Putri  
NIM : 160213037  
Prodi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Teknik Role Playing untuk meningkatkan Ineraksi Sosial siswa di SMP N 10 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
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.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang di temukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 24 Juli 2022

Yang menyatakan,



## ABSTRAK

Nama : Nurdayana Putri  
Nim : 160213037  
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah/ Bimbingan Konseling  
Judul : Penerapan Teknik Role Palying Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa di SMP N 10 Banda Aceh  
Tanggal sidang : 27 Juli 2022  
Tebal Skripsi : 62 halaman  
Pembimbing 1 : Dr. Tarmizy Ninoersy, M. Ed  
Pembimbing II : Evi Zuhara. M. Pd  
Kata kunci : *Role Playing*, Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antara dua orang atau lebih individu, yang dapat mengubah dan mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Apabila intseraksi sosial rendah maka akan kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Di sekolah, terdapat siswa kurang mampu dalam berinteraksi dengan baik, siswa kurang bekerja sama dalam kelompok, sulit mengungkapkan pendapat, acuh tak acuh terhadap teman sekelas, dan senang memicu perdebatan khususnya di SMP N 10 Banda Aceh. Rumusan masalah dalam penellitian ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* memiliki signifikan terhadap peningkatan interaksi sosial siswa, artinya teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di SMP N 10 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 mampu dalam peningkatan interaksi sosial di SMP N 10 Banda Aceh.

**Kata kunci: Role Playing, Interaksi Sosial**

## KATA PENGANTAR

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, dan tidak lupa pula shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Pada kesempatan ini peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Penerapan Teknik Role Playing untuk meningkatkan Interaksi Sosial siswa di SMP N 10 Banda Aceh”. Penyusunan skripsi bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Peneliti menyadari mengenai penulisan tidak terselesaikan tanpa pihak-pihak yang mendukung baik moril dan juga materi. Maka, penulis menyampaikan banyak-banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu peneliti dalam penyusunan skripsi terutama kepada:

1. Dr. Tarmizi Ninoersy, M. Ed selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan masukan serta arahan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
2. Evi Zuhara, M. Pd selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, pikiran, saran, kritik yang membangun dan member motivasi kepada penulis serta memberikan semangat dan dukungan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
3. Evi Zuhara M. Pd selaku pembimbing akademik yang memberikan arahan dan motivasi kepada penulis dalam perkuliahan dari awal semester sampai sekarang.
4. Persembahan yang istimewa untuk kedua orang tua, Ayahanda tercinta Yusri dan Ibunda tersayang Ainal Mardhiah yang banyak berkorban, mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kesabaran,

memberikan bimbingan, motivasi, dan doa sehingga penulis tetap kuat menghadapi rintangan yang ada untuk menyelesaikan studi.

5. Teman-teman angkatan 2016 program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, teristimewanya kepada teman-teman unit 02, terimakasih atas bantuan dan kerja samanya selama ini.
6. Sahabat dan temanku yang tidak bisa peneliti sebutkan semuanya disini, terimakasih selalu siap membantu dan memberi motivasi kepada peneliti dalam hal apapun.

Atas semua bantuan dan dukungan tersebut, peneliti serahkan kepada Allah SWT semoga mendapat balasan pahala yang selayaknya. Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan adanya saran dan masukan bahkan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan orang lain pada masa-masa yang akan datang. Aamiin Yarabbal'Alamin

Banda Aceh, 24 Juli 2022

Nurdayana Putri  
NIM. 160213037

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

### BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Hipotesis Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Definisi Operasional.....	8

### BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Teknik Role Playing .....	11
1. Pengertian Teknik Role Playing .....	11
2. Tujuan Teknik Role Playing .....	14
3. Tahap-tahap Teknik Role Playing .....	15
4. Kelebihan dan kelemahan Teknik Role Playing.....	16
B. Interaksi Sosial .....	18
1. Pengertian Interaksi Sosial.....	18
2. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	22
3. Ciri-ciri Interaksi Sosial.....	24
4. Faktor-faktor terjadinya Interaksi Sosial .....	27

5. Syarat terjadinya Interaksi Sosial.....	27
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	28
B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
1. Validitas Instrumen.....	33
2. Reabilitas Instrumen.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data .....	39
E. Teknik Analisis Data .....	41
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Hasil Penelitian.....	44
C. Pembahasan .....	60
<b>BAB V : PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>74</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain <i>One Group Pre-test- Post-test Design</i> .....	28
Tabel 3.2	Jumlah populasi .....	30
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Perilaku Interaksi Sosial .....	32
Tabel 3.4	Rumus Validitas Instrumen.....	33
Tabel 3.5	Hasil Validitas Dan Non Validitas.....	34
Tabel 3.6	Skor r table dan r hitung hasil uji validitas butir item.....	35
Tabel 3.7	Rumus reabilitas.....	37
Tabel 3.8	Kategori Reabilitas Instrument .....	38
Tabel 3.9	Kategori pemberian skor alternative jawaban.....	40
Tabel 3.10	Profil SMP N 10 Banda Aceh .....	43
Tabel 4.1	Kategori Interaksi Sosial Siswa .....	45
Tabel 4.2	Presentasi Interaksi Sosial Siswa .....	45
Tabel 4.3	Hasil Pretest Interaksi Sosial Siswa.....	46
Tabel 4.4	Hasil Post-Test Interaksi Sosial Siswa.....	50
Tabel 4.5	Data Hasil Pretest dan Post-test Interaksi Sosial Siswa.....	51
Tabel 4.6	Presentasi Hasil Pretest dan Post-test seluruh sampel penelitian..	52
Tabel 4.7	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	53
Tabel 4.8	Paired Samples Statistics.....	54
Tabel 4.9	Paired Samples corelations.....	54
Tabel 4.10	Paired Samples Test.....	55
Tabel 5.1	Hasil persentase nilai pre-test dan post-test per-aspek .....	57
Tabel 5.2	Presentase hasil pre-test dan post-test secara keseluruhan.....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Pembimbing Skripsi  
Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian Dari Kantor Cabang Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh  
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Kepala Sekolah SMP Negeri 10 Banda Aceh  
Lampiran 4 : Kisi-kisi Instrumen Interaksi Sosial Siswa SMP N 10 Banda Aceh  
Lampiran 5 : Hasil Jugment Instrumen  
Lampiran 6 : Angket Interaksi Sosial  
Lampiran 7 : Hasil Validitas Angket  
Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Layanan  
Lampiran 9 : Intrument penilaian proses dan hasil  
Lampiran 10 : Materi Pelaksanaan Treatmen Teknik Role Playing  
Lampiran 11 : Hasil Perhitungan Uji-t Pretest-Posttest  
Lampiran 12 : Hasil Perhitungan Uji-t Pretest-Posttest Berdasarkan Aspek  
Lampiran 13 : Dokumentasi  
Lampiran 14 : Riwayat Hidup Penulis



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa perkembangan, remaja mencapai kematangan fisik, mental, emosional serta termasuk sosial. Perkembangan hubungan sosial pada masa remaja berawal dari lingkungan rumah kemudian berkembang lebih luas ke lingkungan sekolah dan kemudian berkembang lagi pada teman-teman sebaya. Hubungan sosial adalah cara-cara individu berinteraksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya yang didasari oleh kemampuan interaksi sosial.<sup>1</sup> Dalam interaksi sosial proses perkembangan pada masa remaja lazimnya berlangsung selama kurang lebih 11 tahun, mulai usia 12-21 tahun pada wanita dan 13-22 tahun pada pria. Pada usia 11 sampai 22 tahun siswa diharapkan sudah mampu dalam berinteraksi sosial dengan baik dalam lingkungannya.<sup>2</sup>

Interaksi adalah hubungan antara dua orang atau lebih individu, yang dapat mengubah dan mempengaruhi individu lain atau sebaliknya. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, masing-masing orang yang terlibat dalamnya memainkan peran secara aktif. Interaksi sosial bertujuan untuk melakukan dan membangun hubungan kerjasama, untuk mendiskusikan suatu hal, memiliki banyak teman karena hubungan sosial yang baik, serta dapat

---

<sup>1</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 35

<sup>2</sup> Singih D. Gunarsa dan Yulia D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2006), h. 196

meningkatkan solidaritas antar sesama warga masyarakat. Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi.<sup>3</sup>

Seseorang dikatakan memiliki interaksi sosial positif apabila mampu melakukan kontak sosial dengan individu lainnya yang mengarah pada kerja sama.<sup>4</sup> Individu yang tergolong mampu melakukan interaksi sosial yang positif ditandai dengan hal-hal: (1) mampu membangun hubungan kerja sama dengan tim. (2) Bergabung dalam diskusi belajar. (3) Ikut serta dalam bakti sosial di masyarakat seperti bergotong royong. (4) Peduli kepada teman sekelas dan mampu membangun hubungan yang hangat dengan teman-teman. (5) Menghargai pendapat dan perbedaan dengan temannya. (6) Menghargai guru yang sedang menjelaskan. (7) menghindari hal yang dapat memicu persaingan dan perdebatan.

Kegagalan dalam melakukan interaksi sosial secara positif, dapat mengakibatkan individu berinteraksi yang salah. Melakukan kontak sosial secara salah dapat mengarah pada suatu pertentangan atau konflik.<sup>5</sup> Interaksi sosial siswa kini semakin rendah, sebagai gambaran perilaku menurunnya interaksi sosial yaitu, minimnya kerja sama dalam suatu kelompok, siswa memicu perdebatan dan perkelahian dengan siswa lainnya, siswa tidak menghargai perbedaan dan kekurangan teman sekelasnya, serta guru yang sedang menjelaskan pelajaran tidak dihargai.

---

<sup>3</sup> Ditha Prasanti, *Interaksi Sosial Anggota Komunitas let's Hijrah dalam media sosial groupline*. Vol 9 No. 2, Edisi Juli 2017

<sup>4</sup> Miraningsih, "Hubungan Antara Interaksi Sosial dan Konsep Diri Dengan Perilaku Reproduksi Sehat Pada Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri Purworejo. (Semarang, 2013), h. 57.

<sup>5</sup> Sarwono, *Teori-teori Psikologi Sosial* (Jakarta: Rajawali, 2007), h. 33

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan pada saat magang 1 di SMP N 10 Banda Aceh terdapat siswa yang mengalami interaksi sosial yang rendah, ditandai dengan siswa yang kurang mampu dalam membangun hubungan kerja sama dengan siswa lainnya, siswa sering memicu perdebatan dan perkelahian dengan siswa lainnya bahkan dengan guru disekolah, siswa tidak menghargai perbedaan dan kekurangan teman, siswa tidak menghargai guru yang sedang menerangkan pelajaran, siswa yang tidak peduli terhadap teman sekelasnya, siswa tidak percaya tampil didepan kelas atau dalam suatu kegiatan dikarenakan kurang perhatian dan dukungan dari teman sekelas dan siswa yang tidak mampu bertanggung jawab terhadap tugasnya di sekolah.

Mengenai permasalahan interaksi yang terjadi di sekolah, perlu adanya penanganan yang tepat dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Salah satu yang dapat dilakukan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yaitu melalui proses layanan bimbingan konseling. Layanan bimbingan dan konseling merupakan proses bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli untuk mampu memecahkan masalahnya sendiri.<sup>6</sup> Pada layanan bimbingan konseling terdapat layanan konseling kelompok. Konseling kelompok merupakan suatu hubungan interpersonal antara seorang konselor atau beberapa konselor dengan sekelompok klien.<sup>7</sup>

Layanan konseling kelompok memiliki beberapa teknik, salah satunya yaitu teknik *role playing* yang secara langsung siswa memerankan materi tentang

---

<sup>6</sup> Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 15.

<sup>7</sup>Tohirin, *Bimbingan dan Konseling...*, h. 64

interaksi sosial. Wicaksono berpendapat teknik *role playing* adalah aktifitas yang berkarakter sosiologis, sebab alur pada setiap perilaku dapat ditampilkan oleh seseorang yang berkaitan dengan norma sosial yang berlaku. Teknik *role playing* dapat membantu peserta didik membangun hubungan antar-individu dalam kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok, yang bertujuan dapat mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, dan wawasan yang menunjang peningkatan kemampuan berkomunikasi pada siswa.<sup>8</sup>

Teknik *Role Playing* adalah teknik konseling yang menuntut siswa untuk memainkan karakter seseorang dalam bentuk drama. Selain itu siswa juga diharuskan untuk dapat mendalami karakter masing-masing mulai dari bahasa tubuh, pikiran dan ekspresi. Teknik *role playing* atau bermain peran bertujuan mengajarkan tentang empati pada siswa. Siswa diajak untuk mengalami dunia dan suatu permasalahan dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar dapat menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain, serta memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain sehingga terbentuknya empati dalam diri siswa.<sup>9</sup>

Teknik *role playing* dirancang secara khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dalam berperilaku. Teknik *role playing* juga digunakan untuk membantu siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan

---

<sup>8</sup> Sumiati, Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h.99

<sup>9</sup> Sumiati, Asra, *Metode Pembelajaran...*, h. 101

berupaya memperbaiki keterampilan sosial. Siswa akan tertarik apabila guru mengajar dengan menggunakan metode yang belum pernah digunakan.<sup>10</sup>

Annike Veranitha, Giyono, Ranni Rahmayanti, melakukan penelitian dalam meningkatkan interaksi sosial disekolah. Hasil penelitian menunjukkan layanan konseling kelompok efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa disekolah. Ditunjukkan dengan kemampuan siswa memahami serta mengimplementasikan apa yang didapatkan dari kegiatan konseling kelompok yang berkaitan dengan penyesuaian diri, rasa empati, cara berkomunikasi secara baik dengan orang lain, dan kemampuan bekerja sama dalam suatu kelompok.<sup>11</sup>

Yesi Marselina pernah melakukan penelitian tentang layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan interaksi sosial siswa setelah diberikan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing*. Peningkatan interaksi sosial dikarenakan adanya perlakuan yakni konseling kelompok dalam rangka meningkatkan rasa empati terhadap sesama teman terutama ketika bekerja sama dalam suatu kelompok, sehingga terjadi peningkatan yang signifikan.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Maharani, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bermain peran) pada siswa kelas VII B MTsn AL-KHAIRIYAH TEGALLINGGAH". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, No. 1, Tahun 2015, h.3

<sup>11</sup> Annike Veranitha, Giyono, dkk, "Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa". *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 6, No. 1 (2016), h. 74.

<sup>12</sup> Yesi Marselina, "Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Interaksi Sosial pada Siswa kelas VII MTsn MATHLAUL ANWAR", *Jurnal Fakultas Pendidikan Bimbingan Konseling Islam*, Vol. 1, No. 1 (2015), h. 57.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan, peneliti menemukan beberapa kesamaan dengan apa yang hendak diteliti oleh peneliti diantaranya terdapat kesamaan dengan menggunakan layanan konseling kelompok, terdapat kesamaan pada variabel dependen, yaitu sama-sama menggunakan variabel interaksi sosial sebagai variabel Y, selain itu terdapat kesamaan pada teknik dalam layanan konseling kelompok yaitu sama-sama menggunakan teknik *role playing*. Namun terdapat beberapa perbedaan dalam konseling kelompok yaitu jenis penelitian quasi eksperimen, populasi penelitian siswa menengah pertama (SMP), teknik analisis data menggunakan uji Wilcoxon dan deskriptif presentase, dan tempat penelitian di Sumatera Barat, dan Lampung.

Peneliti menyimpulkan, adanya masalah interaksi sosial yang salah disekolah, maka diperlukan penerapan penanggulannya agar siswa dapat melakukan interaksi sosial dengan baik. Peneliti tertarik menggunakan teknik *roleplaying* untuk meningkatkan interaksi sosial, karena teknik *role playing* memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat bagi siswa, yakni 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 setiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, dan merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik melakukan penelitian serta mengetahui lebih lanjut mengenai “Penerapan teknik *Role Playing* untuk meningkatkan Interaksi Sosial siswa di SMP Negeri 10 Banda Aceh”.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah apakah teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa di SMP Negeri 10 Banda Aceh ?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di SMP Negeri 10 Banda Aceh.

## D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah yang diteliti oleh peneliti. Hipotesis penelitian adalah:

Ha : Teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di SMP Negeri 10 Banda Aceh.

Ho : Teknik *role playing* tidak dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di SMP N 10 Banda Aceh

## E. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian adalah :

1. Secara teoritis, penelitian diharapkan menjadi tambahan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bimbingan konseling yang berkaitan dengan cara meningkatkan interaksi sosial siswa melalui konseling kelompok.

2. Secara praktis

- a. Manfaat bagi peneliti

Penelitian dapat menambah pengetahuan dan sebagai bekal untuk peneliti sebelum masuk dunia pendidikan. Selain itu peneliti juga memperoleh

pengalaman dalam menganalisis penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

b. Manfaat bagi pembaca

Bagi pembaca diharapkan hasil penelitian menjadi pedoman dalam memahami penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

c. Manfaat bagi siswa

Manfaat penelitian bagi siswa agar siswa mampu berinteraksi dengan baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

### 3. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan atas konsep atau variabel penelitian yang ada dalam judul penelitian.<sup>13</sup> Untuk memahami lebih mendalam pembahasan penelitian, maka perlu dijelaskan arti beberapa istilah variabel yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Penerapan

Penerapan adalah perbuatan menerapkan. Penerapan adalah suatu perbuatan yang mempratekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang didinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.<sup>14</sup> Penerapan yang dimaksud dalam penelitian adalah pelaksanaan sebuah metode yang digunakan seseorang untuk dapat

<sup>13</sup>Wahid Murni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan*, (Malang: UM Press, 2008), h. 26

<sup>14</sup>Suharsimi, Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta, Bumi Aksara , 2001), h.

menerapkam suatu hal sesuai dengan tujuan tertentu, yaitu pelaksanaan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa pada siswa di SMP N 10 Banda Aceh.

## 2. Teknik *role playing*

*Role playing* merupakan suatu teknik konseling melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anggota kelompok/klien pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan dalam kelompok, bergantung kepada apa yang diperankannya.<sup>15</sup>

Teknik *role playing* yang dimaksud adalah interaksi tatap muka dengan sekelompok individu yang saling memerankan sebuah tokoh dan akan belajar menyelesaikan suatu masalah dengan pandangan yang berbeda. Melalui teknik *role playing*, individu dalam kelompok belajar memahami rasa empati dan menumbuhkan rasa tanggung jawab .

## 3. Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antar orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, atau orang perorangan dengan kelompok manusia. Walgito mengatakan interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 76.

<sup>16</sup>Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung:Refika Aditama, 2004), h. 66

Interaksi sosial yang dimaksud adalah suatu hubungan seorang siswa dengan individu lainnya yang saling mengubah dan mempengaruhi satu sama lain, interaksi sosial bertujuan untuk melakukan dan membangun hubungan kerja sama, mendiskusikan banyak hal dan memiliki banyak teman.

#### 4. Siswa

Siswa diartikan sebagai jenis makhluk “homo educandum”, yaitu makhluk yang membutuhkan pendidikan. Siswa dipandang sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat laten. Sehingga dibutuhkan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal kemampuan fitrahnya untuk menjadi manusia susila yang cakap.<sup>17</sup>

Siswa yang dimaksud adalah seorang individu yang sedang dalam proses perkembangan. Proses perkembangan merupakan tugas-tugas perkembangan fisik dan psikis yang harus dipelajari, dijalani dan dikuasai oleh setiap siswa. Artinya, siswa membutuhkan bimbingan dan bantuan agar dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan tuntutan lingkungan kehidupannya, baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat.

---

<sup>17</sup>Rina Fajriani, “Efektivitas Peer Counseling untuk Meningkatkan Perilaku Prososial pada Siswa di SMAS Babul Magfirah Aceh Besar”, *Skripsi*, (Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negery Ar-Raniry, 2019), h. 12.