

ABSTRAK

Hidayatul Khusna, NIM. 2011010084, Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Peserta Didik Di SMPN 1 Karangtengah Demak.

Dalam konteks dunia pendidikan, interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah, dapat dilihat melalui adanya kegiatan di dalam kelas, dan kegiatan di luar kelas. Di masa lalu, masyarakat lebih cenderung melakukan interaksi sosial secara langsung dalam kegiatan sosial maupun ekonomi, namun semenjak adanya teknologi komunikasi digital interaksi sosial secara langsung lambat laun mulai tergantikan khususnya dikalangan kelompok masyarakat generasi Z dan milenial yang cenderung banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas komunikasi digital. Hal ini bisa mengakibatkan kurangnya interaksi sosial secara langsung, yang kemungkinan peserta didik mengalami penurunan atau bahkan sama sekali tidak mampu berinteraksi dengan orang disekitarnya, berpengaruh pada keterampilan sosial siswa, dapat menyebabkan turunnya prestasi akademik, dan mengganggu pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1.) Untuk mengetahui bagaimana kondisi interaksi sosial peserta didik sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* SMPN 1 Karangtengah Demak. 2.) Untuk mengetahui bagaimana kondisi interaksi sosial peserta didik sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* SMPN 1 Karangtengah Demak. 3.) Untuk mengetahui seberapa efektifkah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak.

Penelitian ini membahas mengenai bagaimana kondisi interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dan seberapa efektif layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik yang dilakukan di SMPN 1 Karangtengah Demak. Dalam menjawab permasalahan tersebut, peneliti melakukan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* bentuk *one-group pretest-posttest design* yang kemudian hasilnya dianalisis dengan uji *Paired Sampel T-test* untuk mengetahui perubahan interaksi sosial responden sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*.

Interaksi sosial peserta didik berdasarkan hasil *pre-test* masih cukup rendah, dimana 9% peserta didik melakukan interaksi sosial kategori tinggi seperti mau bekerja sama, peka terhadap lingkungan sekitar dan masih banyak lagi lainnya, 20% peserta didik dengan kategori sedang seperti mau bekerja sama, peka terhadap lingkungan sekitar dan masih banyak lagi lainnya, 71% peserta didik dalam kategori rendah seperti membuat kelompok dalam pertemanan, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, dan masih banyak lagi lainnya. Berdasarkan hasil *posttest* bahwa interaksi sosial peserta didik dalam kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 23%, kategori sedang 41% dan kategori rendah mengalami penurunan sebesar 64%. Hasil analisis *Paired Sampel T-test* diperoleh nilai $t_{hit} = 14.650 > \text{nilai } t_{tabel} = 2.042$. dengan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$, maka H_a diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan interaksi sosial peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak, dengan tingkat efektivitas 6% berdasarkan hasil peningkatan prosentase interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Kata Kunci: *Interaksi Sosial, Role Playing, Bimbingan Kelompok*