

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Umum SMPN 1 Karangtengah, Demak

a) Profil Sekolah

SMP Negeri 1 Karangtengah merupakan sekolah menengah pertama yang berdiri sejak 31 Agustus 1962, yang terletak di Jl. Semarang - Demak, Banyutowo, Karangtowo, Kec. Karangtengah, Kabupaten Demak, Jawa Tengah, saat ini sekolah dipimpin oleh Dra. Sri Endang Sulistyowati, M.Si., sekolah ini memiliki akreditasi A (unggul) berdasarkan no SK Akreditasi 1347/BAN-SM/SK/2021. Pembelajaran di SMPN 1 Karangtengah dalam seminggu dilakukan selama 6 hari. Sekolah ini menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah.¹

b) Visi dan Misi SMPN 1 Karangtengah

1. VISI

“Beriman dan bertaqwa, berprestasi, terampil, berbudi pekerti luhur, peduli lingkungan dan berwawasan global dalam semangat Pancasila”

2. MISI

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang berlandaskan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan mendorong serta membimbing siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan keagamaan sesuai dengan agama yang dipeluknya.
- 2) Mengembangkan proses pembelajaran dan bimbingan yang efektif dan efisien serta menciptakan suasana kompetitif yang sehat di lingkungan sekolah, menstimulasi siswa berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah, aktif, kreatif, inovatif, kolaboratif, komunikatif, kontekstual, dan menyenangkan, serta melaksanakan sistem penilaian otentik yang valid, berkualitas, variatif, komprehensif dan terstandar agar dapat berprestasi di bidang akademik dan non akademik.

¹ Dokumentasi Di SMPN 1 Karangtengah Demak, “Dokumentasi Di SMPN 1 Karangtengah Demak” (2024).

- 3) Membekali siswa dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, olahraga, kesenian, dan keterampilan serta menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap, modern dan memadai berbasis ICT.
 - 4) Meningkatkan pelaksanaan bimbingan dalam bidang akhlak dan budi pekerti, untuk mewujudkan profil pelajar pancasila, meningkatkan kompetensi sikap dan perilaku luhur warga sekolah serta mengembangkan MBS partisipatif.
 - 5) Mengembangkan metode pembelajaran berbasis lingkungan PBLHS (Peduli Berbudaya Lingkungan Hidup Sekolah) yang meliputi pencegahan pencemaran lingkungan, kerusakan lingkungan dan pelestarian lingkungan melalui 3R (Reduce, Reuse, Recycle) serta P4N (Pencegahan, Pemberantasan, penyalahgunaan dan Peredaran Narkoba).
 - 6) Melaksanakan program sekolah sebagai masyarakat pembelajar dengan pendidik dan tenaga kependidikan yang cerdas dan literate melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS), profesional, kreatif, inovatif, handal dan memiliki etos kerja tinggi, berwawasan global, untuk mewujudkan profil pelajar Pancasila.²
- c) Ekstrakurikuler
- Di SMPN 1 Karangtengah ini memiliki berbagai macam ekstrakurikuler yang dapat diikuti peserta didik untuk menggali kemampuan bakat dan minat. Berikut ekstrakurikuler di SMPN 1 Karangtengah : Drumband, Pencak Silat, dan Pramuka.
- d) Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana merupakan elemen penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang berkualitas. Fasilitas yang memadai dan terjaminnya infrastruktur yang baik akan memberikan dampak positif bagi siswa, guru, dan proses belajar mengajar secara keseluruhan. Di SMPN 1 Karangtengah memiliki sarana dan prasarana sekolah yang memadai memungkinkan siswa dan guru untuk menjalankan proses pembelajaran dengan lebih efektif. Berikut sarana dan prasarana di SMPN 1 Karangtengah: Ada 29 ruang kelas dari

² Dokumentasi Di SMPN 1 Karangtengah Demak.

kelas 7 sampai kelas 9, ruang perpustakaan, ruang lab kimia, ruang lab komputer, lapangan olahraga, ruang kepek, ruang guru, mushola, ruang tata usaha, 4 toilet siswa, ruang UKS, ruang konseling, ruang osis, ruang gudang, 5 bilik kantin sekolah, mobil sekolah, 2 toilet guru, aula, ruang lab ips, ruang lab bahasa, dan koperasi³.

2. Analisis Data

Deskripsi berdasarkan observasi prosedur bimbingan kelompok di SMPN 1 Karangtengah Demak pada tanggal 6 Maret 2024, dijelaskan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* (bermain peran). Jenis latihan kelompok yang digunakan dalam terapi kelompok antara lain. Menyelesaikan masalah yang akan dibahas saat pelaksanaan bimbingan kelompok dan bermain peran (*role playing*) yang digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok.

Jadwal proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berbasis *role playing* dibagi menjadi 5 kali pertemuan berdasarkan table berikut ini:

No.	Pertemuan	Aktivitas	Analisis
1.	Ruang BK pada tanggal 7 Maret 2024 jam 11.30 -12.30 WIB	Untuk membahas proses pembelajaran, di jadwalkan untuk bertemu dengan waka kurikulum dan guru bimbingan dan konseling.	Pertama dilakukan pada tanggal 6 Maret 2024 jam 11.30 – 12.30, khusus untuk bertemu dengan waka kurikulum dan guru BK untuk mempertimbangkan pelaksanaan penelitian di SMPN 1 Karangtengah Demak. Pada pertemuan pertama disampaikan surat izin penelitian, hari untuk penelitian dibahas dan diputuskan kelas yang akan digunakan penelitian guru BK.
2.	Ruang Kelas	Survey kelas dan	Tujuan pertemuan

³ Dokumentasi Di SMPN 1 Karangtengah Demak.

	pada tanggal 8 Maret 2024 jam 08.30 – 10.00 WIB	penyebaran angket <i>pre-test</i> dikelas VIII A.	kedua ini untuk menjalin kesepakatan dengan konseli kemudian memberikan gambaran mengenai layanan bimbingan kelompok. Kegiatan kedua ini diawali dengan menjalin hubungan positif dengan konseli menunjukkan rasa hormat, menyapa, dan memperkenalkan diri. Selanjutnya dibahas tujuan dan perencanaan kegiatan bimbingan kelompok. Terakhir angket dibagikan kepada setiap siswa kelas VIII A di SMPN 1 Karangtengah Demak, tujuannya untuk mengidentifikasi siswa yang akan mendapatkn bimbingan kelompok melalui teknik <i>role plsyng</i> dan untuk memastikan hasil siswa yang mendapatkan nilai tinggi, sedang, dan rendah.
3.	Ruang Kelas pada tanggal 15 Maret 2024 jam 08.30 – 10.00 WIB	Memberikan layanan bimbingan kelompok dan treatment kelompok melalui teknik <i>role playing</i> .	Setiap anggota kelompok, mengetahui kelompoknya konselor mengawali latihan pembinaan kelompok mengucapkan salam selanjutnya peneliti

		melakukan doa dan seluruh latihan pembinaan kelompok. setelah sesi konseling kelompok, para siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan bahwa kegiatan tersebut bermanfaat bagi mereka masing-masing secara individu. pada titik ini siswa dan konselor memutuskan bahwa boleh melaksanakan tugas secara bertahap hingga terapi selesai pada sesi bimbingan kelompok berikutnya. peneliti kemudian membahas ringkasan terapi yang lengkap. selanjutnya peneliti membahas gambaran umum permasalahan yang telah diidentifikasi yaitu mengenai tanggung jawab siswa saat berkomunikasi pada teman maupun guru saat berada di kelas, serta bagaimana cara untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam diri mereka. Peneliti memulai dengan menjelaskan tahapan dan tujuan pelaksanaan konseling, dan pada sesi ini
--	--	--

			peneliti menggunakan teknik <i>role playing</i> membuka suara dan saling menyampaikan keluhan.
4.	Ruang Kelas pada tanggal 20 Maret 2024 jam 11.20 – 12.20 WIB	Memberikan teknik <i>role playing</i> untuk memberikan layanan bimbingan kelompok untuk treatment.	Kegiatan terapi kelompok dari sesi sebelumnya dilengkapi dengan seperti pada pertemuan sebelumnya, Konselor mengawali kegiatan dengan salam, mengucapkan terimakasih atas kesediaan peserta mengikuti bimbingan kelompok, memanjatkan doa, dan memberikan penjelasan rinci mengenai tujuan pertemuan. Sesi keempat dimulai persis seperti sesi sebelumnya, dengan pengecualian kali ini konselor lebih berkonsentrasi pada permasalahan dan kekurangan dari sesi sebelumnya dan menggunakan teknik tersebut. <i>Role playing</i> adalah mengajari teman cara berkomunikasi untuk memotivasi siswa menyuarakan pendapatnya dan dengan memanfaatkan teknik <i>role playing</i>

			dalam bimbingan kelompok antara siswa dan konselor. Berdasarkan cara Konselor menafsirkan jawaban siswa, terlihat bahwa mereka mulai menangkap penjelasan sesi bimbingan kelompok yang konselor berikan tentang cara berinteraksi dengan teman dan orang lain. pada sesi tanya jawab, hal ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan mengenai Teknik interaksi sosial, dan jawaban lainnya ditunjukkan dengan sikap saling terbuka dan rasa percaya anggota kelompok.
5.	Ruang Kelas pada tanggal 27 Maret 2024 jam 11.20 – 12.20 WIB	Memberikan teknik <i>role playing</i> untuk bimbingan kelompok langkah selanjutnya adalah menilai anak-anak untuk melihat apakah sistem mengalami kemajuan atau tidak dan untuk melihat pemberian layanan untuk mengetahui hasil akhir. Kemudian peneliti mengadakan penyebaran angket (<i>posttest</i>).	Pada pertemuan terakhir sama halnya dengan kegiatan konseling hari-hari sebelumnya, namun pada pertemuan ini sejak awal konselor meninjau kembali materi yang peneliti berikan pada pertemuan yang lalu yang membicarakan mengenai cara meningkatkan interaksi sosial. Peneliti kemudian

			memantau atau mengevaluasi hasil perkembangan siswa. Perubahan respon siswa dari pertemuan terakhir sangat baik, dan siswa mulai merasa percaya kegiatan penyuluhan pada pertemuan hari sebelumnya dilakukan sama seperti sebelumnya, namun kali ini konselor memulai dengan membahas materi intraksi sosial hasil perkembangan siswa kemudian diamati atau dinilai oleh peneliti respon siswa telah meningkat secara signifikan sejak pertemuan terakhir, dan mereka mulai merasa lebih yakin pada diri mereka sendiri, dan mereka dapat menyampaikan pemikiran mereka dalam kelompok satu sama yang lain sekaligus menyemangati siswa lainnya. Sehingga siswa dapat aktif terlibat dalam perdebatan. Sebagai hasil <i>post-test</i> dan siswa kemudian di persilahkan untuk kembali ke pertemuan akhir dan mengisi
--	--	--	---

			angket interaksi sosial. Hasil penggunaan teknik <i>role playing</i> dalam bimbingan kelompok di SMPN 1 Karangtengah Demak tercantum di bawah ini, berdasarkan respon angket dikumpulkan data mengenai hasil layanan bimbingan kelompok sebanyak 31 siswa yang mendapat perlakuan.
--	--	--	---

Table 4.1 Jadwal Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Bagian ini untuk mengetahui hasil penelitian berdasarkan temuan-temuan data dan yang diperoleh dari lapangan selama proses penelitian berlangsung.

a) Hasil Uji Coba Validitas Instrumen

Uji validitas isi dalam penelitian ini dilakukan oleh dua validator ahli yang kemudian hasilnya dihitung menggunakan bantuan Ms. Excel 2016 rumus Aiken's V dengan melihat pada tabel distribusi Aiken's V dimana signifikasi butir/item angket dikatakan valid dengan tingkat sangat tinggi 0.80-1.00, tinggi 0.60-0.80, sedang 0.40-0.60, rendah 0.20-0.40, dan sangat rendah 0.00-0.20.⁴ Berikut ini hasil komputasi validitas angket pada penelitian ini:

Butir	Validitor		S ₁	S ₂	$\sum S$	n(c-1)	V	Ket
	1	2						
butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 2	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 3	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 5	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 6	3	4	2	3	5	6	0,83333	Sangat Tinggi

⁴ Eko Wahyunanto Prihono, "Validitas Instrumen Kompetensi Profesional Pada Penilaian Prestasi Kerja Guru," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18, no. 2 (2020): 897–910.

butir 7	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 8	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 9	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 10	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 11	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 12	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 13	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 14	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 15	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 16	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 17	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 18	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 19	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 20	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 21	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 22	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 23	4	2	3	1	4	6	0,66667	Tinggi
butir 24	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 25	3	3	2	2	4	6	0,66667	Tinggi
butir 26	3	4	2	3	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 27	3	4	2	3	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 28	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 29	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 30	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 31	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 32	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 33	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 34	4	3	3	2	5	6	0,83333	Sangat Tinggi
butir 35	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 36	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 37	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 38	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
butir 39	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi

Table 4.2 Komputasi *Validitas Aiken's V* dengan Ms. Excel 2016

Dari hasil analisis validitas menggunakan Ms. Excel 2016 rumus Aiken's V diatas dapat diketahui semua nilai butir angket masuk kategori sangat tinggi, dan tinggi.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode konsistensi internal yaitu dimana instrument dikatakan reliabel jika diantara butir instrumen memberikan hasil pengukuran yang konsisten, dengan melakukan tes yang diujikan kepada peserta didik kelas VIII A pada tanggal 8 Maret 2024 yang kemudian hasilnya dihitung menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics'25 rumus Cronbach Alpha⁵ dimana hasil pengukuran instrumennya dikatakan reliabel jika r_{11} (nilai alpha) lebih besar daripada rtabel. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.803	39

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas dengan IBM SPSS Statistics'25

Dari hasil tabel diatas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0.803 dan nilai rtabel signifikasi 5% adalah 0.355, dimana nilai $\alpha = 0.803 > r_{tabel} = 0.355$ maka item-item angket interaksi sosial dalam penelitian ini dikatakan reliabel.

c) Uji Pra Syarat

Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, yaitu uji yang dilakukan untuk membuktikan apakah sebaran data sampel dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic'25 dengan Shapiro Wilk (sampel < 50) dimana sebaran data berdistribusi normal apabila angka signifikansi lebih dari 0,05.⁶ Berikut ini hasil output uji normalitas peneliti:

⁵ Joko Widiyanto, "SPSS For Windows Untuk Analisis Data Statistik Dan Penelitian," Surakarta: Bp-Fkip Ums 51 (2010).

⁶ Amirotun Sholikhah, "Statistik Deskriptif" KOMUNIKA 10, no. 2 (2016): 342–62.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,133	31	,172	,937	31	,070
Posttest	,167	31	,028	,940	31	,082

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.4 Hasil Normalitas dengan IBM SPSS Statistics²⁵

Dari hasil tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikasi pre-test sebesar 0.070 dan post-test 0.082. Nilai signifikasi pretest-posttest pada sebaran data tersebut lebih besar dari nilai signifikasi Shapiro Wilk ($\alpha = 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal atau data sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

d) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas yang sudah diperoleh, selanjutnya peneliti melakukan analisis data dengan uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah penelitian sebagai berikut⁷:

1. Tingkat Interaksi Sosial

Uji untuk mengetahui tingkat interaksi sosial peserta didik yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah proses penyajian data untuk memberikan gambaran hasil penelitian secara ringkas dan jelas. Berikut ini tabulasi hasil pre-test dan post-test interaksi sosial peserta didik VIII A SMPN 1 Karangtengah Demak:

Kategori	Batas Interval	Frekuensi	Presentase
Tinggi	132-148	3	9%
Sedang	127-132	6	20%
Rendah	115-126	22	71%
Jumlah		31	100%

Table 4.5 Hasil Kategorisasi Pre-test Interaksi Sosial

⁷ Lenni Masnidar Nasution, "Statistik Deskriptif," *Hikmah* 14, no. 1 (2017): 49–55.

Kategori	Batas Interval	Frekuensi	Presentase
Tinggi	132-148	10	32%
Sedang	127-132	19	61%
Rendah	115-126	2	7%
Jumlah		31	100%

Table 4.6 Hasil Kategorisasi Pos-test Interaksi Sosial

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	31	115,00	140,00	123,2581	6,42893
Posttest	31	125,00	146,00	137,8710	4,82177
Valid N (listwise)	31				

Table 4.7 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat terdapat peningkatan frekuensi dan prosentase interaksi sosial peserta didik serta peningkatan rata-rata (mean) interaksi sosial sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing sedangkan setelah diberikan layanan yaitu sebesar 137,8710.⁸

2. Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk meningkatkan interaksi sosial

Setelah melakukan penyajian data hasil pre-test dan pos-test selanjutnya peneliti melakukan uji T-test untuk mengetahui seberapa efektif layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Uji T-test yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu paired sampel T-test dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics²⁵ untuk mengetahui seberapa efektif layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik SMPN 1 Karantengah Demak dengan melihat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah layanan bimbingan kelompok melalui teknik

⁸ Lenni Masnidar Nasution, "Statistik Deskriptif," Hikmah 14, no. 1 (2017): 49–55.

role playing.⁹ Terdapat dua pengambilan keputusan paired sampel T-test yaitu sebagai berikut:

- a) Berdasarkan perbandingan t_{hit} dengan t_{tabel}
 - 1) Jika nilai $t_{hit} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak
 - 2) Jika nilai $t_{hit} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b) Berdasarkan perbandingan nilai signifikan
 - 1) Jika nilai signifikan < 0.05 , maka H_a diterima dan H_0 ditolak
 - 2) Jika nilai signifikan > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Adapun hipotesis penelitian ini adalah :

H_a : Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan interaksi sosial peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak

H_0 : Layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* tidak efektif meningkatkan interaksi sosial peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak

Berikut ini hasil uji paired sampel T-test dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics'25:

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	14,61290	5,55384	,99750	16,65007	12,57574	14,650	,000

Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Dari hasil tabel diatas, diketahui bahwa nilai t_{hit} sebesar 14.650 dan nilai t_{tabel} dicari dari tabel distribusi t dengan taraf signifikansi (2-tailed) 5% yaitu 2.042. Nilai $t_{hit} = 14.650 > t_{tabel} = 2.042$ dengan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$, maka H_a diterima yang artinya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan interaksi sosial peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak.

Setelah dilakukan uji T-test untuk mengetahui efektivitas layanan yang diberikan, selanjutnya dilakukan uji analisis untuk mengetahui seberapa efektif layanan bimbingan

⁹ Azka Dhianti Putri et al.,“PENGAPLIKASIAN UJI T DALAM PENELITIAN EKSPERIMEN,”no. 3 (2023): 1978–87.

kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik tersebut dengan analisis persentase sebagai berikut:

	Jumlah	Mean	% $= \frac{\text{Mean}}{\text{Smax}} \times 100$
Pretest	3758	123	88%
Posttest	4274	138	94%

Tabel 4.9 Hasil Persentase Pre-Posttest dengan Ms. Excel

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui presentase pretest sebesar 88% dan presentase posttest 94%. Berdasarkan hasil tersebut terdapat peningkatan presentase sebesar 6%, sehingga dapat ditarik kesimpulan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki persentase efektivitas 6% dalam meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik SMPN 1 Karantengah Demak.

B. PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Data Penelitian

Interaksi sosial tidak hanya terjadi dilingkungan sekolah namun dilingkungan masyarakat interaksi sosial juga sangat penting untuk dilakukan, karena manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan dan membantu kepada sesama supaya bisa bertahan hidup. Dalam konteks dunia pendidikan, interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekolah, dapat dilihat melalui adanya kegiatan di dalam kelas, dan kegiatan di luar kelas. Tetapi seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dapat merubah interaksi sosial, ekonomi, budaya, dan politik kini tidak hanya berlangsung di dunia fisik, tetapi semakin bergeser ke dunia siber (*cyber life*).¹⁰ Di masa lalu, masyarakat lebih sering melakukan interaksi sosial secara langsung dalam kegiatan sosial dan ekonomi. Namun, sejak hadirnya teknologi komunikasi digital, interaksi fisik perlahan mulai tergantikan, terutama di kalangan generasi Z dan milenial yang cenderung menghabiskan banyak 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

¹⁰ Hema Junaice Sitorus, "Fenomena Phubbing: Peran Teknologi Komunikasi Dalam Perubahan Interaksi Sosial," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)* 4, no. 1 (2024): 193–203.

disekitarnya,berpengaruh pada keterampilan sosial siswa, dapat menyebabkan turunnya prestasi akademik, dan mengganggu pembelajaran.¹¹ Untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik tersebut perlu adanya layanan bimbingan dan konseling yang efektif dalam penanganannya. Penelitian ini membahas mengenai apakah terdapat efektivitas dalam layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di SMPN 1 Karangtengah Demak.¹²

Dari hasil analisis data yang sudah dilakukan, selanjutnya peneliti akan menguraikan pembahasannya sebagai berikut:

- a) Berdasarkan analisis deskriptif mengenai interaksi sosial peserta didik dengan 31 responden, dapat diketahui kondisi awal interaksi sosial peserta didik dari perolehan nilai pre-test terdapat 9% peserta didik melakukan interaksi sosial kategori tinggi dan 20% peserta didik dengan kategori sedang dan 71% peserta didik dalam kategori rendah. Dengan hasil tersebut, maka peneliti mengajukan pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, berdasarkan hasil post-test didapatkan peningkatan prosentase interaksi sosial yang dilakukan peserta didik yaitu 32% kategori tinggi, 61% kategori sedang dan 7% peserta didik dengan kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut, maka interaksi sosial peserta didik dalam kategori tinggi mengalami peningkatan sebanyak 23%, kategori sedang 41% dan kategori rendah mengalami penurunan sebesar 64%. Peningkatan interaksi sosial antara sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* tersebut menunjukkan bahwa layanan tersebut memiliki pengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik SMPN 1 Karangtengah Demak.
- b) Berdasarkan uji hipotesis untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing*

¹¹ Tara Lioni, Holilulloh Holilulloh, and Yunisca Nurmalisa, “Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial,” *Jurnal Kultur Demokrasi* 2, no. 2 (2014).

¹² Rizky Yusrina Siregar, “Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Perbaungan TA 2015/2016,” *Jurnal Diversita* 2, no. 2 (2016).

untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik SMPN 1 Karangtengah, Demak dengan melihat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah diberi layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* diperoleh nilai $t_{hit} = 14.650 > \text{nilai } t_{tabel} = 2.042$. dengan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$, maka H_a diterima yang artinya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan interaksi sosial peserta didik SMPN 1 Karangtengah, Demak. Berdasarkan hasil analisis persentase pretest-posttest terdapat peningkatan persentase sebesar 6%, sehingga dapat ditarik kesimpulan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki efektivitas 6% dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik di SMPN 1 Karangtengah, Demak.

Layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* merupakan salah satu layanan yang mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik.¹³ Peningkatan interaksi sosial tersebut bisa terjadi karena ada kesadaran dalam diri peserta didik setelah melakukan *role playing*. Siswa menjadi lebih bersimpati terhadap temannya dan dapat merasakan bagaimana dampak dari kurangnya berinteraksi sosial karena kecanduan gadget. Siswa yang tadinya acuh dengan temannya karena memilih untuk berinteraksi sosial melalui gadget, menjadi lebih membatasi bermain gadget ketika berada dilingkungan sosial dan lebih memilih berinteraksi sosial secara langsung, sehingga dengan begitu siswa mampu bertoleransi, menghargai antar teman, lebih bersimpati dan membantu teman yang membutuhkan pertolongan.¹⁴

¹³ Novi Andriati, “Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa,” *Jurnal Konseling Gusjigang* 2, no. 2 (2016).

¹⁴ Siregar, “Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Perbaungan TA 2015/2016.”