

## ABSTRAK

Amilus Sholichah, NIM 1711010011 “EFEKTIVITAS BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI MTS QUDSIYYAH PUTRI KUDUS”.

Sekolah merupakan suatu tempat untuk mengembangkan kehidupan sosial bagi peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Bagi kebanyakan peserta didik berinteraksi dan penerimaan teman sebaya dirasa lebih penting dari pada proses belajar mengajar di kelas itu sendiri. Menjalani kehidupan sebagai manusia, peserta didik tidak akan lepas dari interaksi sosial dengan individu lainnya. Upaya dalam mencapai kebahagiaan hidup selain dengan meningkatkan aktualisasi diri individu diharapkan dapat bekerja sama dengan orang lain. Adanya fenomena di MTs Qudsiyyah Putri Kuds menunjukkan adanya interaksi sosial yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil daftar cek masalah (DCM) yang telah disebar oleh peneliti. Rendahnya tingkat interaksi sosial antar peserta didik disebabkan oleh kebijakan sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran daring (*online*), sehingga pada saat diadakan sistem pembelajaran di dalam kelas peserta didik kurang berinteraksi dengan teman dikelasnya. Bahan kajian dalam penelitian ini adalah apakah interaksi sosial dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui keadaan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* serta mengetahui tingkat signifikan teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

Penelitian ini mengambil populasi kelas VIII MTs Qudsiyyah Putri Kudus yang berjumlah 227 siswa, dengan jumlah sampel sebanyak 35 siswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan angket interaksi sosial. Validitas instrument dihitung dengan taraf signifikansi 5% ( $r_{\text{tabel}}=0,254$ ). Reliabilitas dihitung menggunakan rumus *alpha cronbach* menunjukkan hasil 0,825. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa angket yang digunakan valid dan reliable.

Hasil penelitian diperoleh dari hasil uji F didapatkan hasil  $F_{\text{hitung}}$  sebesar 11,961 >  $F_{\text{tabel}}$  4,14, berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik di MTs Qudsiyyah Putri Kudus khususnya kelas VIII I. Sehingga pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hubungan antar peserta didik di dalam dan di luar kelas.

**Kata Kunci : Interaksi Sosial, Role Playing, Layanan Bimbingan Klasikal**