

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Madrasah

a. Profil Madrasah

Kudus adalah kota tunggal di Indonesia yang memanfaatkan kata Arab “*quds*”, serta pernah tercatat mampu memasukkan nilai-nilai salafi, bahkan melahirkan tokoh-tokoh intelektual yang diakui secara regional dan internasional. KH. Raden Asnawi, Ulama’ besar kota Kudus yang pernah tinggal di Makkah, telah memelopori berdirinya madrasah Qudsiyah pada tahun 1917M. Bersama para kiyai di Kudus, seperti KH. Abdullah Faqih, KH. ShofwanDuri, KH. Kamal Hambali, RH. Dahlan, RH. Abdul Hamid, R. Sujono, KH. Jazri Tanggulangin, HM.Zuhri Asnawi dan lain-lain.

Beliau menjadi ulama besar yang sungguh-sungguh produktif dalam berkarya serta tetap tidak kehilangan orientasi praksis mereka. Mereka mampu mengkombinasikan antara iman dan amal soleh, dan antara rasionalitas dan spiritualitas. Selain itu, mereka tetap tidak kehilangan kesederhanaan dan kerendahatian.

Bertumpu dari pemikiran tersebut beliau berusaha untuk mendirikan suatu institusi yang diharapkan akan mampu menjawab kebutuhan umat dalam menempuh masa depan, sehingga apa yang dicitakan bersama dalam mewujudkan kembali gelar *Khairu Ummah* yang *Rahmatanlil 'alamin* dapat diwujudkan.

Sebagai usaha dalam menegakkan visi tersebut melawan gerusan kemajuan, maka didirikanlah Ma’had Qudsiyyah Menara Kudus yang berfokus pada aspek *ulumul fiqh*. Pemfokusan ini menjadi bermakna karena dari waktu ke waktu masyarakat terus dihadapkan pada permasalahan hukum Islam bersama dengan

percepatan kemajuan, sehingga umat dapat melakukan pembacaan kreatif terhadap khazanahnya, serta mampu melakukan kontekstualisasi dalam peradaban modern yang terus mengelilingi, tidak terjebak pada pengentalan normatif dan romantisme masa lalu sehingga menarik ke dalam perubahan yang tidak antisipatif.

Yayasan Pendidikan Islam Qudsiyyah Menara Kudus (YAPIQ) adalah salah satu wadah organisasi yang ikut berperan dalam pendidikan yang mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain sebagai wadah aktualisasi peran sosial dan keagamaan, Yayasan Pendidikan Islam Qudsiyyah Menara Kudus (YAPIQ) serta ikut membangun bangsa melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal.

Dalam hal jalur informal, Yayasan Pendidikan Islam Qudsiyyah Menara Kudus (YAPIQ) mempunyai lembaga pendidikan keagamaan yaitu Ma'had Qudsiyyah. Sedangkan di jalur non formal Yayasan Pendidikan Islam Qudsiyyah Menara Kudus membaktikan diri melalui lembaga kursus bahasa, falak, Sanggar teater, dan lain-lain.

Pada tahun 2017, Yayasan Pendidikan Islam Qudsiyyah Menara Kudus (YAPIQ) melebarkan *sayap* pada pendidikan formal melalui pengembangan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Putri yang memadukan pengajaran pendidikan umum dan pendidikan madrasah diniyyah dan Pondok pesantren. Program yang ditetapkan Yayasan pada MTs Qudsiyyah Putri tersebut diharapkan keluaran pendidikan peserta didik mampu memiliki prestasi akademik yang unggul dalam keilmuan umum dan unggul dalam keilmuan *ahlussunnah waljama'ah* khususnya dalam kajian kitab kuning.

MTs Qudsiyyah Putri beralamatkan di Jalan Lambao Singocandi RT 05 RW 04 Kudus.

Bangunan MTs Qudsiyyah Putri berdiri di atas tanah waqaf yang dikelola oleh Yayasan Pendidikan Islam Qudsiyyah Menara Kudus (YAPIQ). MTs Qudsiyyah Putri berdiri sejak tahun 2008 yang lalu.

b. Visi, Misi, dan Tujuan MTs Qudsiyyah Putri Kudus

Adapun visi dan misi MTs Qudsiyyah Putri Kudus

a) Visi

Menjadi madrasah yang unggul dalam penguasaan Al Qur'an dan Kitab Salaf serta melahirkan generasi sholihah, salaf, dan mandiri.

b) Misi

(a) Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama dan mendorong pengamalan ibadah keagamaan bagi setiap warga madrasah dalam rangka meningkatkan kualitas iman dan taqwa.

(b) Menyelenggarakan kegiatan proses belajar mengajar dan bimbingan secara efektif dan efisien.

(c) Menumbuhkan semangat berprestasi dan keunggulan pada seluruh warga madrasah sehingga dapat memperkuat daya kompetitif baik tingkat nasional maupun global

(d) Memberikan latihan dalam kegiatan ekstra kurikuler dan berbagai keterampilan kepada seluruh warga madrasah.

(e) Menumbuhkembangkan budaya tertib, dan budaya belajar kepada seluruh warga madrasah.

(f) Memupuk dan mengembangkan bakat seni dalam rangka pelestarian budaya daerah dan nasional yang islami

(g) Memupuk dan mengembangkan peduli lingkungan hidup (pencegahan kerusakan, pencegahan pencemaran dan pelestarian lingkungan hidup).

- c. Tujuan MTs Qudsiyyah Putri Kudus
- (a) Terselenggaranya berbagai kegiatan dan pengkajian tentang ilmu Al Qur'an
 - (b) Terselenggaranya berbagai kegiatan keagamaan dan pengkajian ilmu agama, khususnya kitab-kitab salaf
 - (c) Meningkatnya keterampilan dan kemampuan siswi berkomunikasi dengan bahasa Arab dan bahasa Inggris
 - (d) Meningkatnya pemahaman dan ketrampilan siswi dalam praktik ibadah (*fikih Nisa'*)
 - (e) Meningkatnya ketrampilan siswi dalam membuat kalender hijriyyah dan miladiyyah secara mandiri
 - (f) Meningkatnya jiwa kepramukaan (kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran dan lain-lain) dalam diri siswi
 - (g) Memiliki kelompok siswi yang terampil dalam aplikasi program komputer minimal Ms Office, excel dan Desain Grafis
 - (h) Memiliki kelompok siswi karya ilmiah remaja (KIR).
 - (i) Memiliki kelompok siswi yang siap mengikuti PORSENI di tingkat kabupaten, provinsi, dan nasional
 - (j) Meningkatnya minat siswi untuk memanfaatkan perpustakaan sebagai sarana penunjang pendidikan.

2. Analisis Data

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 16 for windows*. Pada penelitian ini menggunakan sampel pesertadidik yang berjumlah 58 anak. Jika $N=58$ dengan taraf signifikan 0,05 maka diperoleh $r_{\text{tabel}}= 0.254$. mengenai hasil validitas pada angket penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

No. Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keputusan	Keterangan
1.	0.309	0.254	Valid	Bisa digunakan
2.	0.345	0.254	Valid	Bisa digunakan
3.	0.318	0.254	Valid	Bisa digunakan
4.	0.202	0.254	Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan
5.	0.019	0.254	Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan
6.	0.571	0.254	Valid	Bisa digunakan
7.	0.448	0.254	Valid	Bisa digunakan
8.	0.328	0.254	Valid	Bisa digunakan
9.	0.189	0.254	Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan
10.	0.442	0.254	Valid	Bisa digunakan
11.	0.369	0.254	Valid	Bisa digunakan
12.	0.418	0.254	Valid	Bisa digunakan
13.	0.594	0.254	Valid	Bisa digunakan
14.	0.527	0.254	Valid	Bisa digunakan
15.	0.489	0.254	Valid	Bisa digunakan
16.	0.489	0.254	Valid	Bisa digunakan
17.	0.320	0.254	Valid	Bisa digunakan
18.	0.619	0.254	Valid	Bisa digunakan
19.	0.369	0.254	Valid	Bisa

				digunakan
20.	0.446	0.254	Valid	Bisa digunakan
21.	0.557	0.254	Valid	Bisa digunakan
22.	0.453	0.254	Valid	Bisa digunakan
23.	0.402	0.254	Valid	Bisa digunakan
24.	0.226	0.254	Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan
25.	0.469	0.254	Valid	Bisa digunakan
26.	- 0.118	0.254	Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan
27.	0.607	0.254	Valid	Bisa digunakan
28.	0.537	0.254	Valid	Bisa digunakan
29.	0.301	0.254	Valid	Bisa digunakan
30.	0.345	0.254	Valid	Bisa digunakan
31.	0.578	0.254	Valid	Bisa digunakan
32.	0.112	0.254	Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan
33.	0.541	0.254	Valid	Bisa digunakan
34.	0.447	0.254	Valid	Bisa digunakan
35.	- 0.011	0.254	Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan
36.	0.705	0.254	Valid	Bisa digunakan
37.	0.524	0.254	Valid	Bisa digunakan
38.	0.274	0.254	Valid	Bisa digunakan

39.	0.374	0.254	Valid	Bisa digunakan
40	0.503	0.254	Valid	Bisa digunakan

Tabel 8 Uji Validitas dengan *SPSS 16.0 for Windows*

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 16 for windows*. Uji reliabilitas bisa dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha*, jika nilai $Alpha > 0,60$ maka wujud pernyataan yang berupakuan variabel adalah reliabel. Sedangkan menurut Sekaran jika nilai reliabilitas kurang dari 0,60 adalah kurang baik, 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,80 adalah baik. Berikut hasil uji reliabilitas dengan memanfaatkan *SPSS 16.0 for Windows*.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.825	40

Tabel 9 Hasil Uji Reliabilitas dengan *SPSS 16.0 for Windows*

Kesimpulan dari table diatas menyatakan bahwa hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini sebesar 0,825, sehingga data dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel.

c. Uji Pra Syarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memahami apakah suatu sebaran data bersifat normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini mengaplikasikan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16 for windows*. Apabila data yang diperoleh nilai sig. > 0.05 maka data berdistribusi normal, sementara apabila nilai sig. < 0.05 maka data yang diperoleh tidak berdistribusi

normal. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dalam penelitian ini

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Selisih nilai posttest dan pretest	.118	25	.200

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas dengan SPSS 16.0 for Windows

Berdasarkan tabel di atas membuktikan bahwa nilai signifikansi variabel interaksi sosial sebesar 0.200. Variabel tersebut memiliki nilai lebih dari 0.05, hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel interaksi sosial berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Pengujian linieritas regresi dilaksanakan dengan memanfaatkan uji statistik F. Harga F hitung selanjutnya dikonsultasikan dengan F tabel dengan taraf signifikan 5% atau sebesar 0,05. Apabila F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel maka hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dinyatakan linier. Berikut hasil uji linieritas dengan menggunakan SPSS 16.0 for Windows

ANOVA Table

	Sum of squares	df	Mean Square	F	Sig
<i>Deviation From Linearity</i>	1089.849	19	57.360	.523	.906

Tabel 11 Hasil Uji Linieritas dengan SPSS 16.0 for Windows

Bersumberkan dari hasil uji linieritas di atas membuktikan bahwa uji linieritas didapat nilai signifikan dalam *deviation from linearity* sebesar 0.906 ($0.906 > 0.05$) yang menunjukkan bahwa hubungan antara layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dan interaksi sosial adalah linier.

d. Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dimanfaatkan untuk mengukur hubungan variabel independen yaitu layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial peserta didik. Berikut hasil uji regresi linier sederhana dengan memanfaatkan *SPSS 16.0 for Windows*.

Coefficients

Model	Unstandardized coefficients		Standardized coefficients	t	sig
	B	Std. error	Beta		
(Constant)	53.600	21.137		2.536	.016
Nilai posttest siswa	.491	.142	.516	3.458	.022

Tabel 12 Hasil Uji Regresi Linier dengan *SPSS 16.0 for Windows*

Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa Nilai (konstan a) menunjukkan nilai sebesar 53.600, sedangkan nilai *posttest* peserta didik (b/ koefisien regresi) sebesar 0.491, kemudian persamaan regresi dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 53.600 + 0.491X$$

Persamaan regresi linier tersebut dapat diartikan bahwa koefisien regresi X sebesar 0.491 dinyatakan bahwa setiap bertambahnya

1% nilai *posttest* peserta didik, maka tingkat interaksi sosial peserta didik bertambah sebesar 0.491. Koefisien regresi tersebut memiliki nilai positif, sehingga bisa diartikan bahwa arah pengaruh variabel *role playing* terhadap interaksi sosial bernilai positif.

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana diambil berlandaskan dari nilai signifikan dari tabel koefisien didapat dari nilai signifikan sebesar $0.02 < 0.05$, kemudian ditarik kesimpulan bahwa variabel *role playing* (X) berpengaruh terhadap variabel interaksi sosial (Y). Selain itu berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar $3.458 > t_{tabel} 2.035$, kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel *role playing* (X) berpengaruh terhadap variabel interaksi sosial (Y). Dengan catatan bahwa perhitungan t_{tabel} adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} T_{tabel} &= (a/2 : n-k-1) \\ &= (0.05/2 : 35-1-1) \\ &= (0.025 : 33) \\ &= 2.035 \end{aligned}$$

2. Uji F test

Uji F dimanfaatkan guna mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh secara signifikan akan variabel terikat. Berikut hasil uji hipotesis F test memanfaatkan aplikasi *SPSS 16.0 for Windows*.

ANOVA

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	952.061	1	952.061	11.961	.002

Tabel 13 Hasil Uji F Test dengan *SPSS 16.0 for Windows*

Mengenai hasil uji F tersebut menunjukkan bahwa nilai F_{hit} sebanyak 11.961 dengan tingkat signifikan 0.002 atau ($0.002 < 0.05$). Hal tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan terhadap layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial peserta didik.

3. Koefisien Determinasi (KD)

Kemudian untuk mencari besarnya hubungan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial peserta didik yaitu dengan menjumlahkan nilai koefisien determinasi (KD) selanjutnya dikalikan 100%. Berikut hasil uji koefisien determinasi (KD) dengan menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.516	.266	.244	8.922

Tabel 14 Hasil Koefisien Determinasi dengan *SPSS 16.0 for Windows*

Hasil tabel tersebut menunjukkan nilai hasil dari koefisien determinasi atau *R square* (r^2) senilai 0.266. Maka dalam memperhatikan besar hubungan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap interaksi social peserta didik adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100\% \\ &= 0.266 \times 100\% \\ &= 26,6\% \end{aligned}$$

Menurut Sugiyono pedoman dalam memberikan definisi koefisien korelasi adalah sebagai berikut :

$$0.00-0.19 = \text{sangat rendah}$$

- 0.20-0.39 = rendah
- 0.40-0.59 = sedang
- 0.60-0.79 = kuat
- 0.80-1.000 = sangat kuat

Dari hasil definisi koefisien korelasi senilai 0.266 berada pada hubungan rendah, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap interaksi social peserta didik rendah. Meskipun hasil penelitian ini mengartikan bahwa rendahnya hubungan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial peserta didik hanya terjadi di MTs Qudsiyyah Putri semata dan tidak berlaku secara umum.

B. Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Data Penelitian

a. Tahap Pra-Eksperimen

Sebelum diberikan perlakuan atau layanan kepada peserta didik peneliti melakukan kegiatan sebelum penelitian (pra-eksperimen). Tujuan dari kegiatan pra-eksperimen ini bertujuan dalam menetapkan populasi dan sampel yang akan dijadikan sampel pada penelitian ini. Penentuan sampel dilaksanakan dengan cara menyebar angket. Kemudian dihasilkan data peserta didik yang mengalami interaksi sosial rendah. Hasil pra-eksperimen dan saran dari guru bimbingan konseling didapatkan bahwa kelas VIII I yang berjumlah 35 peserta didik yang ditetapkan untuk dijadikan sampel pada penelitian ini. Berikut hasil penelitian yang dilakukan :

No	Nama	Skor
1.	Raisha Syifa Aghitsna	115
2.	Azkiya Maula	116
3.	Tasya Tri Mutiara	117
4.	Rizqiana	118
5.	Syahar Kamiliya	118

	Maulida	
6.	Jesica Isnaini	119
	Rata-rata	586

Tabel 15 Peserta didik yang Memiliki Interaksi Sosial Rendah

Setelah peserta didik diberikan *pretest* untuk selanjutnya akan dilaksanakan dua kali layanan yaitu layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik *role playing*. Sesudah diberikan perlakuan tersebut peserta didik akan diberikan *posttest* untuk melihat perbandingan peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

b. Tahap Eksperimen (Pemberian Perlakuan)

1) Tahap Perlakuan Pertama

a) Tahap Pelaksanaan Perlakuan

Pelaksanaan layanan yang pertama dilakukan pada hari selasa, 24 Agustus 2021 di MTs Qudsiyyah Putri Kudus di ruang bimbingan dan konseling pada pukul 08.00-09.00 WIB.

b) Tahap Pembentukan

Pada tahap ini peneliti memulai aktivitas dengan mengucapkan salam dan bertanya kabar kepada peserta didik kemudian memulai dengan perkenalan antara peneliti dengan peserta didik. Kemudian peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan dan manfaat dalam aktivitas yang akan dilaksanakan, yaitu layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Terlalu banyaknya jumlah peserta didik di dalam kelas, peneliti mengelompokkan peserta didik ke dalam 4 kelompok kecil yang bertujuan untuk mempermudah jalannya kegiatan dan dapat dilakukan dengan efektif. Peneliti dengan peserta didik melakukan

kesepakatan waktu yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut.

c) Tahap Peralihan

Tahap peralihan ini diisi peneliti dengan menjelaskan secara ringkas tentang tata cara atau urutan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan tersebut. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan. Demi membangun dinamika kelompok peserta didik, peneliti memberikan *ice breaking* secara singkat.

d) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini peneliti mulai memberikan penjelasan topik pembahasan dalam kegiatan ini. Topik yang disampaikan meliputi interaksi sosial, cara beradaptasi dengan lingkungan baru dan cara menjalin pertemanan. Kemudian peneliti memberikan intruksi kepada peserta didik agar berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibagikan. Penentuan pemeran dilakukan dengan cara sukarela oleh peserta didik.

Peserta didik yang bertugas bermain peran mempersiapkan diri kemudian memulai bermain peran. Peserta didik yang tidak berperan mendapatkan tugas sebagai pengamat pelaksanaan bermain peran. Setelah bermain peran, seluruh peserta didik melakukan diskusi tentang evaluasi permainan peran yang telah berlangsung, kemudian peserta didik memainkan peran kembali setara dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

e) Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi kepada peserta didik dengan cara Tanya jawab. Kegiatan ini dilakukan

dengan tujuan untuk memperhatikan perkembangan pengetahuan peserta didik pada layanan yang telah dilaksanakan. Selanjutnya beberapa peserta didik diminta untuk memberikan pendapat tentang apa yang telah dipelajari dari kegiatan tersebut. Kemudian peneliti mengadakan tindak lanjut untuk mengetahui perubahan tingkat interaksi yang dilakukan peserta didik. Tidak lupa peneliti menyatakan terimakasih kepada peserta didik atas partisipasi dan kerjasamanya pada saat kegiatan berlangsung.

f) Hasil Pengamatan (Penilaian Peserta Didik)

Selama kegiatan berlangsung peneliti mengamati kegiatan peserta didik. Pengamatan yang di dapat peneliti yaitu (1) peserta didik bias merespon kegiatan dengan baik, (2) terdapat peserta didik yang masih merasa malu ketika kegiatan berlangsung (3) tampak peserta didik yang sudah mempunyai kepercayaan diri untuk berpartisipasi dalam permainan peran, (4) terdapat beberapa peserta didik yang merasa acuh terhadap kegiatan bermain peran dan lebih memilih untuk duduk diam di belakang.

g) Hambatan

Pada saat kegiatan berlangsung peneliti mengalami sedikit hambatan. Hambatan yang dialami oleh peneliti yaitu peneliti belum dapat sepenuhnya mengkondisikan keadaan di dalam kelas ketika kegiatan berlangsung. Peserta didik yang mendapatkan peran masih malu-malu dan belum sepenuhnya mendalamikarakter. Kondisi ruangan yang lesehan membuat peserta didik

bingung dalam mengatur setting tempat, sehingga dalam pelaksanaan bermain peran terkesan memiliki kesan yang sama.

2) Tahap Perlakuan Kedua

a) Tahap Pelaksanaan Perlakuan

Pelaksanaan layanan yang kedua dilakukan pada hari senin, 30 Agustus 2021 di MTs Qudsiyyah Putri Kudus di ruang bimbingan dan konseling pada pukul 11.00-12.00 WIB.

b) Tahap Pembentukan

Pada tahap ini peneliti memulai aktivitas dengan mengucapkan salam dan bertanya kabar kepada peserta didik kemudian mengawali dengan perkenalan antara peneliti dengan peserta didik. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tujuan serta manfaat dalam kegiatan yang akan dilakukan, yaitu layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Terlalu banyaknya jumlah peserta didik di dalam kelas, peneliti mengelompokkan peserta didik menjadi 4 kelompok kecil dengan bertujuan untuk mempermudah jalannya kegiatan dan dapat dilakukan dengan efektif. Peneliti dengan peserta didik melakukan kesepakatan waktu yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut.

c) Tahap Peralihan

Tahap peralihan ini diisi peneliti dengan menjelaskan secara ringkas tentang tata cara yang akan dilaksanakan dalam kegiatan tersebut. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan. Demi membangun dinamika kelompok peserta didik, peneliti memberikan *ice breaking* secaras ingkat.

d) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini peneliti mulai memberikan penjelasan tema pembahasan dalam kegiatan ini. Topik yang disampaikan masih seputar tentang interaksi sosial. Materi yang disampaikan meliputi keterbukaan diri, empati dan bekerjasama. Kemudian peneliti memerintahkan kepada peserta didik agar bergabung sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan. Pada kegiatan ini peserta didik sangat antusias untuk menjadi pemeran. Oleh karena itu penentuan pemeran dilakukan dengan cara sukarela oleh peserta didik sendiri.

Peserta didik yang bertugas bermain peran mempersiapkan diri kemudian memulai bermain peran. Peserta didik yang tidak berperan mendapatkan tugas sebagai pengamat pelaksanaan bermain peran. Setelah bermain peran, seluruh peserta didik melakukan diskusi tentang evaluasi permainan peran yang telah berlangsung, kemudian peserta didik memainkan peran kembali sesuai dengan hasil evaluasi yang telah dilaksanakan.

e) Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini peneliti mengisyaratkan kepada peserta didik agar memberikan tanggapan terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Tanggapan tersebut berupa pendalaman materi dan pengalaman yang didapat dari kegiatan tersebut. Kemudian peneliti memberikan kesimpulan secara global mengenai kegiatan tersebut. Tidak lupa peneliti menyatakan terima kasih kepada peserta didik atas partisipasi dan kerjasamanya pada kegiatan berlangsung.

f) Hasil Pengamatan (Penilaian Peserta Didik)

Selama kegiatan berlangsung peneliti sembari mengamati perilaku peserta didik, khususnya dalam berinteraksi dengan temannya. Pengamatan yang didapat pada kegiatan tersebut, yaitu (1) hampir seluruh peserta didik sangat berpartisipasi selama kegiatan berlangsung, (2) peserta didik yang bertugas sebagai pemeran terlihat mulai menghayati atau mendalami karakter yang sedang dimainkan, (3) peserta didik yang semula pendiam pada pertemuan ini mulai percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bahkan terdapat peserta didik yang secara sukarela menjadi pemeran dalam kegiatan tersebut.

g) Hambatan

Hambatan yang dirasakan pada pertemuan ini peneliti masih sedikit mengalami kesulitan dalam mengkondisikan keadaan kelas. Kondisi ruangan yang lesehan membuat peserta didik bingung dalam mengatur seating tempat, sehingga dalam pelaksanaan bermain peran terkesan memiliki kesan yang sama.

3) Tahap Perlakuan Ketiga

a) Tahap Pelaksanaan Perlakuan

Pelaksanaan layanan yang ketiga dikerjakan pada hari senin, 6 September 2021 di MTs Qudsiyyah Putri Kudus di ruang bimbingan dan konseling pada pukul 10.40-11.40 WIB.

b) Tahap Pembentukan

Pada tahap ini peneliti memulai aktivitas dengan mengucapkan salam dan bertanya kabar kepada peserta didik kemudian mengajak untuk berkenalan

antara peneliti dengan peserta didik. Kemudian peneliti menjelaskan tentang tujuan serta manfaat dalam kegiatan yang akan dilakukan, yaitu layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Terlalu banyaknya jumlah peserta didik di dalam kelas, peneliti mengelompokkan peserta didik menjadi 4 kelompok kecil yang bertujuan untuk mempermudah jalannya kegiatan dan dapat dilakukan dengan efektif. Peneliti dengan peserta didik melakukan kesepakatan waktu yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut.

c) Tahap Peralihan

Tahap peralihan ini diisi peneliti dengan menjelaskan secara ringkas tentang tata cara yang akan dilaksanakan dalam kegiatan tersebut. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan. Demi membangundinamika kelompok peserta didik, peneliti memberikan *ice breaking* secara singkat.

d) Tahap Kegiatan

Pada tahap ini peneliti mulai memberikan penjelasan tentang tema pembahasan dalam kegiatan ini. Topik yang disampaikan masih seputar tentang interaksi sosial. Materi yang disampaikan meliputi macam-macam interaksi sosial. Kemudian peneliti memerintahkan kepada peserta didik agar berkumpul sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan. Pada kegiatan ini peserta didik sangat antusias dan bahkan saling berebut untuk menjadi pemeran. Oleh karena itu penentuan pemeran dilakukan dengan cara sukarela oleh peserta didik.

Peserta didik yang bertugas bermain peran mempersiapkan diri

kemudian memulai bermain peran. Peserta didik yang tidak berperan mendapatkan tugas sebagai pengamat pelaksanaan bermain peran. Setelah bermain peran, seluruh peserta didik melakukan diskusi tentang evaluasi permainan peran yang telah berlangsung, kemudian peserta didik memainkan peran kembali sesuai dengan hasil evaluasi yang telah dilaksanakan.

e) Tahap Pengakhiran

Pada tahap terakhir ini peneliti memohon kepada peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap kegiatan yang telah berlangsung. Tanggapan tersebut berupa pendalaman materi dan pengalaman yang didapat dari kegiatan tersebut. Kemudian peneliti memberikan kesimpulan secara global mengenai kegiatan tersebut. Tidak lupa peneliti menyatakan terimakasih kepada peserta didik atas partisipasi dan kerjasama pada saat kegiatan berlangsung.

f) Hasil Pengamatan (Penilaian Peserta Didik)

Selama kegiatan berlangsung peneliti sembari mengamati perilaku peserta didik, khususnya dalam berinteraksi dengan temannya. Pengamatan yang didapat pada kegiatan tersebut, yaitu (1) seluruh peserta didik sangat berpartisipasi selama kegiatan berlangsung, (2) peserta didik yang bertugas sebagai pemeran terlihat menghayati karakter yang sedang dimainkan, (3) peserta didik yang semula diam pada pertemuan ini sudah mulai percaya diri untuk menyampaikan pendapat, bahkan ada yang secara

sukarela menjadi pemeran dalam kegiatan tersebut.

g) Hambatan

Hambatan yang dirasakan pada pertemuan ini peneliti masih sedikit mengalami kesulitan dalam mengkondisikan keadaan kelas. Kondisi ruangan yang lesehan membuat peserta didik bingung dalam mengatur seeting tempat, sehingga dalam pelaksanaan bermain peran terkesan memiliki kesan yang sama.

c. Tahap Setelah Pemberian Perlakuan

Setelah pemberian perlakuan peserta didik diberikan *posttest* yang dilaksanakan pada hari Senin 6 September 2021. Berikut hasil *posttest* peserta didik setelah diberikan perlakuan :

No	Nama	Skor
1.	Raisha Syifa Aghitsna	150
2.	Azkiya Maula	142
3.	Tasya Tri Mutiara	139
4.	Rizqiana	147
5.	Syahr Kamiliya Maulida	147
6.	Jesica Isnaini	153

Tabel 16 Hasil *Posttest* Peserta Didik yang Memiliki Interaksi Rendah

Dari hasil data tersebut dapat diuraikan bahwa peserta didik yang memiliki interaksi rendah mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Manusia yang kodratnya sebagai makhluk social tidak mampu menjalani kehidupan sendirian, melainkan senantiasa berhubungan dan bergantung pada sesamanya. Hal ini dapat diartikan bahwa manusia memiliki dorongan sejak lahir untuk saling bermasyarakat dalam kehidupannya. Sehingga

terwujudlah interaksi antara individu satu dengan yang lainnya. Menurut Borner interaksi social yaitu suatu jalinan yang dilaksanakan oleh seseorang kepada seseorang yang lainnya serta menimbulkan perilaku saling mempengaruhi dan merubah perilaku individu.¹

Pada usia remaja interaksi sosial sangat dibutuhkan untuk membantu dalam mengembangkan diri. Pada usia ini remaja lebih sering melakukan interaksi di luar rumah, terutama melakukan interaksi di sekolah. Oleh sebab itu interaksi sosial antar peserta didik dinilai sangat penting. Hal ini terjadi dikarenakan dalam proses belajar peserta didik atau teman seumuran di lingkungan sekolah menjadi alternatif alat dalam berbagi wawasan dan intelektual. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan interaksi yang baik yang bertujuan agar dapat melancarkan kegiatan belajar peserta didik di lingkungan sekolah.

Dari penjelasan yang tertera bias ditarik kesimpulan maka Interaksi sosial merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan secara aktif, dan terjadi hubungan timbal balik di dalamnya. Dari beberapa pendapat ahli peneliti menarik kesimpulan syarat terlaksananya interaksi social dibagi menjadi empat, yaitu percakapan, melakukan kontak mata atau kontak fisik, dapat saling menerima dan bekerjasama.

Teknik *role playing* dalam dunia pendidikan dianggap sebuah teknik yang dapat digunakan sebagai investasi dan peningkatan konsep, nilai dan moral, serta norma. Bermain peran dapat berjalan sesuai dengan tujuan apabila peserta didik dapat bekerjasama secara langsung dan saling berinteraksi dengan teman. Selain itu teknik *role playing* adalah

¹Naufan, Rahmansyah. *Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Motivasi kerja pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang Bekerja Part Time*. (UIN Malang:Malang) 2017. Hlm 11

suatu teknik yang bias dimanfaatkan dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan hubungan antar manusia atau peserta didik. Oleh sebab itu teknik ini bias membuat atau menciptakan suatu pengalaman yang berharga bagi peserta didik.²

Hasil pengamatan menyatakan bahwa sebelum digunakannya teknik bermain peran (*role playing*) sebagian peserta didik di kelas VIII I mempunyai tingkat interaksi sosial yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kurang komunikasinya peserta didik dengan teman di kelasnya. Rendahnya interaksi social antar peserta didik terjadi karena lambatnya proses adaptasi yang dilakukan peserta didik dengan lingkungan dan temannya. Selain itu masa pandemi covid-19 juga merupakan factor penyebab rendahnya interaksi social peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya komunikasi yang disebabkan oleh takutnya tertular covid 19.

Sejalan dengan perlakuan yang diberikan oleh peserta didik kelas VIII I, beberapa peserta didik mendapatkan tugas untuk bermain peran. Bermain peran dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk secara spontan dalam memainkan karakter orang lain. Hal ini dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan imajinasinya. Selain itu peserta didik mendapatkan pengalaman yang bias dimanfaatkan untuk memperbaiki atau meningkatkan interaksi social terhadap sesamanya.

Peningkatan interaksi social antar peserta didik dapat diamati dari syarat interaksi sosial yang telah dipenuhi oleh peserta didik kelas VIII I. Interaksi yang terjadi antar peserta didik tidak hanya dilakukan dengan cara melakukan kontak sosial (kontak mata atau kontak fisik), melainkan terdapat perasaan saling menerima satu dengan yang lainnya.

²Wina. Dwi Puspitasari. Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol 1 No. 1. 2015. Hlm 71

Mengingat peserta didik di MTs Qudsiyyah Putri tidak hanya berasal dari sekitar sekolah melainkan ada yang berasal dari luar daerah. Selain itu kerjasama yang dilaksanakan oleh peserta didik dinilai baik dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

Dari pembahasan hasil penelitian diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi social peserta didik di kelas VIII I. Peningkatan interaksi social peserta didik dapat diamati dari meningkatnya hasil *pretest* dengan hasil rata-rata 126.51 dan *posttest* dengan nilai rata-rata 148.37. Meningkatnya interaksi social peserta didik ini juga dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di dalam kelas. Mengingat interaksi sangat dibutuhkan dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan analisis regresi linier sederhana yang terdapat dalam tabel 12 diketahui bahwa nilai signifikan diperoleh nilai sebesar 0,02 ($0,02 < 0,05$). Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa H_1 diterima, yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *role playing* terhadap interaksi sosial peserta didik di MTs Qudsiyyah Putri Kudus.

Keadaan ini selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Novi Andriati dengan judul “Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial”. Pandangan dari penelitian yang tertera menyatakan bahwa teknik bermain peran dinilai efektif untuk meningkatkan interaksi social peserta didik hal ini dibuktikan oleh perubahan tingkat interaksi sebelum dan sesudah diberikan layanan yaitu sebesar 6,27%.

Meskipun dalam penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan teknik dan variable pembahasan, akan tetapi pada penelitian ini juga

memiliki perbedaan yaitu dalam penggunaan layanan. Layanan yang digunakan dalam penelitian Novi Andriati memanfaatkan bimbingan kelompok, sedangkan dalam penelitian ini memanfaatkan layanan bimbingan klasikal. Perbedaan ini bias diamati dari banyaknya peserta didik yang digunakan, serta cara yang digunakan peneliti untuk melaksanakan kegiatan agar berjalan secara efektif, selain itu penggunaan unsure islami yang dimasukan peneliti pada saat proses bermain peran.

Keberhasilan dalam penelitian ini tidak terhindar dari kendala atau hambatan yang dialami oleh peneliti. Hambatan yang dialami peneliti selama kegiatan berlangsung yaitu peneliti belum bias sepenuhnya mengkondisikan kelas selama kegiatan berlangsung. Ruangan yang digunakan tidak terdapat meja dan kursi (lesehan) menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti pada saat kegiatan berlangsung. Selain itu keterbatasan waktu dalam pelaksanaan yang disebabkan kegiatan dilakukan disela-sela pembelajaran, sehingga menjadikan kurang maksimalnya dalam pelaksanaan kegiatan dan pengambilan data. Dari kendala yang dialami maka penelitian ini masih terletak hal-hal yang perlu diamati dan dikembangkan bagi keutamaan penelitian