JURNAL

KEEFEKTIFAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY TECHIQUE TO INCVEASING STUDENTS SOCIAL INTERACTION AT THE EIGHT GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL 3 KEDIRI IN ACADEMIC YEARS 2016/2017

Oleh:

DARISMA AGUNG SETIAWAN

12.1.01.01.0102

Dibimbing oleh :

1. **Drs. SETYA ADI SANCAYA, M.Pd.**
2. **LAELATUL AROFAH, M.Pd.**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: DARISMA AGUNG SETIAWAN
NPM	: 12.1.01.01.0102
Telepon/HP	: 083846255502
Alamat Surel (Email)	: darisma.emon3@gmail.com
Judul Artikel	: Keefektifan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP – BIMBINGAN DAN KONSELING
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 01 - 02 - 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis
Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. NIDN. 0712076102	Laelatul Arofah, M.Pd. NIDN. 0722069101	Darisma Agung Setiawan NPM. 12.1.01.01.0102

KEEFEKTIFAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Darisma Agung Setiawan
12.1.01.01.0102
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan – Bimbingan dan Konseling
darisma.emon3@gmail.com
Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. dan Laelatul Arofah, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti di SMPN 3 Kediri bahwa ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan interaksi sosial dikarenakan kurangnya jalinan sosial pada siswa yang cenderung susah didalam suatu pergaulan dan tidak bisa menyesuaikan diri terhadap pergaulan di dalam suatu kelompok di sekolah. Untuk memecahkan masalah tersebut peneliti menggunakan teknik bermain peran siswa dapat berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Permasalahan penelitian ini adalah Efektifkah teknik bermain peran untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Dalam penelitian ini variabel bebasnya (X) adalah teknik bermain peran dan variabel terikatnya (Y) adalah interaksi sosial. Subyek penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri tahun pelajaran 2016/2017. Pendekatan penelitiannya adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik *experimental one group pre-test* dan *post-test design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh kelas VIII SMPN 3 Kediri yang berjumlah 337 siswa. Sedangkan sampel yang dijadikan subjek penelitian 10% dari seluruh siswa kelas VIII dengan teknik random sampling yang berjumlah 34 siswa. Sehingga instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t. Kesimpulan penelitian ini adalah interaksi sosial siswa terjadi peningkatan dari mayoritas kategori sedang menjadi kategori tinggi Teknik Bermain Peran efektif untuk meningkatkan interaksi sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan Guru BK dapat mengembangkan konsep Teknik Bermain Peran agar efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Kata Kunci: teknik bermain peran, interaksi sosial

I. PENDAHULUAN

Manusia selain sebagai makhluk individu juga sebagai makhluk sosial, sebagai makhluk sosial manusia perlu berinteraksi dengan orang lain. Dari situ manusia dituntut untuk mampu bersosial dengan baik, karena kemampuan seseorang untuk bersosial merupakan faktor yang sangat penting untuk mencapai kesuksesan dalam hidup. Tetapi kenyataannya bahwa banyak orang gagal dalam berkarir dan tidak bisa berkembang di dalam suatu prestasi belajar di sekolah baik secara akademik dan non akademik disebabkan oleh ketidakmampuan bersosial.

Di dalam sekolah-sekolah banyak terjadinya suatu kegagalan di dalam sebuah pendidikan dikarenakan kurangnya interaksi sosial satu sama lain antara siswa terhadap siswa lain yang sering disebabkan oleh kurangnya kemampuan bersosial disetiap individu. Adanya kebutuhan kemampuan sosial merupakan awal terbentuknya interaksi sosial dengan orang lain.

Ahmadi (2007: 49) mengemukakan interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu memengaruhi, mengubah atau memengaruhi individu lain atau sebaliknya.

Bedasarkan tempat yang saya teliti di lapangan yang ada di SMP Negeri 3 Kediri masih kurangnya suatu jalinan interaksi sosial khususnya kelas VIII, dikarenakan kurangnya jalinan sosial pada siswa yang cenderung susah didalam suatu pergaulan dan tidak bisa menyesuaikan diri terhadap pergaulan di dalam kelompok di sekolah. Pada saat di kelas kebanyakan siswa cenderung bersosial dan berkelompok dengan siswa tertentu saja yang dirasa nyaman dan tidak memperdulikan siswa yang lain.

Dengan kurangnya suatu interaksi sosial pada siswa cenderung akan berdampak pada proses kegiatan belajar dan pembelajaran selama berlangsung. Dengan dimikian prestasi belajar siswa baik secara akademik dan non akademik dirasa dapat terganggu. Kemampuan besosial rendah membutuhkan upaya yang tidak sekedar informasi saja. Apalagi jika upaya dilakukan dalam bentuk klasikal upaya yang demikian dirasa kurang efektif untuk dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan suatu upaya yang lebih menekankan praktik di dalam suatu kelompok, sehingga hasil yang dicapai lebih efektif.

Bermain Peran pada umumnya dilakukan dalam kelompok, bergantung kepada apa yang diperankan. Sanjaya

(2016: 161) bermain peran adalah teknik pembelajarann sebagai dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk bermain peran misalnya kejadian seputar sosial, kerjasama atau gambaran keadaan yang mungkin pada kejadian peristiwa di masyarakat.

Roestiyah (2007: 109) mengemukakan bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.

Guru menggunakan teknik bermain peran didalam proses belajar mengajar guna memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain. Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa betapa pentingnya interaksi sosial dan meningkatkan interaksi sosial pada seseorang. Jika interaksi sosial pada seseorang dibentuk dengan baik maka seseorang mudah untuk berinteraksi dengan orang lain di sekolah dan di masyarakat maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul "Keefektifan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kedir Tahun Pelajaran 2016/2017"

II. METODE PENELITIAN

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan Sugiyono (2015: 61). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu teknik bermain peran dan interaksi sosial. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen (bebas) teknik bermain peran adalah teknik pembelajaran bermain peran dengan kegiatan permainan yang dilakukan secara kelompok dan anggota memerankan peran tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai mungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya melalui peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat atau kejadian-kejadian sosial yang berguna untuk meningkatkan kemampuan intelektual dalam masalah sosial. Sedangkan yang menjadi variabel dependen (terikat) adalah interaksi sosial yaitu proses dimana orang-orang menjalin hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih yang berperan saling memengaruhi

individu dan individu, antara individu dan kelompok, dan antara kelompok dengan kelompok. Indikator interaksi sosial ada 4 kategori, meliputi (1) kerjasama (2) persaingan, (3) peryesuaian, dan (4) Perbedaan.

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif karena data yang digunakan berupa angka atau kuantitatif. Teknik yang digunakan berupa penelitian *experimental one group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Kediri jl. Joyoboyo No. 84 Kediri. Alasan belum pernah di adakan penelitian tentang hubungan interaksi sosial siswa dan penelitian ini khusus ditujukan untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kediri karena beberapa gejala yang menunjukkan rendahnya interaksi sosial yang dialami siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri berjumlah 337.

Arikunto (2013: 177) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Apabila subjek kurang dari 100 maka diambil semua sehingga penelitiannya adalah penelitian populasi, akan tetapi jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%.

Sedangkan sampel yang dijadikan subjek penelitian 10% dari seluruh siswa kelas VIII dengan teknik random sampling yang berjumlah 34 siswa.

Instrumen penelitian ini berupa angket dengan skala 4 yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, dan Tidak pernah yang dikembangkan dari variabel interaksi sosial siswa. Keseluruhan item angket sebanyak 36 item. Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dengan bantuan program *SPSS 16 for Windows*. Dari hasil uji validitas variabel interaksi sosial terdapat 29 item yang valid dan 9 item yang tidak valid.

Sedangkan untuk mengetahui reliabilitas, selanjutnya dibuat tabel persiapan untuk menguji reliabilitas instrumen. Kemudian dari tabel tersebut digunakan untuk mencari varian butir dan varian total dan selanjutnya menghitung reliabilitas.

Hasil perhitungan tersebut dikorelasikan dengan r tabel, jika r hitung > r tabel maka instrumen tersebut dikategorikan reliabel. Dengan r hitung = 0,936 > r tabel = 0,334, maka instrumen tersebut dikatakan reliabel.

Untuk mengambil keputusan dari hasil analisis menggunakan Uji t data

maka mengacu pada norma keputusan: Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dalam taraf signifikan 5% berarti signifikan Ha diterima, H_0 ditolak. Yang artinya teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan interaksi sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dalam taraf signifikan 5% berarti signifikan (Ha ditolak, H_0 diterima. Yang artinya teknik bermain peran tidak efektif untuk meningkatkan interaksi sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kesimpulan dalam penelitian ini Adanya peningkatan frekuensi kategori interaksi sosial siswa sebelum diberikan teknik bermain peran mayoritas menujukkan pada kategori sedang, sesudah diberikan teknik bermain peran mayoritas menunjukan pada kategori tinggi. Teknik Bermain peran efektif untuk meningkatkan interaksi sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah treatmen bermain peran dilakukan selama 4 kali pertemuan maka disimpulkan bahwa secara keseluruhan kemampuan interaksi sosial sebelum diberikan teknik bermain peran mayoritas berada pada kategori sedang yaitu sebayak 18 siswa, dan setelah diberikan teknik bermain peran siswa mayoritas pada kategori tinggi yaitu sebayak 20 siswa.

hasil uji normalitas *shapiro-wilk* yang ditunjukkan oleh tabel 4.7 nilai signifikan *pre-test* dan *post-test* keduanya lebih besar dari taraf signifikansi, yaitu sebesar 0,05 atau 5%. Nilai signifikan *pre-test* pada hasil uji normalitas adalah 0,317 > 0,05 dan nilai signifikan *post-test* adalah 0,207 > 0,05. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh hasil perhitungan analisis rumus *t-test* yakni t_{hitung} sebesar 7,984 sementara t_{tabel} dengan df N-1 = 33 dan taraf signifikasi 5% (0,05) sebesar 2,034. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (7,984 > 2,034). Maka hasil analisis data adalah "bahwa teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa".

Setelah pada pertemuan keempat siswa menunjukkan perubahan dalam berinteraksi sosial. Misalnya saja pada pertemuan pertama yang sebelumnya siswa masih canggung mengungkapkan pendapat baik dengan temannya maupun dengan peneliti dan belum menunjukkan interaksi yang baik. Kemudian siswa mulai terbuka dengan siswa lain dan tidak merasa canggung saat berbicara dengan siswa lain.

Permasalahan yang berkaitan dengan interaksi sosial siswa tidak bisa dibiarkan begitu saja, karena sangat berpengaruh pada prestasi belajar dan juga masa depan siswa. Oleh karena itu diperlukan penanganan yang tepat dan juga efektif untuk membantu meningkatkan interaksi sosial siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu menggunakan teknik bermain peran.

IV. PENUTUP

Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai keefektifan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan frekuensi kategori interaksi sosial siswa sebelum diberikan teknik bermain peran mayoritas menujukkan pada kategori sedang, sesudah diberikan teknik bermain peran mayoritas menunjukkan pada kategori tinggi.
2. Teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan interaksi sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.

V. DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Roestiyah. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sanjaya,W, Prof. Dr. H. M.Pd., 2016. *Strategi Pembelajaran Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.