

**EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL SISWA MELALUI
FORMAT KLASIKAL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**Pembimbing Akademik
Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons.**



**Oleh
AGUS SUTIONO
NIM. 19006058**

**DEPARTEMEN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJIAN SKRIPSI

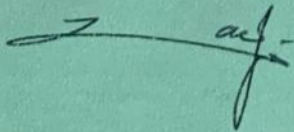
Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Format Klasikal

Nama : Agus Sutiono
NIM/BP : 19006058/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 November 2023

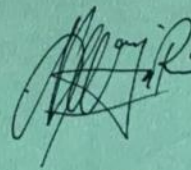
Disetujui Oleh

Kepala Departemen



Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons.
NIP. 199006012015041002

Pembimbing



Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons.
NIP. 195511091981032003

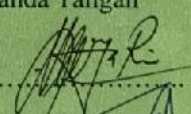
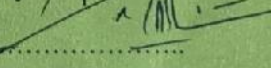
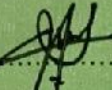
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Departemen Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan
Interaksi Sosial Siswa Melalui Format Klasikal
Nama : Agus Sutiono
NIM : 19006058
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 November 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons.	1. 
2. Anggota	: Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons.	2. 
3. Anggota	: Lisa Putriani, M.Pd., Kons.	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Agus Sutiono
NIM/BP : 19006058/2019
Departemen/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Format Klasikal

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 24 November 2023

Saya yang Menyatakan



Agus Sutiono

NIM. 19006058

ABSTRAK

Agus Sutiono. 2023. “Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Format Klasikal”

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dijalin antara individu satu dengan individu yang lain. Apabila interaksi sosial siswa rendah maka akan kesulitan dalam berinteraksi. Siswa yang kesulitan berinteraksi sosial akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan. Namun di lingkungan sekolah interaksi sosial siswa masih kurang dengan teman sebayanya. Siswa masih kurang bergaul dengan yang lain, acuh tak acuh, kurang kompak dalam kegiatan, sulit mengungkapkan pendapat saat diskusi kelompok, suka membuat keributan, masih suka menyendiri dan sulit bekerja sama dengan kelompok.

Penelitian ini bertujuan melihat efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dengan menggunakan format klasikal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* rancangan *The Non Equivalent Control Group*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Padang, untuk sampel menggunakan *purposive sampling* dan didapatkan kelas XI F-9 dan XI F-11. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, kemudian dianalisis dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan *Man Whitney U 2 Independent Sample Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Sehingga teknik *role playing* dikatakan efektif terhadap peningkatan interaksi sosial siswa di SMAN 1 Padang. Dengan demikian guru bimbingan dan konseling diharapkan dapat melaksanakan teknik *role playing* dengan format klasikal untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Kata Kunci: *Role Playing*, Interaksi Sosial

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, taufik dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Format Klasikal”. Shalawat dan salam tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW yang merupakan sosok yang amat mulia yang menjadi penuntun setiap manusia.

Peneliti banyak mendapatkan bantuan dan dorongan, serta nasihat dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyusunan skripsi. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Ibu Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing, memberikan arahan yang begitu berarti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Drs. Afrizal Sano, M.Pd., Kons. selaku penguji satu dan Ibu Lisa Putriani, M.Pd., Kons. selaku penguji dua yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan dan saran dalam menyempurnakan skripsi ini.
3. Ibu Gusni Dian Suri, S.Pd., M.Pd. sebagai validator dalam judge instrumen penelitian yang telah memberikan arahan dan masukan kepada peneliti.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons. selaku Kepala Departemen priode sebelumnya yang telah berkontribusi dalam skripsi ini.

5. Bapak Dr. Zadrian Ardi, M.Pd., Kons. selaku Kepala Departemen Bimbingan dan Konseling.
6. Bapak/Ibu Dosen Departemen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu, saran, dan kritik yang sangat berharga selama peneliti menuntut ilmu dalam perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
7. Bapak Ramadi selaku Staf TU BK FIP yang telah membantu bagian administrasi selama ini.
8. Bapak Drs. Syamsul Bahri, M.Pd.I. selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Padang, Ibu Nurhamidah, M.Pd., Kons. selaku Wakil Kurikulum, Ibu Annisa Mulia Rahman, S.Pd. selaku Koordinator BK, serta Ibu Tazkia Dini Azhara, M.Pd, Ibu Fuji Hamsak Melka, S.Pd, Ibu Nova Puspita Sari, S.Pd, Ibu Silvi, S.Pd selaku guru BK SMAN 1 Padang yang telah memberikan tuntunan dalam penelitian ini.
9. Kedua Orangtua, Almarhum Papa Mashur dan Mama tersayang Maslihati yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kakak, Abang senior, serta teman-teman BK19 yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih atas saran, kontribusi dan bantuan dalam penulisan skripsi ini.
11. Pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu demi satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala bantuan yang telah Bapak/Ibu dan teman-teman berikan kepada saya, semoga mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, Amin. Demikian ucapan terimakasih yang dapat peneliti sampaikan semoga apa yang telah kita lakukan dapat bermanfaat bagi peningkatan pendidikan di daerah kita ini dan selalu mendapat RidhaNya. Semoga skripsi ini berguna bagi kita semua khususnya bagi peneliti pribadi.

Padang, 24 November 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Agus Sutiono', with a stylized flourish at the end.

Agus Sutiono
NIM. 19006058

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Asumsi Penelitian	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Interaksi Sosial.....	8
2. Teknik <i>Role Playing</i>	24
B. Penelitian Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel.....	41
C. Jenis Data dan Sumber Data	43
D. Definisi Operasional	43
E. Instrumen Penelitian dan Pengembangan.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	49

H. Pelaksanaan Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	53
A. Deskripsi Data Penelitian	53
1. Deskripsi Data <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen.....	53
2. Deskripsi Data <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol.....	55
3. Deskripsi Data <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen.....	57
4. Deskripsi Data <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	59
5. Menguji Efektivitas Teknik <i>Role Playing</i>	60
B. Pengujian Hipotesis	63
C. Pembahasan	65
1. Interaksi Sosial Siswa	65
2. Perbedaan Interaksi Sosial Siswa pada Kelompok Eksperimen	68
3. Perbedaan Interaksi Sosial Siswa pada Kelompok Kontrol.....	73
4. Interaksi Sosial Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	75
D. Keterbatasan Penelitian	76
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahap-Tahap Pelaksanaan Teknik <i>Role Playing</i>	40
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	42
Tabel 3. Skor Alternatif Pilihan Jawaban	45
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen.....	46
Tabel 5. Kategori Interaksi Sosial.....	50
Tabel 6. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	51
Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Pretest</i> Siswa kelompok Eksperimen.....	54
Tabel 8. Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen.....	54
Tabel 9. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Pretest</i> Siswa kelompok Kontrol	55
Tabel 10. Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	56
Tabel 11. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Posttest</i> Siswa kelompok Eksperimen	57
Tabel 12. Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	58
Tabel 13. Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Posttest</i> Siswa kelompok Kontrol	59
Tabel 14. Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	59
Tabel 15. Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Pada Data <i>Posttest</i>	61
Tabel 16. Data <i>Posttest</i> Interaksi Sosial Siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 2. Hasil Uji <i>Man Whitney U Test</i> Eksperimen-Kontrol	64
Gambar 3. Perbandingan <i>Mean Rank</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

LampIran 1. Instrumen Penelitian.....	84
LampIran 2. Hasil <i>JUDGE</i> Instrumen	91
LampIran 3. Kesimpulan Uji Validitas Corrected Item-Total Correlation	101
LampIran 4. <i>Reliability Statistics</i>	103
LampIran 5. Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).....	105
LampIran 6. Tabulasi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	131
LampIran 7. Tabulasi Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	132
LampIran 8. Tabulasi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	133
LampIran 9. Tabulasi Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	134
LampIran 10. Dokumentasi	135
LampIran 11. Kode Siswa Kelompok Eksperimen.....	139
LampIran 12. Kode Siswa Kelompok Kontrol	140
LampIran 13. Surat Penugasan Seminar Proposal	141
LampIran 14. Surat Menimbang Instrumen	142
LampIran 15. Surat Izin Penelitian	143
LampIran 16. Surat Balasan Penelitian.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan bermasyarakat merupakan proses kehidupan seseorang dalam bersosialisasi, berinteraksi sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku dalam kelompok masyarakatnya (Arifin, 2015). Proses-proses sosial itu tumbuh dan dapat kita hayati bila terjadi pertemuan-pertemuan antara dua orang atau kelompok, serta membentuk sistem-sistem hubungan atau terjadi perubahan-perubahan bila cara hidup yang telah ada diganggu. Masyarakat dalam aspek-aspek dinamikanya terdiri atas individu-individu dari kelompok dalam interaksinya. Proses ini merupakan fase dari interaksi itu (Yusran dkk, 2017).

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik (Pebriana, 2017). Tidak jauh berbeda dengan pendapat tersebut, Bali & Naim (2020) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Menurut Pratiwi, Nurlaili & Syarifin (2020) di dalam interaksi sosial ada kemungkinan individu dapat menyesuaikan dengan yang lain, atau sebaliknya individu dapat mengubah lingkungan sesuai dengan keadaan dalam diri individu, sesuai dengan apa yang diinginkan oleh individu yang bersangkutan.

Interaksi sosial juga dapat terjadi dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan

merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu ataupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui suatu proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensinya (Masgumelar & Mustafa, 2021). Sholichah (2018) pendidikan mengandung arti bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual.

Salah satu tempat di mana seseorang dapat memperoleh pendidikan yaitu di bangku sekolah, di bangku sekolah ini siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, seorang siswa dapat berkembang dengan baik jika interaksi sosialnya juga baik, seperti halnya dalam suatu aktivitas pendidikan siswa tidak dapat terlepas dari suatu interaksi sosial khususnya dengan sesama siswa lainnya. Terjadinya hubungan yang baik dengan sesama makhluk sosial lainnya dalam hubungan berinteraksi merupakan salah satu hal yang dapat menunjang sikap mereka dalam berperilaku dan belajar (Nurfirdaus & Risnawati, 2019). Meskipun kemampuan interaksi sosial setiap siswa di sekolah tentu berbeda-beda. Terdapat siswa yang mudah dalam berinteraksi ataupun kesulitan dalam berinteraksi seperti sulit bekerjasama, cenderung pasif, menyendiri, malu berpendapat serta terganggunya tugas perkembangan dalam aspek sosial.

Adapun untuk meningkatkan interaksi sosial siswa, sekolah dapat memberikan teknik *role playing* dalam format klasikal, guna untuk mengembangkan dan melatih diri siswa yang diperlukan dalam kehidupan, seperti: cara belajar yang baik, meningkatkan disiplin di sekolah, cara bertamu,

cara masuk kantor, cara bergaul yang baik dan cara mencatat pelajaran dan lain sebagainya (Rizal & Rahmi, 2022). Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam layanan dengan format klasikal ini adalah teknik *role playing*. Dalam *role playing* tema cerita sudah di tentukan dan siswa di minta untuk bermain peran dan masing-masing siswa memerankan suatu karakter yang ada.

Menurut Sudjana dalam Fitriyani (2022) teknik *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatiskan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Teknik *role playing* menurut Wardhani (2020) adalah suatu alat belajar untuk mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi di dalam kehidupan yang sebenarnya, artinya situasi yang terjadi sesuai dengan kehidupan yang terjadi sebenarnya.

Sedangkan menurut Shoimin dalam Deliyana & Fitriani (2019) *Role playing* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dengan orang lain. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* merupakan salah satu cara yang efektif membantu sekelompok individu yang mengalami permasalahan interaksi sosial antar sesamanya, teknik *role playing* ini dapat saling bertukar informasi, dan membahas permasalahan yang ada dengan memainkan peran untuk meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan diri sendiri.

Hal tersebut juga diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Sholichah (2021) mengenai Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Menggunakan Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. Diperoleh hasil penelitian sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik *role playing* memiliki nilai rata-rata sebesar 126.51, sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik *role playing* mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 148.37. Dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa analisis regresi linier sederhana diketahui bahwa nilai signifikan diperoleh nilai sebesar 0,02 ($0,02 < 0,05$). Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa H1 diterima, yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *role playing* terhadap interaksi sosial siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan instrumen Alat Ungkap Masalah Umum (AUM Umum) yang telah peneliti lakukan selama melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1 Padang mulai dari tanggal 18 Juli s.d 20 Desember 2022, peneliti menemukan beberapa fenomena yakni, terdapat *circle* atau lingkaran pertemanan di dalam kelas yang saling terlihat menjatuhkan, sering terjadi kesalahpahaman antar siswa, adanya perbuatan *bullying* atau perundungan, masih ada siswa yang tidak memiliki teman akrab, masih terdapat beberapa siswa yang sulit berkomunikasi dengan temannya dan sulit mengemukakan pendapatnya ketika berdiskusi di dalam kelas, masalah diri pribadi (DPI) siswa di kelas X.1, terdapat 17 siswa yang memilih nomor item 189 tentang “kurang terbuka terhadap orang lain” dengan persentase rata-rata

22,67%. Di kelas X.2, terdapat 17 siswa yang memilih nomor item 172 tentang “penakut, pemalu, dan/atau mudah menjadi bingung” dengan persentase rata-rata 23,81%, dan juga masalah hubungan sosial (HSO) siswa di kelas X.1, terdapat 12 siswa yang memilih nomor item 145 tentang “canggung dan/atau tidak lancar berkomunikasi dengan orang lain” dengan persentase rata-rata 9,80%. Di kelas X.2, terdapat 12 siswa yang memilih nomor item 145 dengan persentase rata-rata 14,04%.

Berdasarkan beberapa gejala yang peneliti temui, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “**Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Format Klasikal**”.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa cenderung sulit berinteraksi sehingga masih terjadi kesalahpahaman antar siswa.
2. Terdapat lingkaran pertemanan yang berdampak negatif terhadap proses interaksi sosial seperti ingin terlihat unggul.
3. Siswa kurang terbuka dalam berkomunikasi, cenderung malu atau takut dalam mengemukakan pendapatnya.
4. Belum dilakukannya teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial siswa melalui format klasikal

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah ini pada efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa melalui format klasikal.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana interaksi sosial siswa kelompok eksperimen sebelum diberikan teknik *role playing* melalui format klasikal?
2. Bagaimana interaksi sosial siswa kelompok kontrol sebelum diberikan layanan informasi melalui format klasikal
3. Bagaimana interaksi sosial siswa kelompok eksperimen setelah diberikan teknik *role playing* melalui format klasikal?
4. Bagaimana interaksi sosial siswa kelompok kontrol setelah diberikan layanan informasi melalui format klasikal?
5. Seberapa efektif teknik *role playing* dengan menggunakan format klasikal untuk meningkatkan interaksi sosial siswa?

E. Asumsi Penelitian

1. Kemampuan interaksi sosial diperlukan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.
2. Interaksi sosial dapat meningkatkan kemampuan komunikasi verbal dan non verbal siswa.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan Interaksi sosial siswa kelompok eksperimen sebelum diberikan teknik *role playing* melalui format klasikal.
2. Mendeskripsikan Interaksi sosial siswa kelompok kontrol sebelum diberikan layanan informasi melalui format klasikal

3. Mendeskripsikan Interaksi sosial siswa kelompok eksperimen setelah diberikan teknik *role playing* dengan menggunakan format klasikal.
4. Mendeskripsikan Interaksi sosial siswa kelompok kontrol setelah diberikan layanan informasi melalui format klasikal
5. Menguji efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa dengan menggunakan format klasikal.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya mengenai efektivitas teknik *role playing* terhadap peningkatan interaksi sosial siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Departemen Bimbingan dan Konseling, diharapkan penelitian ini dapat menambah kepustakaan Bimbingan dan Konseling tentang efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.
- b. Bagi siswa, penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial.
- c. Bagi Konselor atau Guru Bimbingan dan Konseling, sebagai bahan untuk memberikan layanan terhadap siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan untuk meneliti lebih lanjut khususnya mengenai teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.