

**PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK
ROLE PLAYING TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL
SISWA KELAS XI MAN 2 DELI SERDANG T.A 2024/2025**

Afifah Aulya¹, Nur Asyah², Ika Sandra Dewi³, Dina Hidayati Hutasuht⁴
^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah Medan, Sumatera Utara

Alamat e-mail : afifahaulya@umnaw.ac.id, nurasyah@umnaw.ac.id,
lkasandradewi@umnaw.ac.id, dinahidayatihts@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Interpersonal intelligence is the ability to create, build and maintain healthy and mutually beneficial interpersonal (social) relationships. This study aims to determine the effect of group guidance services with role playing techniques on the interpersonal intelligence of class XI students of MAN 2 Deli Serdang in the academic year 2024/2025. Group guidance services with a role playing approach play an important role in improving students' interpersonal intelligence. Through the application of this technique, students are expected to be able to overcome various obstacles, such as being unable to build and establish relationships, empathizing with others, lacking confidence when interacting and being unable to manage conflict. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design with the help of the SPSS version 23.00 for windows program. The population in this study was 105 students, and samples were taken by purposive sampling of 10 students who had low levels of social interaction. The results of the data analysis showed a significance value (2-tailed) of 0.011 and a t-test value of 3,200, which indicates that group guidance services with role playing techniques have a significant effect on students' interpersonal intelligence. Thus, it can be concluded that this intervention is effective in helping students develop better interpersonal intelligence. This finding is expected to be a reference for BK teachers in designing appropriate guidance services to improve students' interpersonal intelligence in schools.

Keywords: Group Guidance, Role Playing, Interpersonal Intelligence

ABSTRAK

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan menciptakan, membangun dan mempertahankan suatu hubungan antar pribadi (sosial) yang sehat dan saling menguntungkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang T.A 2024/2025. Layanan bimbingan kelompok

dengan pendekatan *role playing* berperan penting dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Melalui penerapan teknik ini, siswa diharapkan mampu mengatasi berbagai hambatan, seperti kurang mampu membangun dan menjalin hubungan, berempati dengan orang lain, kurang percaya diri saat berinteraksi dan kurang mampu mengelola konflik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen one group pretest-posttest design* dengan bantuan dari program *SPSS version 23.00 for windows*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 105 siswa, dan sampel diambil secara *purposive sampling* sebanyak 10 siswa yang memiliki tingkat interaksi sosial rendah. Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.011 dan nilai uji t sebesar 3.200, yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi ini efektif dalam membantu siswa mengembangkan kecerdasan interpersonal yang lebih baik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru BK dalam merancang layanan bimbingan yang sesuai untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa di sekolah.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, *Role Playing*, Kecerdasan Interpersonal

A. Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat terlepas dari interaksi dengan individu lain. Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan untuk berinteraksi, memahami, dan merespons orang lain menjadi krusial. Salah satu aspek penting yang mendukung keberhasilan interaksi sosial ini adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah keahlian seseorang agar sadar akan apa yang dirasakan oleh orang yang berada di sekitar kita (Salsabilla et al., 2020). Sedangkan menurut Sarlito W. Sarwono dalam (Psikologi Remaja) merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan hubungan

kepada orang lain. Peka terhadap perasaan, sifat, dan motivasi orang lain, mampu bekerja sama dengan orang lain dan jadi bagian dari kelompok. Bisa berkomunikasi dengan efektif dan mudah berempati, suka berdiskusi dan biasanya dikenal sebagai seorang yang ekstravert. Hal ini sangat penting bagi siswa untuk menjalin hubungan yang baik, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Lingkungan menjadi salah satu faktor dalam pengembangan kecerdasan interpersonal. Lingkungan yang positif dan mendukung dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa, sementara lingkungan yang negatif dapat menghambat

perkembangan tersebut (Oviyanti, 2017). Meskipun kecerdasan interpersonal memiliki pengaruh terhadap keberhasilan seseorang namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang menghadapi tantangan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka. Berdasarkan observasi ditemukan beberapa permasalahan yang mengindikasikan rendahnya kecerdasan interpersonal siswa, seperti kesulitan dalam memulai percakapan, kurangnya empati terhadap teman sebaya, rasa tidak percaya diri saat berinteraksi di lingkungan sosial, serta kurangnya kemampuan dalam mengelola konflik yang timbul dalam kelompok. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada kualitas interaksi sosial siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, serta menghambat perkembangan pribadi dan akademik mereka.

Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal bagi siswa, diperlukan upaya intervensi yang efektif untuk membantu mereka mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam bimbingan konseling adalah layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok melalui dinamika kelompok difokuskan pada

pemberian informasi kepada sekelompok individu (siswa) untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat dengan melibatkan seluruh anggota kelompok dan dinamika kelompok (Nurbaini, 2023). Bimbingan kelompok menyediakan wadah bagi siswa untuk belajar dan berlatih keterampilan sosial dalam suasana yang aman dan mendukung, bimbingan kelompok juga layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok untuk menyusun rencana dan keputusan yang tepat (Hutasuhut et al., 2023).

Di antara berbagai teknik dalam bimbingan kelompok, teknik *role playing* atau bermain peran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan individu (Asyah, 2022). Metode *role-playing* adalah teknik di mana peserta didik memainkan peran tertentu dalam situasi atau skenario yang telah ditentukan (Kurniasih et al., 2015). Melalui teknik *role playing*, siswa diberi kesempatan untuk memerankan berbagai situasi sosial, menghadapi tantangan interpersonal, dan bereksperimen dengan berbagai respons dalam lingkungan yang terkontrol. Hal

ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan empati, meningkatkan keterampilan komunikasi non-verbal dan verbal, serta melatih kemampuan penyelesaian masalah sosial. Peran guru BK atau konselor memiliki nilai yang sangat penting, bukan hanya sebagai pendidik, tetapi juga sebagai mediator yang membantu siswa menyelesaikan konflik serta membangun hubungan sosial yang harmonis (El Fiah, 2018).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan program bimbingan dan konseling yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan Kuantitatif merupakan penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang baru dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu pengukuran. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan atau skoring (Latifah

et al., 2022). Dan instrumen penelitian yang dipakai adalah angket atau kuesioner untuk memperoleh data. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Mulia et al., 2022). Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen atau percobaan (eksperimental research) dengan cara memberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Arikunto (2016) berpendapat bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Adapun Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain pre eksperimental dengan jenis One Group Pre-test and Post-test design (Anggraini et al., 2022) . Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

$O_1 \times O_2$

O_1 : Pre-tets

X : Perlakuan/Treatment

O_2 : Pos-tets

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas XI Islamic yang berjumlah 108 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Jumlah siswa yang akan diambil sebagai sampel adalah 10 orang dengan mengacu pada pendapat (Prayitno, 2017) dalam teorinya menyatakan bahwa kelompok yang terlalu besar kurang efektif. Karena jumlah peserta yang terlalu banyak, maka partisipasi aktif individual dalam dinamika kelompok menjadi kurang intensif, kesempatan berbicara, dan memberikan/menerima sentuhan dalam kelompok kurang, padahal melalui sentuhan-sentuhan dengan frekuensi tinggi (high touch) maka individu memperoleh manfaat yang sangat besar dalam layanan bimbingan kelompok dan kekurangan keefektifan kelompok akan mulai terasa jika jumlah kelompok terlalu banyak. Teknik pengambilan sampling dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Menurut Machali (2017) *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan tertentu yang ditentukan oleh peneliti. Dalam pengambilan teknik *purposive sampling* ini ada beberapa syarat-syarat yang harus dipenuhi yaitu sebagai berikut:

1. Pengambilan sampel harus berdasarkan ciri ciri, sifat sifat

atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri ciri populasi.

2. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri ciri yang terdapat populasi (*key subjectis*).
3. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat dalam study pendahuluan

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel Independen (X), yakni layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.
2. Variabel Dependen (Y), yakni kecerdasan interpersonal.

Pada penelitian ini instrument yang digunakan iyalah instrument kecerdasan interpersonal sebanyak 31 item pernyataan yang sudah diuji validitas dan reliabilitas. Adapun pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Samples T-Test.

Dalam suatu studi eksperimental, peneliti dalam keadaan siap aksi sejak awal sekali, peneliti membentuk atau memilih kelompok, memutuskan perubahan apa yang akan terjadi pada setiap kelompok, mencoba mengontrol semua faktor yang relevan di samping perubahan yang ia perkenalan, dan mengobservasi atau mengukur pengaruh pada kelompok tertentu pada akhir studi. Langkah-langkah

atau prosedur penelitian eksperimen yaitu:

1. Merumuskan masalah, yaitu peneliti terlebih dahulu menetapkan masalah yang akan diteliti, yaitu apakah terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap kecerdasan interpersonal siswa.
2. Memilih subjek dan instrumen pengukuran, yaitu peneliti menentukan siapa yang menjadi subjek (siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang) dan memilih instrumen pengumpulan data berupa angket/kuesioner dengan indikator yang sudah ditentukan.
3. Memilih desain penelitian, yaitu penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan jenis One Group Pretest-Posttest Design, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan/intervensi.
4. Melaksanakan prosedur, yaitu Perlakuan dilakukan dalam bentuk layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, yang dirancang dalam beberapa sesi dengan skenario dan peran tertentu.
5. Menganalisis data, yaitu

data hasil pretest dan posttest dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh perlakuan. Analisis dilakukan dengan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (paired sample t-test).

6. Merumuskan kesimpulan, yaitu setelah data dianalisis, peneliti membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh mengenai keberhasilan intervensi bimbingan kelompok teknik role playing dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

Suatu penelitian eksperimen diarahkan oleh sekurangnya satu hipotesis yang menyatakan hubungan kausal yang diharapkan antara dua variabel. Eksperimen secara aktual dilakukan untuk mendukung atau menolak hipotesis eksperimental.

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal ataukah terdapat di dalam distribusi normal (Nasar et al., 2024). Sebaran data dinyatakan berdistribusi normal

apabila nilai $p > 0,05$, begitu juga sebaliknya jika nilai $p < 0,05$ maka sebaran data berdistribusi tidak normal. Untuk menghitung normalitas, distribusi masing-masing kelompok digunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Perhitungan normalitas ini menggunakan bantuan *SPSS version 23.00 for windows*.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Free test	Post test
N		10	10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	84.60	91.80
	Std. Deviation	1.776	5.633
Most Extreme Differences	Absolute	.189	.150
	Positive	.128	.128
	Negative	-.189	-.150
Test Statistic		.189	.150
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai p signifikasi dari Fre test dan post test sebesar 0.200, Artinya perolehan nilai p

$> 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa data dari kedua variabel dalam penelitian ini berdisrtribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa variasi populasi benar atau salah. Eksperimen ini dilakukan sebagai sarana evaluasi sampel independen dan analisis Anova. Asumsi yang dibuat dalam analisis varians (Anova) adalah varians populasi adalah sama (Annisak et al., 2024). Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *SPSS Version 23.00 For Windows*. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama (homogen) apabila taraf signifikansinya yaitu $> 0,05$ namun jika taraf signifikansinya yaitu $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tidak mempunyai nilai varian yang sama atau berbeda (tidak homogen).

Tabel 2. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Paired Samples

Statistics					
		Mea		Std.	Std.
		n	N	Deviation	Error
				n	Mean
Pai	Post	91.8	10	5.633	1.781
r 1	est	0			
	Pret	84.6	10	1.776	.562
	est	0			

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,297 > 0,05$ artinya yaitu data tersebut homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil Pretest dan Post test adalah homogen atau mempunyai nilai varian yang sama.

c. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menguji perbedaan variabel bebas sebelum pretest dan sesudah

Test of Homogeneity of Variances

PrePost

Levene	df1	df2	Sig.
Statistic			
1.154	1	18	.297

engan menguji t (paired sample test). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t berpasangan (Paired Sampel T-Test), Untuk menguji apakah ada perbedaan antara Pretest dan Post test maka dilakukan uji paired sample test dengan menggunakan SPSS. Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05).

Dalam tabel diatas dapat dilihat kedua sampel yang diteliti yakni Pretest dan Post test hasil deskriptif. Pada Pretest diperoleh nilai rata-rata sebesar 84.60. Sedangkan pada nilai post test diperoleh nilai rata-rata 91.80. Jumlah responden sebagai sampel penelitian ini adalah sebanyak 10 responden atau anggota kelompok. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada pretest sebesar 1.776 dan post test sebesar 5.633. Terakhir ialah Std. Error Mean untuk pretest sebesar 0.562 dan untuk post test sebesar 1.781.

Karena nilai rata-rata pada post test $91.80 < pre$

test 84.60, maka artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil kecerdasan interpersonal antara pre test dan post test. Dapat ditafsirkan hasil uji paired sampel t test yang terdapat pada tabel Paired Samples Statistik.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples T-Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Posttest - Pretest	7.200	7.115	2.250	2.110	12.290	3.200	9	.011

Berdasarkan tabel output pada Paired Samples Test di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.011 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Kecerdasan interpersonal adalah aspek penting dalam kehidupan siswa, terutama selama masa remaja, di mana kemampuan untuk membangun hubungan, berkolaborasi, dan menyelesaikan konflik sangat

diperlukan (Hasibuan et al., 2021). Penemuan bahwa bimbingan kelompok teknik role playing dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal mendukung pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) lebih efektif dalam pengembangan keterampilan sosial. Bimbingan kelompok adalah metode untuk memberikan dukungan (bimbingan) kepada individu yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok (Harahap et al., 2021). Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang bermanfaat bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta (Asyiah, 2024). Dinamika kelompok yang terjadi memungkinkan siswa untuk saling belajar satu sama lain, membentuk interaksi yang positif, dan membangun keberanian dalam mengekspresikan diri. Proses ini sangat penting dalam menciptakan suasana yang mendukung perkembangan kecerdasan sosial dan emosional di antara peserta bimbingan.

Role playing memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan emosi serta mensimulasikan interaksi sosial dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Mereka belajar melalui tindakan langsung, bukan hanya teori, sehingga internalisasi nilai sosial menjadi lebih berarti. Teknik *role playing* sangat

relevan dalam konteks bimbingan kelompok karena melibatkan interaksi aktif di antara anggota. Menurut Kurniasih et al. (2015), metode bermain peran memungkinkan siswa untuk mengambil peran dalam skenario sosial tertentu, sehingga mereka dapat berlatih mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, serta meningkatkan empati dan komunikasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori tersebut. Peningkatan skor kecerdasan interpersonal pada posttest menunjukkan bahwa siswa mampu merefleksikan pengalaman bermain peran menjadi pemahaman interpersonal yang lebih baik.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap interpersonal Siswa Kelas XI MAN 2 Deli Serdang T.A 2024/2025. Hasil dari analisis data dalam penelitian ini, menunjukkan adanya Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Terhadap interpersonal Siswa dibuktikan dengan hasil nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0.011 < 0.05$, dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3.200 > 2.262$ yang artinya menunjukkan adanya perbedaan dan pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan kepada masing-masing variabel. Dan berdasarkan hasil perhitungan dari pengujian hipotesis hasil analisis data terdapat nilai rata-rata dari pre test yaitu 84.60, sementara nilai rata-rata post test yaitu 91.80 dari data tersebut menunjukkan kecerdasan interpersonal mengalami

peningkatan sebesar 7.200. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan peningkatan dalam kecerdasan interpersonal setelah diberikan perlakuan berbentuk layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Sejalan menurut Hartinah, S dalam (Prastiwi, et al., 2016) mengungkapkan bahwa bimbingan kelompok adalah bimbingan yang dilaksanakan secara kelompok kepada beberapa individu sekaligus dengan tujuan agar kelompok individu tersebut dapat menerima bimbingan yang dimaksudkan. Bimbingan kelompok teknik *role playing* dipilih dan dipandang tepat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Hasil penelitian ini juga didukung dan memiliki persamaan serta perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Vat, A. P. L., Dharmayanti, P. A., & Putri, D. A. W. M. (2023). Dengan judul "Pengembangan Buku Panduan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA". yaitu hasil yang didapat sama-sama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal. Adapun yang membedakan antara keduanya adalah terdapat pada subjek

penelitian, jumlah sampel, dan nilai hasil yang diperoleh.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang Tahun Ajaran 2024/2025. Keberhasilan ini tidak terlepas dari dinamika kelompok yang tercipta selama proses bimbingan, di mana siswa memperoleh pengalaman langsung dalam berinteraksi sosial, mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, dan membangun kepercayaan diri. Teknik role playing memungkinkan siswa untuk mensimulasikan situasi kehidupan nyata dalam suasana yang aman dan mendukung, sehingga nilai-nilai sosial dapat diinternalisasi secara lebih mendalam. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok teknik role playing merupakan salah satu strategi efektif dalam pengembangan kecerdasan interpersonal siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas XI MAN 2 Deli Serdang tahun ajaran 2024/2025. Artinya hipotesis yang penulis ajukan dinyatakan diterima dan rumusan masalah dalam penelitian ini dapat terjawab.

Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data dengan menggunakan perhitungan uji paired samples t-test menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap kecerdasan interpersonal. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu ($3.200 > 2.262$) menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat positif. Nilai signifikansi sebesar 0,011 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,011 < 0,05$), yang menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut agar memberikan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan program bimbingan dan konseling di sekolah. Dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, agar hasil yang diperoleh lebih general dan dapat diterapkan di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, J., & Hutasuht, D. H. (2022). Pengaruh teknik sosiodrama terhadap rasa empati pada siswa SMP Negeri 1 Perbaungan Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of*

- Computer and Engineering Science, 13-26.
- Annisak, F., Zainuri, H. S., & Fadillah, S. (2024). Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian. *Al Ittihadu*, 3(1), 105-116.
- Arikunto. (2016). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. PT RINEKA CIPTA
- Asyah, N. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(1), 12-20.
- Asyah, N. (2024). PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK MODELLING TERHADAP ETIKA BERBICARA SISWA DENGAN GURU DI SMA N 21 MEDAN.
- El Fiah, R. (2018). Peran konselor dalam pendidikan karakter. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 1(1), 35-46.
- Harahap, L. A. A., & Dewi, I. S. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sosiodrama dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 88-95.
- Hasibuan, R. M., & Dewi, I. S. (2021). Pengaruh Layanan Bimbingan Belajar Melalui Teknik Homeroom Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Di SMA Al Washliyah Tanjung Morawa. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 33-44.
- Hutasuhut, D. H., Fadlan, M. N., & Yarshal, D. (2023). Mengurangi Penyebab Plagiat pada Tugas Akhir Semester Melalui Bimbingan Kelompok Mahasiswa BK Universitas Muslim Nusantara Alwashliyah. *Journal on Education*, 5 (2), 3023-3027.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru. *Jakarta: Kata Pena*, 73, 87-88.
- Latifah Hanum, S., & Dewi, I. S. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Membolos Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sei Suka TA 2021/2022. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 119-135
- Machali, I. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mulia, M. I., & Hutasuhut, D. H. (2022). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Terhadap Sikap Agresi Siswa SMA Yayasan Perguruan Indonesia Membangun. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 116-129.

- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786-799.
- Nurbaini, S., Asyah, N., & Dewi, I. S. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 29-35.
- Oviyanti, F. (2017). Urgensi kecerdasan interpersonal bagi guru. *Tadrib*, 3(1), 75-97.
- Prastiwi, A., Hidayat, S. W., & Muslim, M. (2016). Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal. *Consilium: Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*, 4(2).
- Prayitno. (2017). *Konseling profesional Yang Berhasil*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Salsabilla, S., & Zafi, A. A. (2020). Kecerdasan interpersonal peserta didik sekolah dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 35-42.
- Vat, A. P. L., Dharmayanti, P. A., & Putri, D. A. W. M. (2023). Pengembangan buku panduan konseling kelompok teknik role playing untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa sma. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 473-478.