

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL  
SISWA KELAS 7 SMP IT ASY-SYADZILI SUMBER PASIR  
KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana  
Psikologi (S. Psi)



Oleh :

**Roikhatul Uzza**

**NIM. 15410083**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2020**

**HALAMAN JUDUL**  
**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL**  
**SISWA KELAS 7 SMP IT ASY-SYADZILI SUMBER PASIR**  
**KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada  
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana  
Psikologi (S. Psi)

Oleh :  
**Roikhatl Uzza**  
NIM. 15410083

**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**


2020

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL**  
**SISWA KELAS 7 SMP IT ASY-SYADZILI SUMBER PASIR**  
**KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG**

**SKRIPSI**


Oleh :  
Roikhatul Uzza  
NIM. 15410083

Telah Disetujui Oleh :  
Dosen Pembimbing

  
**Dr. Siti Mahmudah, M. Si**  
NIP: 19671029 199403 2 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



  
**Dr. Siti Mahmudah, M. Si**  
NIP: 19671029 199403 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Roikhatul Uzza

NIM : 15410083

Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten Malang”** adalah benar-benar hasil karya sendiri baik bagaimanapun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika di kemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan Pihak Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya berhak mendapat sanksi

Malang, 21 januari 2020

Peneliti

METERAI  
TEMPEL

682A0AHF470567252

6000  
ENAM RIBURUPIAH

Roikhatul uzza

NIM: 15410083

## MOTTO

“Katakanlah, Wahai hamba-hamba ku yang melampaui batas terhadap diri mereka sendiri, janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya, Allah mengampuni dosa-dosa semuanya. Sungguh Dialah yang Maha pengampun ,  
Maha penyayang.”

**(az-Zumar: 53)**





## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bpk. Zainul Arifin dan Ibu Satinah yang tak ada hentinya mendoakan, mendidik, dan mendukung dalam setiap proses yang saya jalani. Keberuntungan yang hadir dalam hidup saya merupakan terkabulnya doa-doa beliau.
2. Dosen pembimbing skripsi sekaligus Dekan Fakultas Psikologi Ibu Dr. Siti Mahmudah, M. Si, yang penuh totalitas membimbing saya untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
3. Dan untuk rekan dan rekanita IPNU-IPPNU sumber pasir, terimakasih kasih atas do'a dan semangatnya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Untuk guru-guru SMK IT Ay-Syadzli terimakasih atas do'a dan semangat untuk mengerjakan skripsi ini,
5. Untuk teman spesialku terimakasih atas semangat dan do'a yang sudah menemaniku menyelesaikan skripsi ini.
6. Dan teman-teman yang lain terimakasih atas do'a dan semangat kalian saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini, tanpa kalian saya tidak biasa apa-apa.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kecamatan Pakis kabupaten Malang ”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) di Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kehadirat Nabi Muhammad SAW

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini tidak lepas dari kontribusi dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati dan rasa penuh terimakasih penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Ibu Dr. Siti Mahmudah, M.Si, Selaku Dekan Fakultas Psikologi sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak nasihat, motivasi, dan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini
3. Ibu Dr. Iin Tri Rahayu, M.Si.Psi, selaku dosen wali yang menjadi orang tua kedua bagi saya selama proses perkuliahan
4. Segenap staf dan pegawai Fakultas Psikologi yang selalu siap dan sabar melayani segala keperluan administrasi
5. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan *support* dalam bentuk materi maupun non-materi



6. Kepada kakak ku yang selalu memberi semangat dan nasehat agar cepat selesai skripsinya.
7. Seluruh teman-teman IPNU-IPPNU yang sudah mendo'akan saya dan menyemangati.
8. Seluruh teman-teman abid, bibah, nana, rifa, fatiah, arlin yang sama-sama berjuang untuk masa depan yang lebih baik
9. Terimakasih untuk Teman spesial ku yang selalu memberi semangat dan support kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Responden penelitian ini, siswi SMP IT Asy-Syadzili yang sudah meluangkan waktunya untuk membatu saya menyelesaikan tugas akhir.

`Semoga Allah memberikan imbalan yang setimpal atas segala waktu dan tenaga yang diberikan kepada penulis sehingga penelitian ini selesai. Saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi menyempurnakan karya tulis ilmiah ini. Akhirnya penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Malang, 21 januari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAK .....	xvi

### **BAB I : PENDAHULUAN**

A. Latar belakang .....	1
B. Rumusan masalah .....	8
C. Tujuan penulisan .....	9
D. Manfaat penelitian .....	9
1. Manfaat Teoritis .....	9
2. Manfaat Praktis .....	9

### **BAB II : KAJIAN PUSTAK**

A. Bermain peran .....	11
1. Pengertian Bermain peran .....	11
2. Kelebihan Bermain peran .....	13
3. Kelemahan Bermain peran .....	15
4. Tujuan bermain peran .....	17
5. Langkah-langkah bermain peran .....	19
6. factor-faktor bermain peran.....	22
7. Manfaat bermain peran .....	24

B. Kemampuan social	
1. Pengertian kemampuan social .....	27
2. Ciri-ciri kemampuan social .....	29
3. Factor-faktor kemampuan social .....	31
4. syarat-syarat kemampuan interaksi social .....	34

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian .....	38
B. Ruang lingkup .....	39
C. Definisi Operasional.....	39
1. Bermain peran.....	39
2. Kemampuan social.....	39
D. Populasi dan sampel.....	40
1. tempat penelitian.....	41
2. subyek penelitian.....	41
3. Waktu penelitian.....	41
E. Instrumen penelitian .....	41
1. Obsevasi.....	41
2. Skala .....	42
3. Dokumentasi .....	43
4. Pengujian instrument.....	43
a. Uji Validitas Instrumen.....	43
b. Uji Reliabilitas Instrumen.....	44
c. Uji Normalitas Data .....	44
5. Pengujian Hipotesis .....	45
F. Pengumpulan Data .....	45
1. Observasi.....	45
2. Dokumentasi .....	46
3. Angket .....	46
4. langkah-langkah.....	47
5. Tahap aksi/ pelaksanaan.....	47
G. Analisis Data.....	49

1. Analisis Deskriptif .....	49
2. Uji Validitas Instrumen.....	49
3. Uji Reliabilitas Instrumen .....	50
4. Uji Hipotesis .....	50

#### **\BAB IV : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

<b>A. Deskripsi lokasi Penelitian .....</b>	<b>51</b>
1. Sejarah SMP IT Asy-syadzli .....	51
2. Visi dan Misi .....	52
a. Visi .....	52
b. Misi .....	52
<b>B. Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>54</b>
1. Waktu dan tempat penelitian .....	54
2. Jumlah Subjek penelitian .....	54
3. Hambatan-hambatan saat penelitian .....	54
<b>C. Hasil Penelitian .....</b>	<b>55</b>
1. Hasil penelitian pretes dan posttes.....	55
2. Uji Instrumen Penelitian.....	56
a. Uji validitas .....	56
3. Pengujian Instrumen Penelitian .....	56
1. Uji Validitas .....	56
2. Uji Reliabilitas .....	58
3. Uji Normalitas .....	59
4. Uji Hipotesis.....	61
<b>D. Pembahasan .....</b>	<b>62</b>
1. Deskripsi penelitian .....	62
2. Kemampuan social sebelum menggunakan media bermain peran (pretest) .....	64

3. Kemampuan social peserta didik setelah di beri perlakuan dengan menggunakan media bermain peran (posttes)..... 66
4. Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan..sosial setelah diberi perlakuan siswa kelas 7 SMP IT ASy-Syadzili.....68

## **BAB V : PENUTUP**

<b>A. KESIMPULAN</b> .....	71
<b>B. SARAN</b> .....	72
1. Bagi Guru .....	72
2. Bagi Sekolah .....	73
3. Bagi Peneliti Lain .....	73

## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala .....	42
Tabel 3.2. Blue print kemampuan sosial .....	43
Tabel 4.1 Jadwal kegiatan penelitian .....	54
Tabel 4.2 Data pretest dan posttest kelas Esperimen .....	55
Tabel 4.3 Uji validitas Instrumen .....	56
Tabel 4.4 Case Processing summary .....	58
Tabel 4.5 Reliability Statistick .....	59
Tabel 4.6 Hasil Uji normalitas .....	60
Tabel 4.7 Uji t .....	61
Tabel 4.8 Presentase observasi Awal ( <i>pretest</i> ).....	65
Tabel 4.9 Presentase observasi Akhir ( <i>posttes</i> ).....	67



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian

Lampiran 2 : Modul Naskah drama

Lampiran 3 : Gambar kegiatan observasi (*Pretest*)

Lampiran 4 : Gambar kegiatan observasi (*postest*)

Lampiran 5 : Angket

Lampiran 6 : Reliability item total satatistick

Lampiran 7 : Cse prosesing ummary

Lampiran 8 : Uji normalitas

Lampiran 9 : Uji reliabilitas

Lampiran 10 : lampiran Uji t

Lampiran 11: lampiran Aitem

### Abstrak

Uzza, Roikhatul (2020). *Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan social siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten Malang*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

Pembimbing : Dr. Siti Mahmudah, M. Si

Penelitian ini membahas tentang pengaruh media bermain peran terhadap kemampuan social siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili Sumberpasir Pakis Malang. Dimana di SMP IT Asy-Syadzili pada awal observasi kemampuan social masih kurang, dilihat pada lembar observasi kemampuan social 60% masih kurang. Maka dari itu peneliti mengangkat pengaruh bermain peran terhadap kemampuan social siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili. Untuk mengetahui mendramatisasikan sikap, tingkah laku, penghayatan, rasa percaya diri, tanggung jawab, interaksi, pendirian yang tegas, empati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan social setelah diberi perlakuan siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili Sumberpasir Pakis Malang.

Populasi dan sampel jumlah 25 peserta didik dengan jumlah peserta 25 siswa perempuan peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan Kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, penelitian ini menggunakan bentuk One-group, pretest.posttest. Dengan menggunakan angket . Instrumen penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi.

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP IT Asy-Syadzili tersebut diatas menunjukkan bahwa hasil uji t sebesar 0,359 dengan hasil signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan social setelah diberi perlakuan siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili. Saran bagi guru bisa memberikan informasi mengenai pengembangan kemampuan social peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran dan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki. Metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan social peserta didik.

Kata Kunci : Bermain peran , Kemampuan sosial

Uzza, Roikhatul (2020). *The influence of playing roles on the social ability of 7th-grade students of Asy-Syadzili Junior High School IT Sumberpasir Pakis Sub-District Malang District*. Thesis of Psychology Faculty State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang.

---

Supervisor : Dr. Siti Mahmudah, M. Si

This study discusses the influence of media playing roles on the social ability of 7th-grade students of Asy-Syadzili Junior High School IT (integrated Islam) Sumberpasir Pakis Malang. Which was at the beginning of the observation social ability of Asy-Syadzili IT Middle School is still lacking, seen in the observation sheet 60% of social ability is still lacking. Therefore the researcher took the influence of playing roles on the social abilities of 7th-grade students of Asy-Syadzili IT Middle School, to find out attitude dramatizes, behavior, appreciation, self-confidence, responsibility, interaction, firmness, empathy. This study aims to determine the effect of playing roles on the social abilities of 7th-grade students of Asy-Syadzili Middle School IT Sumberpasir Pakis Malang.

The population and samples are 25 students with a total of students were female. The type of this research is quantitative by using the experimental method, this study uses the form of one-group, pretest, posttest. By using a saturated sampling technique. This research instrument was using observation and documentation.

Conclusion from the results of the research which is carried out at Asy-Syadzili IT Junior High School above shows that the results of the t-test were 0,359 with a significance result of 0.000, so it is less than 0.05. It shows that there is an influence of the roles playing method on the social abilities of 7th-grade students of Asy-Syadzili IT Junior High School. A suggestion for teachers to give information about the development of students' social abilities by using the roles playing method and as input for improvement. Learning methods in students' social abilities development.

Keyword : play a role, social ability

رئحة العزة. 2020. تأثير لعب الأدوار على القدرة الإجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الشاذلي المتوسطة الإسلامية المتكاملة سومبير فاسير- فاكيس - مالانج . بحث جامعي. كلية السيكولوجيا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة ستي محمودة الماجستير.

يبحث هذا البحث عي تأثير وسيلة لعب الأدوار على القدرة الإجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الشاذلي المتوسطة الإسلامية المتكاملة سومبير فاسير-فاكيس-مالانج. لما كانت القدرة الإجتماعية قلة في بداية الملاحظة وهذه تظهر من ورقة الملاحظة 60 في المئة فإنه ناقصة. ولذا أرادت الباحثة أن تقوم بالبحث تأثير لعب الأدوار على القدرة الإجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الشاذلي المتوسطة الإسلامية المتكاملة لمعرفة سلوكيات المواقف والسلوك والتقدير والثقة بالنفس والمسؤولية والتفاعل والمواقف الثابت والتعاطف. وأما أهداف البحث هي معرفة تأثير لعب الأدوار على القدرة الإجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الشاذلي المتوسطة الإسلامية المتكاملة سومبير فاسير-فاكيس-مالانج.

وكان عدد الطلاب وعينتها 25 طالبا من عدد الطلاب 25 طالبا والمنهج المستخدم هو البحث الكمي باستخدام الطريقة التجريبية ويستخدم على شكل مجموعة واحدة بالإختبار القبلي والبعدي. ويستخدم تقنية أخذ العينات المشبعة. وأدوات البحث هي الملاحظة والوثائق.

والنتائج من اقامة البحث في مدرسة الشاذلي المتوسطة الإسلامية المتكاملة يدل على أن نتائج اختبار-ت هي 0,359 مع نتيجة دلالة 000,0 وهو أقل من 05,0. وهذا يوضح أن فيه تأثير لعب الأدوار على القدرة الإجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة الشاذلي المتوسطة الإسلامية المتكاملة. ويمكن للمدرسين أن تأتي المعلومات حول تطوير القدرة الإجتماعية باستخدام طريقة لعب الأدوار وكمدخالات للتحسين طرق التعليم في تنمية القدرة الإجتماعية للطلاب.

الكلمات الأساسية: لعب الأدوار، القدرة الإجتماعية.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang sering sekali berinteraksi dengan manusia lainnya, salah satunya yaitu remaja. Remaja mengalami perubahan dalam lingkungan seperti halnya orang tua, saudara, masyarakat umum, maupun teman sebaya. Pada masa remaja, individu diuntut untuk mampu menampilkan tingkah laku dan pribadi yang dianggap pantas atau sesuai bagi orang-orang seusianya. Perubahan di dalam maupun di luar diri remaja itu membuat kebutuhan sosial dan kebutuhan psikologinya meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut remaja memperluas lingkungan sosialnya diluar keluarga seperti lingkungan teman sebaya (Agustiani,2006). Siswa sebagai remaja yang hidup berkelompok diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Siswa yang dapat menyesuaikan diri dengan baik dengan orang lain merasa percaya diri akan memberikan keberanian pada siswa untuk memperluas lingkungan sosialnya, selain itu untuk menyampaikan pendapat atau pikiran-pikiran kepada orang lain tanpa disertai kekhawatiran dan kecemasan.

Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan –



keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Siswa sebagai individu tersebut jika memiliki ketrampilan sosial akan mampu menyelesaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada khususnya dalam lingkungan kelas atau sekolah., sehingga tidak terjadi individu yang terisolir, tidak memiliki kepekaan terhadap orang lain atau susah bergaul di dalam sekolah. Individu yang memiliki kemampuan sosial yang tinggi cenderung mendapatkan penerimaan sosial yang baik dan menunjukkan ciri-ciri yang menyenangkan, bahagia dan memiliki rasa aman (Hurlock,1995)

Penelitian melakukan observasi pada siswa SMP IT ASY-SYADZILI kelas 7A sumber pasir kecamatan pakis yang dilakukan selama 3 hari. Hasil observasi antara lain saat di dalam kelas siswi kurang percaya diri pada diri sendiri, kurang tanggung jawab, kurang memiliki peran sosial kepada teman di kelas, kurang mandiri siswa masih terpaku pada orang tua, kurang memiliki hubungan baik dengan teman di kelas, hanya berdiam diri dibangku, kurang disiplin, masih sering terlambat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan jika dilihat dari faktor kemampuan sosial. Kemampuan sosial siswa masih belum berkembang sesuai faktor kemampuan sosial siswa. banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan lainnya, dimana kalau kita menghususkan kepada pemaksimalan kemampuan sosial (interpersonal) pada siswa, maka menurut tientje (2004), kemampuan sosial (interpersonal ) pada siswa perlu digali dan ditumbuh kembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas



upaya sendiri. Pada intinya bahwa hal penting yang perlu mendapat perhatian agar kemampuan sosial (interpersonal) dapat digali untuk memperbaiki materi dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. (Observasi 2019)

Kenyataan dilapangan menunjukan bahwa kemampuan sosial siswa masih perlu ditingkatkan sebagai guru SMP IT ASY-SYADZILI seharusnya melakukan upaya untuk meningkatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa, agar dapat mengembangkan kemampuan sosial siswa. Sehingga jika siswa sudah tertarik dan merasa nyaman untuk melakukan pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan sosial siswa karena sekolah bergabung sama pesantren jadi siswa lebih banyak aktifitas. Agar dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa sehingga siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak yaitu berupa metode bermain peran. (Observasi 2019)

Remaja sebagai makhluk sosial yang hidup berkelompok diharapkan kemampuan sosial dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan tahap perkembangannya usianya. Menurut Willis (2005) penyesuaian diri yang baik ialah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungan. Penyesuaian diri yang baik akan menjadi salah satu bekal penting karena akan membantu remaja pada saat terjun dalam masyarakat luas.

Teknik meningkatkan kemampuan sosial siswa berempati yang merupakan kemampuan sosial dorongan untuk menggunakan imajinasi siswa membayangkan diri berada di berbagai situasi di kelas dan sekolah. Melakukan kontak mata dengan teman bicara saling berhadapan saat mengobrol membuat siswa lebih mudah melakukan kontak mata dengan teman bicara. Kalau siswa merasa tidak nyaman saat bertatap dengan orang lain, lihatlah titik tertentu sedikit di atas atau di bawah matanya, misalnya: tataplah batang hidungnya. Berlatih berbicara di depan umum kemampuan berkomunikasi dengan berlatih berbicara didepan umum dan melakukan percakapan sehari-hari. Jika siswa kesulitan berkomunikasi lisan saat menjalani aktivitas sehari-hari, berlatihlah dengan teman akrab atau teman-teman terdekat. (Griffin Trudi, 2011)

Jika siswa merasa gugup saat berbicara didepan umum, berlatihlah membawakan tampil didepan group kecil dulu. Menjalin hubungan yang baik ketrampilan interpersonal sangat bermanfaat di sekolah, terutama di kelas, oleh karena itu ajaklah teman dikelas untuk pergi ke kantin, keperpustakaan. Bersikaplah baik kepada teman di sekolah saat berada di kelas biasakan menyapa teman di kelas, sekali- kali ajaklah mereka untuk pergi ke kantin. Jika berpapasan saat bertemu di jalan sempatkanlah untuk menyapa. Jangan bergosip membicarakan hal negatif tentang orang lain adalah hal yang tidak sopan dan akan merusak hubungan. (Griffin Trudi, 2011)

Pengembangan kemampuan anak juga sangat ditentukan oleh ketepatan dalam menerapkan strategi pembelajaran. Cormenius (2006)

menyatakan bahwa pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adalah realisasi dari pengembangan diri dan kehidupan anak. Lebih lanjut dikatakan pendidikan anak sejalan dengan bermain, untuk bisa mengembangkan diri dan kehidupannya dengan melalui bermain. Dalam menerapkan strategi pembelajaran siswa di SMP IT Asy-Syadzili sangat senang apabila belajar sambil bermain, bermain peran dimana siswa dapat mendramatisasikan dirinya untuk bisa mengenal atau ber sosial kepada teman sebangkanya, kebanyakan siswa baru di SMP IT Asy-Syadzili dalam satu kelas masih belum kenal atau belum tau teman dalam kelasnya.

Kemampuan social siswa dapat dikembangkan melalui berbagai metode diantaranya melalui metode bermain peran. Salah satu metode yang peneliti anggap lebih efektif untuk mengembangkan empati siswa yaitu metode bermain peran. (yamin, 2006) Mengemukakan bahwa metode sosio drama atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topic atau situasi, siswa melakukan peranan masing-masing sesuai dengan tokoh yang iya lakukan, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.( sri wahyuni, 2014).

Menurut Antara (2013) “ metode bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri ) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berada dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain”. Metode bermain peran adalah “ suatu cara penguasaan pembelajaran dalam mengembangkan imajinasi melalui dramatisasi baik itu

tentang masalah sosial atau psikologis dalam tingkah laku yang nyata”.. Menurut dewi (2014) bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan yang kemudia dijadikan sebagai bahan refleksi agar dapat mengembangkan kemampuan sosial siswaterhadap lingkunganya. Bermain peran nantinya akan menggunakan media bermain peran dapat menarik minat siswa.

Kelebihan bermain peran (*role playing*) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankanya, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, kerja sama anantara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain Djamarah dan Zain (2010). Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) yaitu (1) peran yan ditampilkan dengan menarik akan mendapatkan perhatian dari anak, sehingga perhatian anak dapat terfokus pada pembelajaran, (2) bermain peran ini dapat ditampilkan dalam kelompok besar maupun kelompok kecil, (3) dapat membantu anak dalam memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, (4) dapat

membantu untuk menganalisis, (5) menumbuhkan kemampuan dan rasa kepercayaan diri anak dalam menghadapi masalah Sudjana (2011).

Semua siswa senang bermain, setiap siswa tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dan wahana bagi siswa untuk belajar. Para ahli menemukan bahwa bermain bukan saja memudahkan siswa-siswa untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi siswa-siswa dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia. Bermain peran merupakan salah satu kebutuhan dan wahana siswa untuk belajar dimana dapat memudahkan siswa-siswa untuk beradaptasi dan kemampuan sosial pada lingkungan. Tetapi juga memfasilitasi komunikasi, pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan baik di dalam kelas.

Sekolah menengah pertama islam terpadu Asy-Syadzili atau lebih di kenal dengan SMP IT ASY-SYADZILI merupakan salah satu SMP yang terletak di kabupaten Malang tempatnya di desa sumber pasir kecamatan pakis . mendapat izin operasional dari dinas pendidikan kabupaten Malang pada tanggal 11 juni 2011 dengan Nomor pokok sekolah Nasional (NPSN) 202051825009. Nama SMP IT ASY\_SYADZILI disamakan dengan nama pondok pesantren Asy-syadzili supaya selaras dengan tujuan pengasuh yakni memadukan pendidikan pesantren dengan pendidikan formal.(panduan kurikulum 2013 SMP)



Pada tahun 2018 SMP IT Asy-Syadzili telah mengikuti Akreditasi dengan predikat “B” dengan nilai 86. Kami sangat bersyukur karena setiap tahun tingkat kepercayaan masyarakat dalam menitipkan pendidikan putra dan putrinya di SMP IT Asy-Syadzili selalu mengalami peningkatan.

Melalui pendidikan sekolah yang dipadukan dengan pondok pesantren kami menawarkan program unggulan kepada peserta didik yaitu, hafalan Al-qur’an 15 juz sampai dengan 30 juz selama pendidikan tiga tahun. Program unggulan tersebut insyaallah akan dapat tercapai dengan baik, jika peserta didik mengikuti dengan sungguh-sungguh program hafalan Al-Qur’an yang telah ditentukan oleh pesantren.(panduan kurikulum 2013SMP)

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran bermain peran dan kemampuan sosial. Dilembaga SMP IT asy- asyadzily . Maka perlu ditingkatkan kemampuan sosial siswa untuk mengetahui kenyamanan, kemandirian saling menghargai dan mengormati antara warga dan lingkungan disekitarnya.

#### **B. Rumusan masalah**

1. Bagaimana tingkat kemampuan sosial sebelum diberi perlakuan pada siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili?
2. Bagaimana tingkat bermain peran setelah diberi perlakuan pada siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili?
3. Bagaimana pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial setelah diberi perlakuan siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili ?



### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat kemampuan social sebelum diberi perlakuan pada siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili.
2. Mengetahui tingkat bermain peran setelah diberi perlakuan pada siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili.
3. Mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial setelah diberi perlakuan siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili.

### **D. Manfaat penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penelitian dan khalayak intelektual pada umumnya, bagi pengembangan keilmuan baik dari aspek teoritis maupun praktis, diantaranya:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada bidang khususnya psikologi sosial dan psikologi pendidikan serta penelitian yang terkait dengan kemampuan sosial.

#### **2. Manfaat praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis terutama guru atau lembaga yang berhubungan dengan dunia pendidikan yaitu dengan menjadikanya sebagai referenasi dalam membina remaja. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam

memahami bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7 .  
Sehingga dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa terhadap teman dan lingkungan disekitarnya.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Bermain Peran

##### 1. Pengertian Bermain peran (*role playing*)

Ahmadi dan prasetyo (2005) mengemukakan bahwa metode role playing disebut juga “siodrama maupun bermain peran yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat”.

Sanjaya (2007) mengemukakan bahwa role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Depdikbud (1999) menunjukkan bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.

Menurut Mayke (2007) bermain peran atau bermain khayal termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya muncul rasa percaya diri.

Menurut Batterhaim dalam Elizabeth Hurlock (1988) menyatakan bermain peran adalah bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan sifat percaya diri yang tinggi, berhubungan dengan materi/situasi seolah-olah itu atribut yang lain krtimbang yang sebenarnya.

Menurut santosa (1995) metode mengajar bermain peran merujuk pada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang telah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (peer group). Sedangkan ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk berkerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

Hurlock (1997) mengatakan bahwa bermain ialah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertibangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilaksanakan suka rela, tanpa paksaan atau tekanan. Sedangkan menurut Schaller & lazarus (kartono kartini, 2007) menyatakan bermain merupakan kesibukan rekreatif , sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain peran adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari. Serta aktif dimana siswa-siswa melalui perilaku dan sifat

percaya diri yang tinggi. Aktifitas yang menyenangkan suka rela tanpa paksaan, dilakukan manusia untuk menumbuhkan keseriusan hidupnya atau hasil akhir. Semua manusia, dengan tidak mempersoalkan tingkatan usia dan perbedaan waktu dan tempat, memerlukan kegiatan bermain dalam kehidupan dan yang membedakan hanyalah jenis orientasinya.

## **2. Kelebihan bermain Peran (*role Playing*)**

Menurut Djamarah, (2006) bermain peran memiliki keunggulan sebagaimana yang dikemukakan. Keunggulannya adalah: (1) anak melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diterapkannya (2) akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi (3) bakat yang terdapat pada anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah (4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya (5) anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya (6) bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:89-90) kelebihan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut : siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut



untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sudjana (dalam Kurnia, 2011) mengemukakan, Kelebihan metode bermain peran (role playing) yaitu (1) Peran yang ditampilkan dengan menarik akan mendapatkan perhatian dari anak, sehingga perhatian anak dapat terfokus pada pembelajaran, (2) Bermain peran ini dapat ditampilkan dalam kelompok besar maupun kelompok kecil, (3) Dapat membantu anak dalam memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, (4) Dapat membantu untuk menganalisis. (5) Menumbuhkan kemampuan dan rasa kepercayaan diri anak dalam menghadapi masalah.

Suparman (dalam Halida, 2011) yang menyatakan, Kelebihan metode bermain peran yaitu (1) Bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga akan terbangun kreativitas untuk mempergunakan pikiran dan logika, (2) Dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen dan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru akan menimbulkan kepuasan sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Kelebihan metode bermain peran:

- 1) Siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.
- 2) Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah sosial tersebut.
- 3) Bagi siswa dengan bermain peran sebagai seorang lain, maka dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan bermain peran adalah siswa dapat melatih dirinya untuk memahami isi bahan yang akan didramakan, memahami atau menghayati isi cerita. Siswa akan terlatih berinisiatif dan berkreatif, bakat yang dimiliki sehingga akan muncul atau tumbuh seni drama dari sekolah, berkerja sama dan memberi tanggung jawab dengan sesamanya, menumbuhkan kemampuan dan rasa kepercayaan diri anak dalam menghadapi masalah.

### **3. Kelemahan bermain peran (*role playing*)**

Menurut Djamarah dan Zain (2010) kelemahan metode bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: sebagai besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun dalam pelaksanaan pertunjukan, memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, sering kelas lain terganggu oleh suar pemain dan para penonton yang bertepuk tangan.

Suparman (dalam Halida, 2011) kekurangan dari metode bermain peran adalah kecenderungan tidak bersungguh sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup banyak.

Wina puutra (2006) kekurangan bermain peran adalah 1) pada umumnya yang aktif hanya yang berperan saja 2) cenderung dominan unsur rekreasinya dari pada kerjanya, karena untuk melatih sosiodrama memerlukan banyak waktu dan tenaga 3) membutuhkan ruang yang cukup luas 4) sering mengganggu kelas disebelahnya.

Kelemahan metode bermain peran:

- 1) Bila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka peran tidak akan berhasil.
- 2) Dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang jangan sampai ditingalkan sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang.
- 3) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, maka akan mengacaukan berlangsungnya bermain peran.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan kelemahan bermain peran adalah sebagian anak yang kurang aktif (bermain peran) cenderung kurang kreatif, tidak bersungguh-sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup banyak. Bermain peran memerlukan banyak waktu dan tenaga, membutuhkan ruang yang cukup luas, sebelum bermain peran guru harus memahami langkah-langkah pelaksanaan bermain peran.

#### 4. Tujuan Bermain Peran (*role playing*)

Tujuan umum bermain peran menurut musfiroh (2008) adalah sebagai berikut:

- a. Merangsang kemampuan mengidentifikasi peran orang lain.
- b. Merangsang kemampuan empati anak.
- c. Merangsang kemampuan mengenal orang lain.
- d. Mengasah kepekaan simpati pada kondisi orang lain.
- e. Mengasah kemampuan bekerja sama dengan orang lain.

Tujuan penggunaan metode bermain peran adalah untuk (1) motivasi peserta didik, (2) menarik minat dan perhatian, (3) memberi kesempatan untuk mengeksplorasi situasi tempat mereka mengalami gejolak emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial yang sesungguhnya, (4) menarik peserta didik untuk bertanya, (5) mengembangkan kemampuan komunikasi, dan (6) melatih untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Sudjana (2005) bahwa tujuan bermain peran antara lain : 1. Agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, 3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dan situasi kelompok secara spontan, 4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Tujuan bermain peran menurut Gunarti dkk (2008) diantaranya adalah :

1. Anak dapat mengekspresikan perasaan-perasaanya.
2. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya
3. Mengembangkan kemampuan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
5. Melatih daya tangkap
6. Melatih daya konsentrasi
7. Melatih membuat kesimpulan
8. Membantu mengembangkan kognitif
9. Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita
10. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan /berbicara lancar

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Tujuan yang diharapkan dengan menggunakan bermain peran adalah :

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat bagaimana membagi tanggung jawab
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.



Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran adalah memotivasi peserta didik untuk menarik minat dan perhatian mengembangkan kemampuan komunikasih melatih untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata. Anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Belajar bagaimana membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dan belajar untuk memecahkan masalah, melatih membuat kesimpulan.

#### **5. Langkah-langkah bermain peran (role playing)**

Agar dapat menjadi yang lebih efektif, terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam aplikasi bermain peran, yaitu: (a) kualitas pemeranan, (b) Analisis yang mengiringi pemeranan, dan (c) persepsi siswa mengenai kesamaan permainan peranan dengan kehidupan nyata.

Menurut Shaftels (segala.2010) membagi tahapan-tahapan melaksanakan bermain peran menjadi Sembilan :

1. Tahap I : Pemanasan ,2. Tahap II : Memilih partisipan (peran) ,3. Tahap III : mengatur setting Tempat kejadian, 4. Tahap IV : Menyiapkan observer (pengamat), 5. Tahap V : Pemeran , 6. Tahap VI : diskusi dan evaluasi, 7. Tahap VII : pemeranan ke mbali, 8. Tahap VII : Diskusi yang evaluasi, 9. Tahap IX : Berbagai pengalaman dan melakukan generalisas

Melalui langkah-langkah tersebut diharapkan dapat melakukan hal-hal seperti berikut;

1. Melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain, peserta didik dituntut untuk memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan .
2. Berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran, para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
3. Memupuk bakat mereka sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari dalam kelas.
4. Menumbuhkan dan membina kerjasama antara pemain sebaik-baiknya.
5. Membiasakan mereka untuk menerima dan membagi tanggung jawab antar sesama.
6. Membina dan mengembangkan bahasa lisan mereka menjadi lebih baik dan lebih mudah memahami dan dipahami oleh orang lain.

Menurut Sanjaya (2007) menyatakan bahwa langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut :

- 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai bermain peran.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan.

- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya khususnya kepada anak yang terlibat dalam pemeranan.
- 5) Bermain peran mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- 6) Guru menarik perhatian.
- 7) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- 8) Bermain peran hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong anak berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan.
- 9) Melakukan diskusi tentang peran yang dimainkan.

Menurut Mulyasa (2003) mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
- b. Memilih peran.
- c. Menyusun tahap-tahap peran.
- d. Menyiapkan pengamat.
- e. Pemeranan.
- f. Diskusi dan evaluasi.
- g. Pemeran ulang.
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua.
- i. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Berdasarkan pendapat-pendapat dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah bermain peran yaitu tempat melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, memberikan gambaran masalah dan situasi yang akan dimainkan, menetapkan pemain yang akan terlibat serta waktu yang disediakan, dimainkan oleh kelompok pemeran dan menarik perhatian. Seelum dimulai lebih baik berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan.

#### **6. Faktor-faktor bermain peran**

Bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan, spontan dan didorong oleh motivasi dari orang lain yang pada umumnya dilakukan oleh siswa. Siswa lebih senang bermain dari pada belajar. Karena pada dasarnya siswa masih suka bermain. Dengan ini kegiatan bermain peran akan merasa senang dalam proses bersosial. Kegiatan bermain peran di pengaruhi oleh beberapa faktor. Hal ini sejalan dengan Upton (2012) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi bermain peran, yaitu:

- 1) Pengaruh-pengaruh keluarga. Keluarga mempunyai faktor penting dalam kegiatan bermain peran.
- 2) Jender. Perbedaan jender dalam penggunaan mainan ditemukan pada anak usia sekolah. Cenderung memilih permainan yang sesuai jender mereka.
- 3) Umur. Kegiatan bermain peran dipengaruhi oleh tahap perkembangan.
- 4) Faktor-faktor lain. Kegiatan bermain peran dipengaruhi oleh faktor lain misalnya, siswa yang memiliki keterlambatan perkembangan

menunjukkan preferensi lebih besar untuk menggunakan permainan kasar dan berguling.

Wolfgang dan Wolfgang dalam Sujiono (2010) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain, yaitu bermain peran dapat mengembangkan keterampilan sosial-emosional, afektif dan kognitif. Dalam kegiatan bermain peran terhadap kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa faktor bermain peran antara lain :

- a. Dapat mengembangkan otot dan koordinasinya . melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain anak juga memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya. Rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian, anak juga dapat belajar melihat dari sisi orang lain (empati)
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya. Melalui bermain anak sering melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
- d. Dapat mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya sendiri. Melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor bermain peran adalah bermain peran sambil belajar kegiatan bermain



peran akan merasa senang dalam proses bersosial. Dapat mengembangkan ketrampilan sosial emosional, bahasa, kognitif dipengaruhi oleh keluarga, jender, umur dan faktor-faktor lain. Bermain peran terhadap perkembangan otot, mengemangkan ketrampilan emosi, mengembangkan kemampuan intelektual mengemangkan kemandirian.

### **7. Manfaat Bermain peran (*role Playing*)**

Bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangka mencari penyelesaian dari suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang, sebagai media pengajaran dan metode ketrampilan tertentu.

Menurut wicaksono (dalam Sufiani, 2004) mengemukakan bahwa manfaat utama bermain peran bagi siswa adalah :

- a. Memupuk kerja sama yang baik dalam pergaulan siswa.
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk melahirkan daya kreasi masing-masing.
- c. Mengembangkan emosi sehat anak.
- d. Menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain.
- e. Mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik.
- f. Menghargai pendapat dan pikiran orang lain.
- g. Menanamkan kepercayaan kepada diri sendiri.
- h. Mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak.

Dari pendapat tersebut diatas dapat diketahui bahwa permainan peran memberikan manfaat yang positif terhadap hubungan sosial individu dengan individu lainnya.

Madyawati (2016) manfaat metode bermain peran (role playing) dalam perkembangan anak yaitu, Pertama membangun kepercayaan diri pada anak melalui berpura-pura menjadi peran yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter yang diperankan sehingga kepercayaan diri anak meningkat. Kedua mengembangkan kemampuan berbahasa, dimana saat bermain peran anak akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya. Hal ini dapat memperluas kosa kata anak. Membantu anak mengulangi dialog yang pernah didengar dan membuat anak percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri. meningkatkan kreativitas dan akal sehingga, anak memiliki akal yang banyak untuk mencoba membangun dunia impiannya. Misalnya, kardus-kardus dibuat menjadi istana, bayangan dari jari-jarinya bermain menjadi bentuk hewan dan sebagainya.

Ketiga, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah yaitu pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika terdapat masalah yang terjadi. Keempat, membangun kemampuan sosial dan empati dimana anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain, sehingga akan membantu anak untuk menghargai perasaan orang lain dan membantu mengembangkan rasa empati. Bermain peran akan lebih menyenangkan, apabila dimainkan bersama teman-teman karena anak dapat belajar berkomunikasi, bergiliran, belajar berbagai peralatan atau mainan

bersama teman. Kelima, memberi anak pandangan positif yaitu anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas, sehingga melalui bermain peran membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-cita.

Menurut Inten (2017) manfaat dari bermain peran adalah : membangun kepercayaan diri pada anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreatifitas dan akal, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, membangun kemampuan sosial dan empati, memberi anak pandangan positif.

Menurut Gunarti dkk (2008) manfaat dari bermain peran adalah:

1. Mengembangkan daya khayal.
2. Menggali kreativitas
3. Melatih motoric kasar anak untuk bergerak
4. Melatih penghayatan anak terhadap peran
5. Menggali perasaan anak.

Berdasarkan pendapat-pendapat dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain peran adalah memberikan nilai positif terhadap hubungan sosial individu dengan individu lainnya, untuk melatih siswa menghilangkan sifat malu, gugup, siswa dapat apresiasi dan sikap yang baik terhadap orang lain atau teman. Menanamkan kepercayaan kepada diri sendiri, membangun kemampuan sosial dan empati dimana siswa sedang menempatkan dirinya, sehingga membantu siswa untuk menghargai perasaan orang lain.

## **B. Kemampuan sosial**

### **1. Pengertian kemampuan sosial**

Ernawulan syaodih (2003) kemampuan sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudar-saudaranya. Didalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadianya.

Aisyah dkk (2007) mengemukakan bahwa kemampuan sosial adalah proses kemam ajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup dan sebagai bagian kelompoknya.

Dowd dan Tierney (2005) semua orang membutuhkan ketrampilan sosial ketrampilan sosial adalah sarana yang memungkinkan berkomunikasi, belajar, mengajukan pertanyaan, meminta bantuan, mendapatkan kebutuhan mereka bertemu dengan cara yang sesuai, bergaul dengan orang lain, mencari teman dan menjalani hubungan yang sehat, melindungi diri mereka sendiri, dan umumnya dapat berinteraksi dengan siapapun dan setiap orang yang mereka temui dalam kehidupan mereka.

Gunarti dkk (2008) definisi kemampuan sosial secara umum yaitu sebagai berikut :

- 1) Kemampuan sosial merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan keinginan yang berasal dari dalam diri.

- 2) Kemampuan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada diseluruh dunia.
- 3) Kemampuan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dan memerlukan 3 proses, yaitu sebagai berikut :
  - a. Belajarlah berperilaku agar dapat diterima secara sosial.
  - b. Memainkan peran sosial yang dapat diterima.
  - c. Perkembangan sikap sosial.
- 4) Sosiabilitas adalah diperolehnya kemampuan untuk bertingkah laku sesuai dengan harapan-harapan sosial yang berlaku dimasyarakat.

Corns & Slaby (Gimpel dan Merrell,1998) memberikan pengertian kemampuan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain.

Hargie (1998) pengertian kemampuan sosial sebagai kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dimana ketrampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari.ketrampilan sosial ( sosial Skill) akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negative dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.



Libet dan Lewinsohn (Cartledge dan Milburn, 1995) memberikan pengertian kemampuan sosial (social Ability) sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negative oleh lingkungan dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan punishment oleh lingkungan.

Berdasarkan pendapat-pendapat dapat disimpulkan bahwa pengertian kemampuan sosial adalah suatu proses tingkah laku hubungan dengan orang lain, baik teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara untuk mengembangkan sikap sosial saling membantu. Kemampuan interaksi dengan orang lain dengan cara dapat diterima secara sosial nilai-nilai positif kepada orang lain. Menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negative oleh lingkungan disekitarnya.

## **2. Ciri-ciri kemampuan sosial**

Nugraha (2004) kemampuan sosial individu mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur, pada dasarnya semua anak menempuh tahapan sosialisasi, kurangnya kesempatan anak untuk bergaul secara baik dengan orang lain dapat menghambat perkembangan kemampuan sosialnya.

Adapun ciri-ciri kemampuan sosial adalah sebagai berikut :

- a) Membuat kontak sosial dengan orang diluar rumahnya.
- b) Dikenal dengan istilah pregang. Dikatakan pregang karena anak sekolah berkelompok belum mengikuti arti dari sosialisasi yang

sebenarnya. Mereka mulai menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial.

- c) Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua maupun dengan guru. Mereka akan selalu berusaha untuk berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa.

Schneider dkk (dalam Rubin, dkk, 2006) agar seseorang berhasil dalam interaksi sosial ,maka secara umum dibutuhkan beberapa ketrampilan sosial yang terdiri dari pikiran, pengaturan emosi, dan perilaku yang Nampak,yaitu :

- a. Memahami pikiran, emosi dan tujuan orang lain.
- b. Menangkap dan mengolah informasi tentang patner sosial serta lingkungan pergaulan yang potensial menimbulkan terjadinya interaksi.
- c. Menggunakan berbagai cara yang digunakan untuk memulai pembicaraan atau interaksi dengan orang lain , memeliharanya, dan mengakhirinya dengan cara yang positif.
- d. Bersikap sungguh-sungguh dan memperhatikan kepentingan orang lain.
- e. Mengekspresikan emosi positif dan menghambat emosi negative secara tepat.

Berdasarkan pendapat-pendapat dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kemampuan sosial adalah dimana siswa mulai menempuh tahap sosialisasi

atau interaksi, siswa untuk bergaul secara baik dengan orang lain atau teman sebayanya. Ciri-ciri kemampuan sosial siswa memahami pikiran, emosi dan tujuan orang lain, mulai pembicaraan atau interaksi dengan orang lain memelihara atau mengakhiri dengan cara yang baik.

### 3. Faktor –faktor kemampuan sosial

Faktor pembawaan merupakan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir, dari potensi ini sebagai dasar seseorang berkembang. Berkembangnya potensi ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor dan tanpa adanya potensi tidak akan mungkin terjadi suatu perkembangan.

Faktor aktifitas merupakan salah satu faktor yang penting dalam perkembangan, karena merupakan faktor penggerak bagi perkembangan. Dengan adanya aktivitas ini memungkinkan seseorang bersikap aktif. Aktivitas dapat berupa kemampuan dan potensi (kemampuan) yang menggerakkan dan mengarahkan perkembangan agar memiliki arah atau tujuan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial menurut Syamsu Yusuf dalam psikologi anak dan remaja antara lain yaitu:

#### a. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Lebih banyak ditentukan oleh keluarga,

pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga.

**b. Kematangan**

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.

**c. Status Sosial Ekonomi**

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat, perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarga.

**d. Pendidikan**

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normative, anak memberikan warna kehidupannya sosial anak didalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

**e. Kapasitas mental : Emosi dan Intelegensi**

Kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa, perkembangan emosi terpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang

berkemampuan intelek tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

Robbin, 2007 kemampuan sosial terdiri atas dua kelompok faktor yaitu:

1. Kemampuan intelektual berbagai aktifitas mental, berfikir, menalar dan memecahkan masalah.
2. Kemampuan fisik (physical ability) yaitu kemampuan melakukan tugas tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

Menurut Hill (Agustina,2006) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial remaja terdiri dari mengerti siapa diri sendiri, rasa nyaman dan tidak bergantung, pembentukan relasi, adanya reaksi setelah kontak fisik serta kemampuan menjadi anggota dalam kelompok sosial.

Berdasarkan pendapat para Ahli dapat disimpulkan faktor-faktor kemampuan sosial adalah kehidupan sosial banyak dipengaruhi dari faktor keluarga,kematangan status, sosial ekonomi, pendidikan, kapasitas mental sosial. Kemampuan sosial terdiri dari 2 faktor , dari kemampuan intelektual dimana dapat berfikir menalar dan memecahkan masalah, kemampuan fisik dapat ketrampilan, kekuatan dan stamina. Siswa mulai mengerti siapa diri sendiri , rasa nyaman dan tidak bergantung, mulai ada rekasi setelah mengenal untuk menjadi anggotanya.



#### 4. syarat-syarat kemampuan interaksi Sosial

Menurut Dayakisni (2009) yang menyatakan bahwa, interaksi sosial tidak mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Adapun penjelasannya adalah :

##### 1. Kontak sosial

Adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan reaksi sosial dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik. Namun, pengertian kontak sosial pada zaman teknologi yang telah maju ini tidak berarti hanya terjadi kontak langsung saja, tetapi dapat terjadi pada kontak tidak langsung. Misalnya dua macam yaitu :

- a) Kontak primer yaitu apabila seseorang mengadakan hubungan secara langsung seperti, tatap muka, berjabat tangan, saling tersenyum, main mata, dan lain-lain
- b) Kontak sekunder yaitu kontak tidak langsung memerlukan perantara, seperti menelpon dan mengirim surat.

Baik dalam kontak primer maupun kontak sekunder terjadi hubungan timbal balik antara komunikator dan komunikan, yang menimbulkan percakapan antara komunikator dengan komunikan. Dalam percakapan tersebut agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik , harus ada rasa saling pengertian dan kerjasama yang baik antara komunikator dengan komunikan.

## 2. Komunikasi

Artinya Berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Komunikasi ada dua macam yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Menurut De Vito (dalam Sugiyo, 2005) mengemukakan ciri-ciri komunikasi meliputi lima ciri yaitu :

### a) Keterbukaan atau *openness*

Komunikasi antara pribadi mempunyai ciri keterbukaan maksudnya adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan ini sangat penting dalam komunikasi antar pribadi agar komunikasi menjadi lebih bermakna dan efektif. Keterbukaan ini berarti adanya niat dari masing-masing pihak yang dalam hal ini antara komunikator dan komunikan saling memahami dan membuka pribadi masing-masing.

### b) Empati

Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Menurut surya (2003) dalam sigiyo (2005) empati adalah sebagai suatu kesediaan untuk memahami orang lain secara paripurna baik yang nampak maupun yang terkandung, khususnya dalam aspek perasaan, pikiran dan keinginan. Dengan berempati kita menempatkan diri dalam suasana perasaan, pikiran dan keinginan orang lain sedekat mungkin.

c) Rasa positif

Sikap positif dalam hal ini berarti adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi sikap positif ini ditunjukkan oleh sekurang-kurangnya dua aspek/ unsur yaitu : pertama, komunikasi antar pribadi hendaknya memberikan nilai positif dari komunikator. Apabila dalam komunikasi, komunikator menunjukkan sikap positif terhadap komunikan maka komunikan juga akan menunjukkan sikap positif. Sebaliknya jika komunikator menunjukkan sikap negatif maka komunikan juga akan bersikap negatif. Kedua, perasaan positif pada diri komunikator. Hal ini berarti bahwa situasi dalam komunikasi antar pribadi hendaknya menyenangkan . Apabila kondisi ini tidak muncul maka komunikasi akan terhambat dan bahkan akan terjadi pemutusan hubungan.

d) Kesetaraan

Kesetaraan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi kesetaraan ini merupakan ciri-ciri yang penting dalam keberlangsungan komunikasi dan bahkan keberhasilan komunikasi antar pribadi. Apabila dalam komunikasi antar pribadi komunikator merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi dari pada komunikan maka dampaknya akan jarak dan ini berakibat proses komunikasi akan terhambat. Namun apabila komunikator memposisikan dirinya sederajat dengan komunikan maka pihak komunikan

akan merasa Nyaman sehingga proses komunikasi akan berjalan dengan baik dan lancar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa syarat-syarat yang dibutuhkan dalam interaksi sosial adalah adanya kontak sosial adan adanya komunikasi, baik itu kontak primer maupun kontak sekunder dan komunikasi verbal maupun komunikasi non-verbal . Maka dengan adanya syarat-syarat kemampuan interaksi sosial ini siswa dapat berinteraksi dengan baik dan lancar pada lingkungan sekolah atau disekitarnya.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu metode yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial Sugiyono (2011). Adapun untuk penelitian yang ingin dilakukan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa.. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk One-Group Pretest-Posttest Design, maka pada desain ini terdapat pretest (tes awal) sebelum diberi perlakuan dan diakhiri dengan post-test (tes akhir), dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan diberikan.

$$O1 \rightarrow X \rightarrow O2$$

Keterangan:

O1 : pre-test / tes awal (sebelum diberi perlakuan)

X : treatment ( bermain peran )

O2 : post-test / tes akhir (setelah diberi perlakuan)



## **B. Ruang Lingkup**

Lingkungan penelitian yang menjadi batas materi dalam penelitian adalah bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7 SMP It Asy-syadzili sumber pasir pakis kabupaten malang. Melalui media bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial.

## **C. Definisi Operasional**

Menurut suryabrata (2005:29) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan dan dapat diamati atau diobservasi. Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dan variable-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalah pahaman dalam menafsirkan variable penelitian, adapun variable penelitian ini yaitu :

### **1. Bermain peran**

Bermain peran adalah suatu cara mengajar yang meberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari. Bermain peran dimana siswa memiliki kemampuan mengembangkan otot koordinasi, mengembangkan ketrampilan emosi, mengembangkan kemampuan intelektual, mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya sendiri.

### **2. Kemampuan sosial**

Kemampuan sosial adalah faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial remaja terdiri dari mengerti siapa diri sendiri, rasa nyaman dan tidak

bergantung, pembentuk reasi, adanya reaksi setelah kontak fisik serta kemampuan menjadi anggota dalam kelompok sosial.

#### **D. Populasi dan sampel**

Menurut Sugiyono, (2011) populasi adalah Keseluruhan subyek penelitian. Sample adalah bagian atau jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal karena keterbatasan dana dan waktu, maka peneliti akan mengambil sample dari populasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 7A dengan jumlah 25 yang terdiri dari 25 anak yang terdiri dari 25 siswa perempuan itu merupakan peserta didik di SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir pakis kabupaten malang. Oleh karena itu peneliti menggunakan semua populasi ini sebagai sampel maka, peneliti ini merupakan penelitian populasi/subyek. Pengambilan sample dengan menggunakan lembar observasi atau angket.

Teknik penentuan subyek dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *nonprobability sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang sama untuk dipilih menjadi sampel. Jumlah populasi penelitian ini relatif kecil karena semua anggota populasi dijadikan sampel adalah metode sampling jenuh. Karakteristik dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Tempat penelitian

Di laksanakan SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten malang.

### 2. Subyek penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi subyek adalah peserta didik yang terdiri dari 13-14 tahun yang berjumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 25 perempuan. Peneliti memilih usia 13-14 karena pada usia ini perkembangan bermain peran terhadap kemampuan sosial diterapkan dan dapat berkembang dengan baik.

### 3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 pada tahun ajaran 2019/2020.

## **E. Instrumen Penelitian**

### **a. Observasi**

Observasi adalah suatu cara dalam mengumpulkan data dengan menggunakan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kemampuan anak dalam media bermain peran. Sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7 SMP IT ASy-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten Malang. Peneliti mengamati siswa yang sedang melakukan kegiatan media bermain peran dengan menggunakan observasi di dalam kelas .

## b. Skala

Skala ini disusun untuk mengungkapkan sikap pro dan kontra, positif dan negative, setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial. Dalam skala sikap, objek sosial tersebut berlaku sebagai objek sikap (Azwar,2010). Skala berisi pertanyaan mengenai objek sikap yang diambil atau dilakukan atau dirasakan oleh seseorang berkaitan dengan variable bermain peran dan kemampuan sosial.

Skala dalam penelitian ini berupa pilihan ganda dengan empat alternative jawaban yang harus di pilih oleh responden. Skala yang diberikan kepada responden terdapat dua pernyataan yaitu *favorable* dan *unvavorable*. *Fa vorable* adalah dimana berisi pernyataan yang mendukung, atau menunjukkan ciri yang ada pada variable yang di ukur. Sedangkan *unvavorable* pernyataan yang berisi tidak memihak atau tidak menggambarkan variable yang di ukur.

**Tabel 3.1 Skala**

Skor Skala Likert kemampuan sosial

<b>Alternatif jawaban</b>	<b>Favorable</b>	<b>Unfavorable</b>
SS- Sangat Setuju	5	1
S – Setuju	4	2
N – Netral	3	3
TS – Tidak Setuju	2	4
STS – Sangat Tidak Setuju	1	5

Terdapat satu variable yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan sosial siswa kelas 7 SMP IT Asy-syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten malang . sehingga penelitian ini menggunakan satu skala.

**Tabel 3.2 Blue Print kemampuan sosial**

Faktor	Indikator	Favorable	Unfavorable
Kemampuan sosial	Mengerti siapa diri sendiri	1, 2, 5, 6	3, 4, 7, 8
	Rasa nyaman	9, 10, 12, 13	11, 14, 15
	Tidak bergantung	16, 17, 20, 21	18, 19, 22, 23, 24
	Membentuk relasi	25, 26, 29, 30	27, 28, 31, 32
	Adanya relasi setelah kontak fisik	33, 37, 38, 39	34, 35,36, 40
	Kemampuan menjadi anggota dalam kelompok social	41, 42, 43, 47, 48	44, 45, 46, 49, 50

## F. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai Alat pengumpulan data-data berupa gambar-gambar foto kegiatan . Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. (sigiyono, 2009) penelitian ini menggunakan gambar foto dari siklus satu ke siklus berikutnya yang di gunakan untuk melengkapi dari hasil observasi

## G. Pengujian instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Azwar (Matodang, 2009) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dankecermatan suatu instrumen pengukuran (tes) dalam melakukan



fungsi ukurannya. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.

Instrument perlu diadakan uji validitas dalam penelitian, perhitungan validitas dari instrument penelitian dapat menggunakan rumus *korelasi product moment* dengan menggunakan bantuan komputer SPSS 22.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Azwar (Matodang, 2009) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrumen pengukuran yang baik. menjelaskan bahwa reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Peneliti menggunakan rumus *Spearman-Brown* untuk mencari reliabilitas dengan menggunakan bantuan komputer SPSS 22.

## 3. Uji Normalitas Data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis penelitian, dilakukan prosedur pengujian untuk mencari apakah data pada penelitian ini berdistribusi normal. Untuk mengetahui normalitas data dapat digunakan dengan uji produk momen data berbentuk interval atau rasio Anwar (Matodang, 2009).

Uji normalitas data dilakukan dengan cara statistik uji wilcoxon dengan bantuan SPSS 220 for windows. Pedoman pengambilan keputusan uji normalitas adalah :

- a. Jika nilai probalitas  $> 0,05$  maka data terdistribusi normal
- b. Jika nilai probalitas

#### **4. Pengujian Hipotesis**

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan uji t-test sampel tidak berpasangan dengan bantuan SPSS 22 for windows. Adapun kriteria pengujiannya yaitu:

- a) Apabila nilai probabilitas (sig 2- tailed  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.
- b) Apabila nilai probabilitas (sig 2- tailed  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditola

#### **G. Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali yaitu dengan menggunakan pre-test dan observasi post-test dengan kegiatan media bermain peran yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi dilakukan kepada peserta didik siswa SMP IT Asy-Syadzili kelas 7 A sebanyak 25 peserta didik yang dibuat 1 observasi dan 1 peneliti. Dalam pemberian perlakuan melalui kegiatan media bermain peran pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan 1 jam sebelum pembelajaran agar siswa-siswa dapat belajar sambil bermain.

##### **1. Observasi**

Observasi digunakan untuk mengukur kemampuan sosial yang diamati. Indikator yang dikembangkan pada penelitian kali ini adalah sebagai pedoman observasi tentang bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7 SMP. Indikator yang dikembangkan

pada penelitian ini dijadikan sebagai pedoman observasi tentang perkembangan kemampuan sosial siswa.

## **2. Dokumentasi**

Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data identitas peserta didik, rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan foto-foto saat pelaksanaan penelitian sebagai sumber penunjang dalam penelitian ini. (sigiyono, 2009) penelitian ini menggunakan gambar foto dari siklus satu ke siklus berikutnya yang digunakan untuk melengkapi dari hasil observasi

## **3. Angket**

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.

Dan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lingkungan sosial.

Langkah pengumpulan data melalui angket :

- a. Setiap subjek penelitian yang jumlahnya siswa dibagikan angket tentang lingkungan sekolah untuk menjawab sesuai dengan petunjuk.
- b. Siswa yang sebanyak menjawab sesuai keadaan mereka di dalam kehidupan nyata.
- c. Angket yang sudah dikerjakan oleh siswa dikumpulkan untuk diolah oleh peneliti.
- d. Dari hasil pengolahan data kemudian dianalisis.
- e. Setelah itu, di tentukan pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial.

#### **4. Langkah-Langkah Penelitian**

Dalam tahapan penelitian ini ada beberapa tahapan, Menurut Sugiyono (2011) "Tahapan yang akan ditempuh dalam penelitian ini sesuai dengan metode eksperimen " One-Group Pretest-Posttest Desing sebagai berikut:

- a) Menentukan populasi
- b) Menentukan sampel
- c) Melaksanakan tes awal (pretest)
- d) Melaksanakan tes akhir (Posttest)
- e) Menyusun data hasil pretest dan posttest
- f) Mengolah data
- g) Menganalisis data
- h) Menarik kesimpulan

#### **5. Tahapan Aksi/ pelaksana**

Tahapan ini merupakan penerapan pelaksanaan dari semua tahap perencanaan yang telah di susun. Setiap siklus pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 4 tahap pelaksanaan anantara lain lingkungan, sebelum bermain, selama bermain. Sesudah bermain. Adapaun tahapan pembelajaran tersebut sebagai berikut :

### **1. Lingkungan**

- a. persiapkan segala sesuatu yang di butuhkan dalam pembelajaran menata ruang sesuai dengan densitas bermain dan sesuai jumlah siswa.
- b. Mengajak siswa untuk bersktifitas fisik untuk melatih rasa percaya diri siswa dengan mempragakan cara ibu menyapu rumah.

### **2. Sebelum bermain**

- a. Membersihkan kelas terlebih dahulu, disampingkan meja dan kusi di kelas .
- b. Mengajak siswa-siswa untuk baris dan duduk dibawa / lesehan.
- c. Lalu saya membagikan naskah drama kepada para siswa.
- d. Peneliti menjelaskan alur dan langkah-langkah naskah drama yang akan di main kan.
- e. Langka 1 : membaca dan memahami naskah drma terlebih dahulu. Tentang masalah lingkungan di kelas dan di sekolah.
- f. Langka 2 : pemilihan peran, peneliti menyebutkan peran-peran yang akan siswa mainkan, kemudia peneliti menawarkan kepada siswa peran yang mereka ingin mainkan kemudian peneliti mendeskripsikan atau menjelaskan kepada siswa karakter masing-masing peran dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.

### **3. Selama bermain**

- a. Langkah 3 : pemeranan, memberikan waktu kepada siswa untuk mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario permainan.



- b. Saat siswa sedang bermain, peneliti mencoba untuk mengali kemampuan siswa memberikan rangsangan-rangsangan sehingga memper luas bahasa dan ekspresi siswa.
- c. Mendampingi dan membimbing siswa yang mendapat kesulitan ekspresi.
- d. Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan teman di kelas.
- e. Mengamati dan observasi selama siswa bermain peran, melihat kemajuan siswa kemampuan bermain peran terhadap kemampuan sosial di kelas.

#### **4. Setelah bermain**

- a. Diskusi dan evaluasi, selama bermain apa yang sudah dirasakan selama bermain peran dengan karakter yang berbeda-beda. Setelah itu peneliti membagikan angket mengisi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bermain peran terhadap kemampuan sosial.
- b. Siswa membersihkan kelas dan menata kembali meja dan kursi yang telah di buat drama tersebut.

### **H. Analisis Data**

Variabel atau lebih. Teknik analisis dekriftif dilakukan sebelum melakukan sebelum uji normalitas dana dan uji hipotesis.

#### **1. Analisis Deskriptif**

Analisa deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran atau deskriptif mengenai subjek yang diteliti dan analisis deskriptif tersebut

akan dipaparkan melalui tabel dan pemberian skor yang kemudian di kategorikan dalam kategori tinggi, rendah, dan sedang.

## **2. Uji Validitas Instrumen**

Uji yang digunakan dalam skala peneliti adalah validasi product moment yaitu validasi yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkapkan suatu trait kondrtrak teori yang hendak diukur ( Allen dan yen, 1979 dalam azwar, 2012). Menyatakan standar pengukuran validasi dikatakan valid apabila  $x > 0,003$ .

Demi mengetahui aitem yang layak

## **3. Uji Reliabilitas Instrumen**

Dalam uji alat tes dilakukan uji reliabilitas. Reliabilitas sebenarnya mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecemasan pengukuran (Azwar,2008:83). Pengukuran reliabilitas bertujuan untuk melihat seberapa jauh alat ukur yang digunakan dalam penelitian memberikan hasil pengukuran yang konsisten bila dilakukan pengukuran kembali terhadap hal yang sama. Dalam penelitian ini uji reabilitas yang digunakan adalah teknik *Spearman-Brown* dengan menggunakan jasa komputer SPSS 22 for MS

## **4. Uji Hipotesis**

Penguji hipotesis penelitian ini menggunakan prametrik teknik kolerasi uji t-test sampel tidak berpasangan dengan bantuan SPSS 22 for windows. Adapun kriteria pengujiannya yaitu:

1. Apabila nilai probabilitas (sig 2- tailed  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.
2. Apabila nilai probabilitas (sig 2- tailed  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi lokasi penelitian

##### 1. Sejarah singkat SMP IT Asy-Syadzili

Sekolah menengah pertama Islam terpadu Asy-Syadzili atau lebih dikenal dengan SMP It Asy-Syadzili merupakan salah satu SMP yang terletak di Kab. Malang tempatnya di Desa sumberpasir Kec. Pakis. Mendapat Izin operasional dari dinas pendidikan kabupaten Malang pada tanggal 11 juni 2011 dengan Nomor Pokok sekolah Nasional (NPSN): 20577695 dan Nomor statistic sekolah (NSS): 202051825009. Nama SMP IT Asy-Syadzili disamakan dengan nama pondok pesantren Asy-Syadzili supaya selaras dengan tujuan pengasuh yakni memadukan pendidikan pesantren dengan pendidikan formal.

Pada tahun 2018 SMP IT Asy-Syadzili telah mengikuti Akreditasi dengan predikat “B” dengan nilai 86. Kami sangat bersyukur karena setiap tahun tingkat kepercayaan masyarakat dalam menitipkan pendidikan putra dan putrinya di SMP IT Asy-Syadzili selalu mengalami peningkatan.

Melalui pendidikan sekolah yang dipadukan dengan pondok pesantren kami menawarkan progam unggulan kepada peserta didik yaitu, hafalan Al-qur’an 15 juz sampai dengan 30 juz selama pendidikan tiga tahun. Program unggulan tersebut insyaallah akan dapat tercapai dengan baik, jika peserta didik mengikuti dengan sungguh-sungguh program hafalan Al-Qur’an yang telah ditentukan oleh pesantren.( panduan kurikulum k13)

## 2. Visi misi

### a. Visi

1. Terwujutnya pengembangan kurikulum yang berkualitas terpadu dengan pendidikan pesantren
2. Terwujutnya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlakul karimah
3. Terwujutnya peserta didik yang kreatif, memiliki etos kerja dan berdaya asing
4. Terwujutnya kegiatan belajar mengajar yang aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh sekolah
5. Terwujutnya peserta didik yang memiliki rasa cinta tanah air, disiplin, dan menghormati keragaman suku budaya dan suku

### b. Misi

1. a. mewujutkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang relevan sesuai kebutuhan dan mengedepankan penguatan pendidikan karakter, serta berwawasan nasional, melalui pembiasaan dan budaya sekolah.  
b. mewujutkan penilaian outentik pada kompetensi kognitif, efektif dan psikomotor
2. Menghafalkan, menghayati dan mengamalkan kandungan Al-Qur'an
3. a. Mewujutkan peningkatan prestasi peserta didik baik akademik maupun non akademik

- b. Mengembangkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan
  - c. Mengoptimalkan peran masyarakat dan membentuk jejaring dengan stakeholder
  - d. Menyelenggarakan manajemen berbasis sekolah
4.
    - a. Mengembangkan ketrampilan siswa sesuai dengan bakat dan kondisi lingkungan yang dihadapinya
    - b. Mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga setiap siswa dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki
    - c. Mengembangkan kemampuan olahraga, kepramukaan dan seni yang kompetitif
    - d. Mengembangkan kemampuan KIR, lomba Olimpiade yang cerdas dan kompetitif.
  5.
    - a. Menyanyikan lagu Indonesia raya
    - b. melaksanakan kegiatan Upacara
    - c. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih dan nyaman
    - d. Menumbuhkan kembang budaya karakter bangsa



## B. Pelaksanaan Penelitian

### 1. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian dilakukan di SMP IT Asy-SYadzili Sumber pasir kecamatan pakis kabupaten Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14,18,20,21,22 Mei 20019.

**Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

Kegiatan	Pelaksanaan Eksperimen
Pretest	14 Mei 2019
Treatment 1	18 Mei 2019
Treatment 2	20 Mei 2019
Treatment 3	21 Mei 2019
Posttes	22 mei 2019

### 2. Jumlah subjek penelitian

Jumlah populasi penelitian ini ada 25 siswi dengan mengambil sampel sebanyak satu kelas yang berjumlah 25 siswi perempuan yang menjadi subjek penelitian.

### 3. Hambatan-hambatan saat penelitian

Hambatan dalam penelitian tidaklah banyak, tidak ada hambatan besar yang menghambat pelaksanaan penelitian ini. Hambatannya adalah sulit mencari waktu luang siswi untuk bermain peran yang tidak sedang dalam kegiatan aktif belajar.

### C. Hasil penelitian

#### 1) Hasil penelitian pretest dan posttest

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti, pembelajaran awal sebelum menggunakan media bermain peran terhadap kemampuan sosial peserta didik khususnya kelas 7A di SMP IT Asy-Syadzili Tingkat sebelum di beri perlakuan masih rendah di lihat dari lembar observasi dan setelah diberi perlakuan mendapatkan hasil yang lebih baik dan meningkat dalam kemampuan sosial. Rekap hasil yang diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Data Pretest dan posttest Kelas Eksperiment**

No	Responden	Pretest	Posttest
1	Cahyani	164	200
2	Naila	137	184
3	Sela	152	214
4	Alwia	143	198
5	Laila	153	211
6	Nadila	147	203
7	Bela	156	216
8	Zizah	189	200
9	Sofia	171	205
10	Ita	191	201
11	Jihan	158	212
12	Sabita	190	217
13	Gilda	188	220
14	Nifela	161	207
15	Tusi	193	218
16	Farida	182	202
17	Nevi	179	212
18	Bitu	171	219
19	Mina	186	220
20	Nadia	173	217
21	Insi	163	216
22	Zahwa	188	215

23	Zidna	170	226
24	Risky	172	211
<b>25</b>	<b>Medina</b>	<b>136</b>	<b>190</b>
	<b>Jumlah</b>	<b>4,213</b>	<b>5,234</b>

## 2) Uji Instrument Penelitian

### a. Uji Validitas

Validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti Sugiyono (2011). Hasil analisa dan uji validitas diolah menggunakan bantuan SPSS 220 for windows. Dasar pengambilan keputusan valid atau tidaknya pernyataan dinyatakan sebagai berikut :

1. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  table maka item pernyataan tersebut valid
2. Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  table maka item pernyataan tersebut tidak valid

Dilihat dari perhitungan uji validitas menggunakan spss 220 for windows diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

**Tabel 4.3 Uji Validitas Instrumen**  
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	186.92	174.410	.590	.	.863
item_2	187.64	175.907	.486	.	.865
item_3	187.12	183.360	.143	.	.871
item_4	187.60	178.250	.311	.	.868
item_5	187.80	181.500	.320	.	.868
item_6	188.00	180.083	.435	.	.867
item_7	186.56	180.757	.360	.	.868
item_8	186.80	182.917	.201	.	.870
item_9	186.80	176.250	.456	.	.865
item_10	187.52	180.510	.310	.	.868
item_11	187.04	171.790	.652	.	.862
item_12	187.16	178.557	.476	.	.866
item_13	187.56	180.090	.255	.	.869
item_14	187.12	179.860	.433	.	.867

item_15	187.08	181.910	.254	.869
item_16	187.64	172.157	.531	.864
item_17	188.20	187.083	-.033	.871
item_18	188.04	184.290	.103	.872
item_19	188.08	183.660	.155	.870
item_20	187.64	179.323	.427	.867
item_21	187.64	177.240	.499	.865
item_22	187.92	177.660	.512	.865
item_23	187.12	172.610	.683	.862
item_24	187.72	178.793	.368	.867
item_25	187.32	175.810	.518	.865
item_26	187.80	184.167	.130	.871
item_27	187.00	178.833	.457	.866
item_28	187.08	184.410	.089	.872
item_29	187.64	179.073	.442	.866
item_30	187.68	175.560	.647	.863
item_31	187.64	178.073	.282	.869
item_32	187.56	176.007	.367	.867
item_33	187.60	181.833	.208	.870
item_34	188.12	190.943	-.311	.875
item_35	186.84	179.307	.370	.867
item_36	186.64	185.157	.117	.870
item_37	187.36	170.490	.636	.861
item_38	188.00	179.500	.218	.871
item_39	188.32	184.977	.034	.875
item_40	186.96	181.623	.230	.870
item_41	187.64	185.907	.035	.872
item_42	187.80	185.750	.050	.872
item_43	187.20	175.750	.509	.865
item_44	187.92	182.243	.243	.869
item_45	188.04	191.790	-.266	.877
item_46	187.16	180.390	.364	.867
item_47	187.68	176.310	.498	.865
item_48	187.56	178.507	.503	.866
item_49	188.40	183.833	.121	.871
item_50	187.00	173.167	.579	.863

Pada tabel 4.3 hasil uji Validitas instrumen menggunakan *item total statistik* dengan kriteria apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka korelasi signifikan menunjukkan valid. Pada tabel hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , artinya bahwa hasil uji validitas untuk masing-masing item, di mana dari 50 item seluruhnya menunjukkan hasil yang valid (sah),

karena setiap aitem memiliki nilai di atas 0,05 maka dari itu aitem tersebut valid dan sah.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrument dapat memberi hasil pengukuran yang konsisten jika ada pengulangan pengukuran. Metode yang di gunakan dalam analisis reliabilitas ini adalah metode *Alpha-Cronboch*. Nilai *Alpha-Cronboch (ralpha) program SPSS 22 for Windows* ditunjukkan oleh besarnya nilai *Alpha (a)*.

**Tabel 4.4 Case Processing Summary**

		Case Processing Summary	
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Hasil tersebut menjelaskan data yang terbaca, data yang hilang dan jumlah data. Pada hasil tersebut menjelaskan terdapat sepuluh data dan tidak ada data yang hilang. Artinya data ini sudah valid dan bisa dilanjutkan ke proses selanjutnya. Pada case processing summary, terlihat 25 siswa data yang dianalisis tidak dapat missing valuen-nya sehingga tingkat kevalidan datanya adalah 100%.



**Tabel 4.5 Reliability Statistics**

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.870	.867	50

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan pada skala kemampuan sosial hasil yang diperoleh menunjukkan nilai koefisien reliabilitas dengan skor Alpha Cronbach sebesar 0,870 artinya skala kemampuan sosial tersebut mempunyai reliabilitas atau keajegkan yang tinggi.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H<sub>1</sub> : sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Pengambilan keputusan :

Jika sig. (p) > 0.05 maka H<sub>0</sub> diterima.

Jika sig. (p) < 0.05 maka H<sub>0</sub> ditolak

#### 4.6 uji normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.53132803
Most Extreme Differences	Absolute	.171
	Positive	.118
	Negative	-.171
Kolmogorov-Smirnov Z		.782
Asymp. Sig. (2-tailed)		.573
a. Test distribution is Normal.		

Dari tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,573 maka dapat dilihat bahwasanya signifikansi probabilitas > dari 0,05. Hasil uji normalitas tingkat Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial setelah diberi perlakuan mengalami perubahan dan siswa mulai bisa bersosial terhadap teman di kelasnya, terdapat pengaruh. Data signifikansi dapat diketahui nilai signifikansi *pret.est* menunjukkan bahwa signifikansi > 0.05 yakni dengan jumlah 624 berdasarkan tingkat rendah dan *posttest* dengan jumlah 1425 berdasarkan tingkat tinggi pada taraf signifikan 0.05. karena signifikansi untuk kedua > 0.05, maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

d. Uji Hipotesis

1. Uji  $t$

Uji parsial uji  $t$  dilakukan untuk mengetahui hubungan masing-masing variable bebas dengan variable terikat. Uji  $t$  dapat dicari dengan membandingkan hasil dari *probabilitas value*.

Hipotesis yang diuji :

H1 : Adanya pengaruh media bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7A di SMP IT Asy-Syadzili Malang.

Jika probabilitas  $> 0.05$  maka H0 diterima dan H1 ditolak, namun jika probabilitas  $< 0.05$  maka H0 ditolak dan H1 diterima.

**Tabel 4.7 Uji  $t$**

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	25	.211	.359

Output di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel Pre Test dengan variabel Post Test. Berdasarkan output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0,211 dengan nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,359. Karena nilai Sig.  $0,359 >$  probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel Pre Test dengan Variabel Post Test.

Pada output ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai Pre Test dan Post Test. Untuk nilai Pre Test diperoleh nilai rata-rata hasil kemampuan sosial atau mean sebesar 4,213. Sedangkan untuk nilai Post Test diperoleh nilai rata-rata hasil kemampuan sosial sebesar 5,234. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 25 orang siswa.

#### D. PEMBAHASAN

##### 1. Deskripsi Penilaian

Penelitian ini menggunakan satu kelompok yaitu kelas eksperimen. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain peran, dan yang termasuk variabel terikat adalah kemampuan sosial. Penelitian melaksanakan proses pembelajaran sekitar 4 kali pertemuan yang terdiri dari *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan tidak ada pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial peserta didik kelas 7A SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kecamatan Pakis Kabupaten Malang, dengan menggunakan media bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan Uji  $-t$ , maka nilai  $t$  pada kelompok eksperimen sebesar 0,359 dengan signifikansi sebesar 0,0000 yang berarti kurang dari 0,005. Hal ini membuktikan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan analisis hipotesis, disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh media bermain peran

terhadap kemampuan sosial siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili Sumber Pasir Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

Dengan demikian, apabila kedua kondisi tersebut dibandingkan maka diperoleh nilai bermain peran terhadap kemampuan sosial peserta didik lebih tinggi dari pada sebelum mengenal media bermain peran dengan nilai rata-rata 000.

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dalam penelitian tersebut valid dan dapat digunakan. Sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui instrument yang digunakan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Pada table hasil uji validitas menunjukkan bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , artinya bahwa hasil uji validitas untuk masing-masing indikator, di mana dari 9 indikator seluruhnya menunjukkan hasil yang Valid (sah), sedangkan indikaor-indikator yang gugur (tidak valid) 6 dan nilai *alpha cronbachs* dari semua aspek adalah 0.870 dengan status dapat diterima.

Selanjutnya, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hasil analisis normalitas yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bermain peran terhadap kemampuan sosial berdistribusi normal.

Selanjutnya uji hipotesis, data dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan uji-t. hasil analisis uji-t diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  pada taraf signifikan 0,05, hal ini menjelaskan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_1$



diterima yang artinya adanya pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah bermain peran terhadap kemampuan sosial peserta didik siswa kelas 7A SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten Malang.

Langkah-langkah yang digunakan untuk eksperimen dalam menggunakan media bermain peran adalah :

- a. Melakukan observasi di lingkungan sekolah.
- b. Memberikan treatment, ada 3 treatment diantaranya :
  1. Sebelum dilaksanakan treatment membagikan Angket kepada siswa untuk mengetahui seberapa mampu kemampuan sosial terhadap bermain peran sebelum di beri perlakuan .
  2. Memberi arahan atau alur jalan ceritanya, lalu peserta didik mulai mempraktekan bermain peranya dengan masing-masing karakter yang sudah dipilih.
  3. Melihat peserta didik mulai praktek bermain peran sendiri.
  4. Melakukan postes dengan memberikan lembar angket untuk mengetahui kemampuan sosial setelah di beri perlakuan

**2. Kemampuan sosial sebelum menggunakan media bermain peran (Pretest)**

**Tabel 4.8 Presentase observasi Awal (pretest)**

No	Responden	Pretest
1	Cahyani	28
2	Naila	27
3	Sela	35
4	Alwia	32
5	Laila	23

6	Nadila	24
7	Bela	31
8	Zizah	26
9	Sofia	24
10	Ita	25
11	Jihan	33
12	Sabita	28
13	Gilda	38
14	Nifela	33
15	Tusi	32
16	Farida	29
17	Nevi	35
18	Bitu	37
19	Mina	26
20	Nadia	35
21	Insi	23
22	Zahwa	188
23	Zidna	170
24	Risky	172
25	Medina	136
	Jumlah	4,213

Tingkat penilai Pretes sebelum diberi perlakuan masih dibawah rendah dengan jumlah 4,213 maka dari itu tingkat penilaian bermain peran sebelum di beri perlakuan kemampuan masih rendah. Karena siswa masih belum mencapai indikator yang ada. Penelitian dilaksanakan di SMP IT Asy-Syadzili Sumber pasir Malang, dengan jumlah sampel 25 peserta didik yang menggunakan 1 kelas eksperimen. Dalam hal ini penelitian terlibat langsung sebagai pelaksana, tingkat bermain peran terhadap kemampuan sosialnya masih sangat rendah.

Tingkat kemampuan sosial sebelum diberi perlakuan siswa masih belum bisa beradaptasi atau berinteraksi dengan teman kelas atau lingkungan di sekolah, kurang memiliki percaya diri, tanggung jawab,

empati, berdiam diri di bangku sekolah, menyendiri. Sekolah bergabung dengan pesantren maka siswa juga butuh interaksi di pesantren dan di sekolah dengan teman-teman yang berbeda dan siswi juga banyak kegiatan di dalam pesantren. Setelah diberi perlakuan siswa ada peningkatan kemampuan sosial terhadap teman dan lingkungan sekolah. siswa mulai menyapa, bersalaman ketika bertemu dengan temanya, kekantin bersama sudah ada peningkatan setelah diberi perlakuan yaitu metode bermain peran dimana siswa suatu cara menagajar yang memberikan kesempatan kepada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau pengahayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat Ahmadi dan Prasetyo (2005).

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa 14 Mei 2019. Sebelum peserta didik diberikan perlakuan, peserta diberi *pretest* yaitu kegiatan bermain peran tentang perilaku mengenal teman dan bersosial terhadap teman di kelas. Kegiatan *pretest* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan sosial peserta didik. Untuk memperoleh data tersebut peneliti menggunakan lembar observasi angket sesuai indikator.

**3. Kemampuan sosial peserta didik setelah di beri perlakuan dengan menggunakan media bermain peran (*posttes*).**

**Tabel 4.9 Presentase observasi Akhir (*posttes*)**

No	Responden	Pretest
1	Cahyani	65
2	Naila	69
3	Sela	68
4	Alwia	72

5	Laila	70
6	Nadila	66
7	Bela	72
8	Zizah	70
9	Sofia	72
10	Ita	71
11	Jihan	70
12	Sabita	70
13	Gilda	68
14	Nifela	66
15	Tusi	68
16	Farida	64
17	Nevi	72
18	Bitu	70
19	Mina	66
20	Nadia	72
21	Insi	71
22	Zahwa	215
23	Zidna	226
24	Risky	211
25	Medina	190
	<b>Jumlah</b>	<b>5,234</b>

Tingkat penilaian posttes setelah di beri perlakuan yaitu sangat meningkat sekali dengan jumlah 5,234, dan siswa sudah mulai bisa berinteraksi sosial kepada teman yang lain dan lingkungan sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kabupaten Malang kelas 7A dengan jumlah 25 peserta didik, 22 Mei 2019, setelah diberi perlakuan 4 hari tatap muka peserta didik diberikan *Posttest* dengan bermain peran dan melihat dalam pembiasaan yang dilakukan guru setiap hari.

Tingkat kemampuan sosial siswa setelah diberi perlakuan siswa sudah mengalami perubahan yang awalnya tidak percaya diri, berdiam diri belum

bisa ber interaksi. Sebagaimana faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial terdiri dari mengerti siapa diri sendiri, rasa nyaman dan tidak bergantung, pembentukan relasi, adanya reaksi setelah kontak fisik serta kemampuan menjadi anggota dalam kelompok Hill (Agustina,2006). Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dimana siswa sudah mulai mencapai indikator yang sudah dipaparkan diatas sudah mengalami perubahan dengan tingkat posttest dikategorikan Tinggi.

Penelitian posttest bertujuan untuk mengukur kemampuan sosial peserta didik dengan menggunakan lembar observasi dan penilaian berupa skor yang mengacu pada pembelajaran disekolah. Adapun posttest yang digunakan sebagai berikut :

- 1) Siswa di beri perlakuan terlebih dahulu yaitu bermain peran. membagikan naskah drama kepada siswa. Siswa memilih karakter sesuai dengan di naska drama.
- 2) Siswa mulai bermain peran di dalam kelas sesuai dengan karakter yang sudah dipilih masing-masing siswa.
- 3) Setelah di beri perlakuan bermain peran lalu membagikan angket siswa mengisi angket untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial siswa.

#### **4. Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial setelah di ber perlakuan siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir Pakis Malang.**

Tidak ada pengaruh Metode pembelajaran menggunakan metode bermain peran terhadap kemampuan sosial ada pengaruhnya menunjukan



bahwa alpha cronbachs dari semua aspek adalah 0.870 dengan status dapat diterima. atau diterima dan sebagai pembentuk karakter peserta didik yang memungkinkan anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya sehingga terjadi perubahan dan pengaruh dalam diri anak . pembelajaran dengan metode bermain peran merupakan pembelajaran pada saat disekolah.

Setelah melewati beberapa tahapan uji t maka peneliti menemukan bahwa terdapat pengaruh bermain peran pada kemampuan sosial. Hal tersebut di dapat dengan melihat hasil uji t yang memiliki sgnifikan 0,010. Nilai  $0,010 > 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka berdasarkan uji t yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dengan metode pembelajaran melalui media bermain peran di SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir pakis Malang. Dikarenakan siswi banyak kegiatan di sekolah dan pesantren maka siswi kurang fokus dalam pembelajaran di sekolah. Sekolah bergabung dengan pesantren.

Hasil penelitian ini mengandung pendapat Wolfogang dalam sujiono (2019:3) bermain peran adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari. Bermain peran dimana siswa memiliki kemampuan mengembangkan otot koordinasi, mengembangkan ketrampilan emosi, mengembangkan kemampuan intelektual, mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya sendiri. Yang mana semua nilai tersebut dapat membentuk karakter yang ada pada diri peserta didik dan dapat berpengaruh pada kehidupan selanjutnya serta pada kehidupan bermasyarakat. Hasil penelitian

ini mendukung pendapat Hill (Agustina, 2006) yang mempengaruhi sosial remaja terdiri dari mengerti siapa diri sendiri, rasa nyaman dan tidak bergantung, pembentukan relasi setelah kontak fisik serta kemampuan menjadi anggota dalam kelompok sosial.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dipaparkan pada penelitian ini, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu

1. Tingkat bermain peran terhadap kemampuan sosial sebelum diberi perlakuan siswa SMP IT asy-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupateman malang berada dalam kategori rendah dengan jumlah pretest 4,213. Artinya , siswa kelas 7 terkadang merasa kurang bisa berinteraksi kepada teman di kelas, berdiam diri dibangku, malu untuk bertanya. Begitu pula dengan bermain peran kurang empati, kurang memiliki tanggung jawab, terkadang merasa belum percaya diri saat tampil di panggung, kurang bisa mendramatisasikan, kurang ekspolasi peran diri sendiri. Siswa terkadang masih kurang bisa bersosial dengan teman di kelas atau di sekolaan.
2. Tingkat bermain peran terhadap kemampuan sosial setelah diberi perlakuan siswa kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten malang berada dalam kategori tinggi dengan jumlah posttest 5,234. Artinya, siswa sudah memiliki sikap kemampuan sosial terhadap teman di kelas dan dilingkungan sekolah, yang awalnya siswa tidak berani tampil didepan panggung sekarang sudah bisa dan berani tampil, saling tolong menolong, sudah bisa mengenal teman lain tidak hanya teman satu bangku. Mampu menyelesaikan

masalah kepada temanya, mulai kontak sosial (saling menyapa, berjabat tangan ketika bertemu, saling membantu).memiliki pendirian yang tegas. Setelah diberi perlakuan yaitu metode bermain peran salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dengan tujuan untuk menghayati perasaan.

3. Tidak adanya pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial setelah diberi perlakuan siswa kelas 7 SMP IT ASY-Syadzili sumber pasir kecamatan pakis kabupaten malang dengan kategori diterima atau berpengaruh. Artinya, Hal tersebut di dapat dengan melihat hasil uji t sebesar 0,359 yang memiliki signifikansi 0,000. Maka berdasarkan uji t yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan dengan metode pembelajaran melalui media bermain peran di SMP IT Asy-Syadzili sumber pasir pakis Malang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pelaksanaan penelitian, maka penelitian mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini, diharapkan bisa memberikan informasi kepada guru mengenai pengembangan kemampuan sosial dengan menggunakan metode bermain peran sebagai bahan masukan untuk memperbaiki kegiatan

pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial peserta didik. Diharapkan sebagainya menggunakan kreatifitas , karena menunjukkan bahwa kreatifitas dapat meningkatkan kemampuan sosial peserta didik saat disekolah.

## **2. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya pembinaan mutu pembelajaran khususnya dalam peningkatan perkembangan kemampuan sosial peserta didik. Selain itu, diharapkan tidak hanya diterapkan pada kemampuan sosial namun dapat digunakan pula untuk peserta didik dapat berimajinasi dapat belajar menjadi karakter orang lain, dan dapat membaaur terhadap teman sepermainanya.

## **3. Bagi penelitian lain**

Diharapkan hasil penelitian ini, dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan kajian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas dan mendalam. Sampel penelitian dapat ditingkatkan dengan menambah jumlah sampel menjadi dua kelas yaitu kelas control dan kelas eksperimen, yang tadinya hanya satu kelas yaitu kelas eksperimen atau melakukan eksperimen dengan media pembelajaran yang lainnya.



### Daftar Pustaka

- Anggoro Sri Bambang. 2016. *Metode pembiasaan bermain peran dalam mengenalkan konsep membilang pada anak usia dini di kota bandar lampung*. *Jurnal ilmiah pendidikan islam anak usia dini*. Bandung. Volume 1 No 1 juni 2016.
- Agustina, H. 2009. *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Aditama
- Astari yuli kadek, dkk. 2017. *Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan social anak kelompok B gugus VI kecamatan Buleleng tahun ajaran 2016/2017*. Universitas ganesa (Volume 5. No.1-tahun 2017)
- Ardianasari, Lusi. 2013. *pengaruh kecanduaan game online terhadap penyesuaian social pada remaja dimalang*. Undergraduate thesis Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang
- Azwar, S. 2002. *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta :penerbit pustaka pelajar.
- Azwar,S.2009. *metode penelitian*. Yogyakarta :pustaka pelajar.
- Azwar, S.2010. *penyusunan Skala psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Azwar,S. 2011. *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: pustaka pelajar
- Febrisma nurliya.2013. *upaya meningkatkan kosa kata melalui metode bermain peran pada anak tunagrahita ringan (ptk kelas DV di SL kartini Batam*. Batam . Vol.1. No 2. Mei 2013.
- Griffin Trudi, 201. *Cara meningkatkan kemampuan sosial pada Anak*. LPC, MS. <https://www.generasimaju.co.id>.

Hadi purwaka, dkk. 2017. *Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan ketrampilan social siswa SMP*. Volume 4 nomer 2 juni 2018. Hal 32-37. (dipublikasikan : 24 juni 2018)

Herlina Uray. 2015. *Teknik Role playing dalam konseling kelompok* .semarang ( vol. 2,No. 1, juni 2015) jurnal pendidikan social.

Hurlock, Elizabet. B (1995) *perkembangan anak*. Edisi Enam. Jakarta

Inten Nur Dinar, 2017, *pengembangan keterampilan berkomunikasi Anak usia dini melalui metode bermain peran*, bandung : universitas islam bandung , media tor, Vol 10 (I), juni 2017.

Isnaini Iin. 2012. *peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 19*. FKIP universitas tanjungpura,Pontianak.

Lianti Febri. 2015. *Hubungan metode bermain peran mikro dengan perkembangan sosial emosional Anak*. Jurnal universitas bandar lampung.

Nurvioleta risma, dkk. *Upaya meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan menggambar berseri pada kelompok A pertiwi jatibarang KAB brebes*.

Permana Todisha,2013, *hubungan kecerdasan emosi dengan kemampuan social kelas Vii smp*,( Tgl 21 januari 2019,20:32)

Rusmilasari Dessy, dkk. 2016. *Pengaruh metode bermain peran (Role playing) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A*. (volume 4. No. 2-tahun 2016)

Sari wulan Agustin, 2009, *Studi komparasi antara metode bermain diskusi dengan metode bermain peran ditinjau dari kreatifitas siswa pada*

*pembelajaran PKN kelas VII SMP N 16 surakarta.*, Skripsi, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Surakarta

Siska yulia. 2011. *Penerapan metode bermain peran (role playing dalam meningkatkan ketrampilan social dan ketrampilan berbicara anak usia dini . edisi khusus no.2.*

Wahyuni Sri. 2014. *penerapan metode bermain peran untuk peningkatan kemampua sosial anak.* Bengkulu.

Usman Elni, 2017. *Meningkatkan ketrampilan social siswa dengan menggunakan model simulasi di kelas VIII s smp negeri 1 tumijajar kabupaten tulang.* Skripsi. Universitas magister pendidikan, fakultas keguruan.

Umah, Faridatul (2019) *Pengaruh lingkungan sosial dan tingkat pendidikan orang tua terhadap hasil belajar akidah akhlak pada Siswa Kelas IV dan V MIN I Gresik.* Masters thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Wahyu Eko Basari Achmad, dkk. 2013. *Meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa SD.* jurnal Prima Edukasia, Volume 1-Nomor 2, 2013. Universitas negeri Yogyakarta.

Widyastuti Tri Diana, 2011. *Pelatihan dasar untuk meningkatkan ketrampilan social siswa sekolah dasar (studi pada SDN 5 bangsri jepara).*. Semarang : Universitas negeri semarang

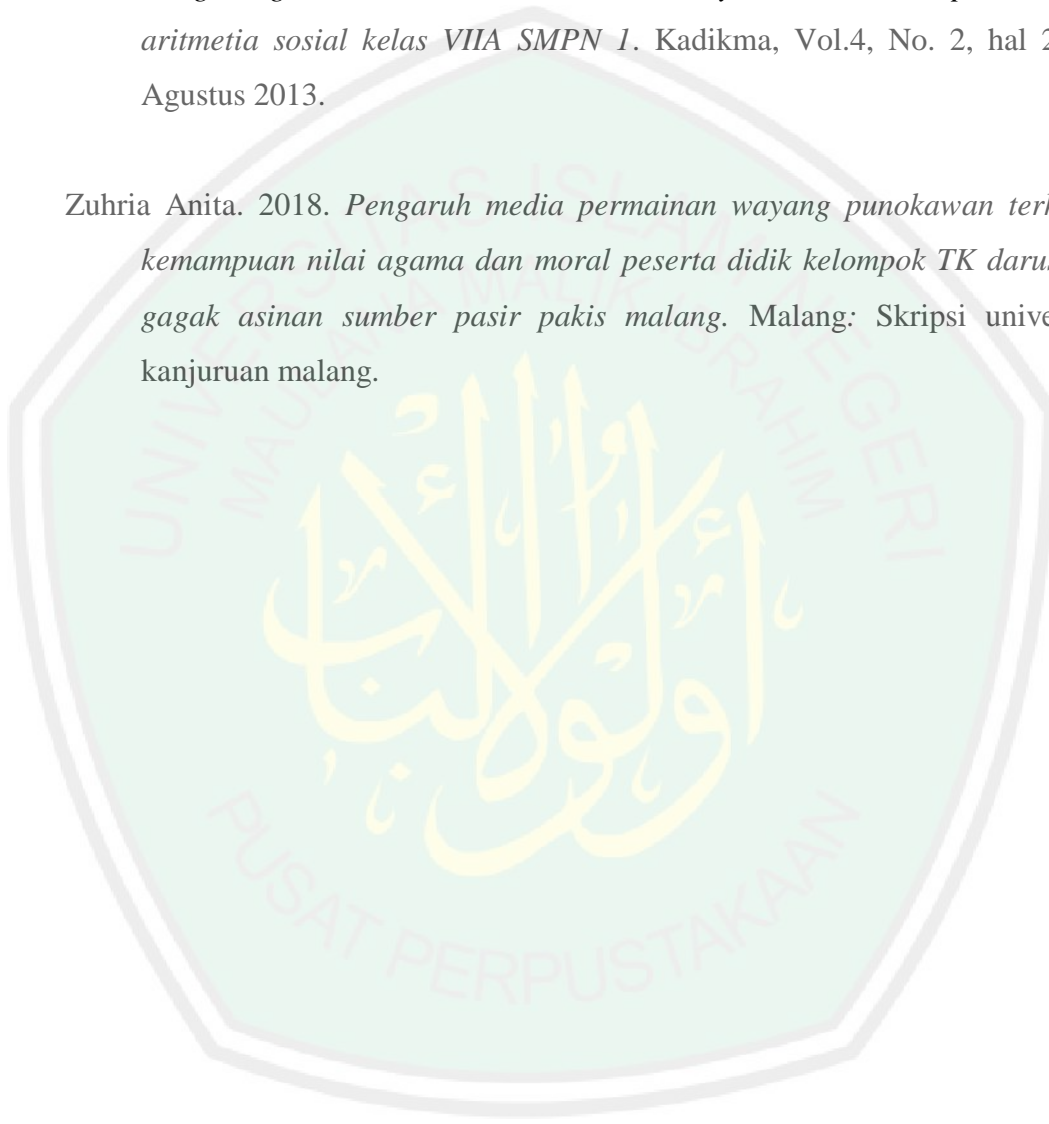
Wicaksono Galih, 2013, *penerapan teknik bermain peran bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal.* Surabaya : universitas negeri Surabaya.

Yuniati, 2013. *Meningkatkan kemampuan interaksi social siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan pada siswa kelas VII F SMP negeri 13 semarang.*. Semarang : universitas negeri semarang (unnes).

Yurika Ira. 2017. *Hubungan bermain peran dengan mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Al-Hidayah kalirejo lampung tengah*. Lampung.

Ziadatus sha'adhah, dkk .2013. *penerapan metode Role Playing untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal pada materi aritmetia sosial kelas VIIA SMPN 1*. Kadikma, Vol.4, No. 2, hal 27-38, Agustus 2013.

Zuhria Anita. 2018. *Pengaruh media permainan wayang punokawan terhadap kemampuan nilai agama dan moral peserta didik kelompok TK darusalam gagak asinan sumber pasir pakis malang*. Malang: Skripsi universitas kanjuruhan malang.





# LAMPIRAN



## Lampiran 1



**YAYASAN PENDIDIKAN DAN SOSIAL ASY-SYADZILI**  
**SMP IT ASY-SYADZILI**  
 NPSN: 20577695 Terakreditasi: B NSS: 202051825009  
 Email: smpitasyadzili@yahoo.co.id, Website: www.smpit.syadzili.sch.id  
 Jl. PA. Hj. Khodijah No. 99B Sumberpasir Pakis Malang, 65154, Telp. 0341-785680

---

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 149/I04.26/SKT/SMP.IT/V/2019

Berdasarkan surat masuk No. 137/F.Psi.1/PP.009/2/2019, dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, hal **Permohonan Izin Penelitian** di SMP IT Asy-Syadzili.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muchammad Jauhari, S.Pd  
 Tempat / Tanggal Lahir : Malang, 17 April 1987  
 Jabatan : Kepala SMP IT Asy-Syadzili Pakis  
 Alamat : Jl. PA. Hj. Khodijah No. 99B Sumberpasir Pakis Kabupaten Malang

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini,

Nama : ROIKHATUL UZZA  
 NIM : 15410083  
 Jurusan : Psikologi

Mahasiswa yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di SMP IT Asy-Syadzili dengan Judul "**Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Siswa Kelas 7 SMP IT Asy-Syadzili Sumberpasir Kecamatan Pakis Kabupaten Malang**".

Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Pakis, 13 Mei 2019  
 Kepala SMP IT Asy-Syadzili,



**Muchammad Jauhari, S. Pd**

## Lampiran 2

### Modul naska drama

Tema : lingkungan sekolah

Judul : pentas seni masa orientasi siswa baru

Tokoh dan penokohan

1. Naila : ramah , mudah bergaul (peserta kelompok 1)
2. Tasya : pendiam, murah senyum ( peserta kelompok 1)
3. Ani : cerewet, usil, super aktif (ketua kelompok 1)
4. Sela : pendiam, pintar, ramah (peserta kelompok 1 )
5. Meli : usil , suka bercanda (peserta kelompok 1)
6. Nisa : ramah, suka ngasih pendapat ( ketua kelompok 2 )
7. Vina+ izza : pendiam, pemalu (peserta kelompok 2 )
8. Nabila : aktif , mudah bergaul ( ketua kelompok 3 )
9. Ika : pendiam , pintar (peserta kelompok 2)
10. Rina : cantik, sedikit sombong, mudah bergaul (peserta kelompok 3)
11. Diana : cerewet, mudah bergaul (peserta kelompok 2 )
12. Ulfa+dila : pendiam, pemalu, murah senyum (peserta kelompok 3 )
13. anisa+zahro : selalu bercanda mudah bergaul (peserta)
14. ifa : ramah, suka berpendapat (peserta kelompok 3)
15. Nadia : sebagai ketua osis
16. Fatiah +abid+nana : anggota osis

Di pagi hari jam menunjukan pukul 07.00 pada hari sabtu, terlihat sangat sibuk para anggota osis mondar mandir mempersiapkan kegiatan masa orientasi siswa baru.

Nadia : Tes...tes...tes...pangilan kepada seluruh anggota osis harap berkumpul diruang osis sekarang juga

Fatihah :Eh....sepertinya ketua osis memanggil para anggota osis ayo segera cuss,,,,,

Abid : waduh,, pagi-pagi sudah suruh kumpul.

Nana : ayo segers kumpul nanti mereka keburu marah-marah hehehe.

Seluruh anggota osis berkumpul diruang osis, kemudian ketua osis membuka agenda rapat pagi ini.

Nadia : Assalamualaikum,, terima kasih kepada para anggota osis sudah memaksimalkan usaha dan waktunya untuk kelancaran acara MOS ini. Tidak terasa kita sudah di puncak acara kegiatan MOS hari ini ada agenda pentas seni sekaligus penutupan MOS, mungkin sedikit evaluasi tiap-tiap sie mungkin ada yang ingin disampaikan.

Fatihah : insyaallah sudah siap semua ,,,!!!!

Nadia : Baik kalau gitu tidak ada lagi yang ingin disampaikan sebelum acara berakhir mari kita berdoa dulu semoga acara berjalan dengan lancar.

Setelah agenda rapat OSIS selesai pagi itu, para anggota OSIS yang bertugas mendampingi para peserta MOS menuju ke kelasnya masing- masing kemudian membagi peserta MOS menjadi beberapa kelompok.

Nadia : Adek- adek calon peserta didik baru, kita ada pengumuman sebentar. Mohon perhatiannya... karena hari ini merupakan hari terakhir berlangsungnya MOS maka agenda hari ini adalah acara penutupan. Untuk itu kepada adek- adek sekalian mohon membentuk kelompok besar, masing- masing kelompok berjumlah 7 orang.

Fatihah: Nah.. tujuan kalian dibentuk kelompok yaitu, tiap-tiap kelompok diharapkan menyumbangkan pertunjukan untuk acara penutupan MOS hari ini. Kalian bisa menampilkan drama pendek, pentas musik, pentas tari atau pun baca puisi. Bebas terserah kelompok kalian masing-masing.

Nadia : ayo mulai dibagi kelompoknya... silakan berpasangan 7 orang tiap masing2 kelompok. Kemudian kami beri waktu untuk berdiskusi selama 30 menit. Silakan..

Seketika kondisi ruangan itu menjadi riuh, para peserta MOS berlarian kesana- kemari untuk membentuk kelompok.

### KELOMPOK 1

Ani : aduh.... gimana ini, jadi bingung.. enaknya kita menampilkan apa ya?

Naila : iya, kenapa harus mendadak begini sih? Kan jadi beku otak ku..

Tasya : hehe... beku? Emangnya es batu?

Sela : sudah.. sudah.. kita jangan membuang waktu- waktu berharga kita ini.. lebih baik kita segera menentukan akan menampilkan apa di pentas siang ini..

Sementara si 1,2,3,4 berdebat. Ani langsung memotong pembicaraan mereka dengan usulan yang sedikit aneh.

Ani : nah, aku punya ide.. bagaimana kalau kita menampilkan drama kolosal yang ada adegan naik kendaraan elang itu, kayak di teve2 itu loh...

Sangat tampak wajah mlongo teman- teman yang lainnya...

Meli : Astaga.. Ani yang masuk akal sedikit dong idenya... apa iya kita punya banyak waktu untuk bercanda di saat seperti ini? (dengan nada pasrah karena tidak tau lagi harus meladeni Ani seperti apa lagi)

Tasya : sudah- sudah... lebih baik kita menampilkan sesuatu yang singkat tapi sangat berkesan?? Tapi masalahnya apa yang harus kita tampilkan? Bagaiman kalau kita menampilkan pantun ?

Ani : setuju nnati gantian kita membancanya hehe,,,

Kelompok 1 masih asik berunding, di sebelah utara ruangan, tidak kalah hebohnya kelompok 2 juga sedang berdiskusi dengan wajah serius.



## KELOMPOK 2

Nisa 1 : Apa kita menampilkan menyanyi saja ya?

Ika 2 : nyanyi apa,,? Kita gk ada persiapan .

Diana 3 : iya, kan ini pengumuman dadakan banget.. masak iya kita Cuma pake iringan tepuk2 tangan? Tapi enaknyanya kita bawain lagu apa iya ,,?

Nisa : ya nggk harus pake iringan yang aneh- aneh lah.. kita nyanyi saja bermasa- sama yang penting kompak semua. Bagaimana kita menyanyika lagu perpisahan termanis, bisa semua kan,,!!

Vina + izza 4 : setuju,,,,,!!!!

Diana : wah, oke juga idemu.. keren.. keren...

Nisa : yaiya dong... Nisa gitu loh.. hehe..., ayo kita mulai latihan.

Diana : hey.. jangan sekarang juga kali... kan kita belum dibubarin sama kakak2 OSIS nya,, sabar atuh.

Nisa : oh iya, hehe... maaf.. maaf..

Ketika kelompok 2 sudah selesai menentukan tema yang akan mereka tampilkan, kelompok 3 masih berkuat dengan diskusi mereka

## KELOMPOK 3

Nabila 1 : okey kawan2, enaknyanya kita nampilin apa ya?

Ulfa + Dila 2 : aku makmum deh, ngikut aja.. hehe

Ifa 3 : yee... dasar kalian itu..

Rani : sudah.. sudah.. bagaimana kalau kita nampilin baca puisi?



Ifa : ide bagus sih.. tapi kalau baca puisi yang tampil Cuma beberapa orang aja dong?

Nabila : nggk, kita tampil semua terus kita baca puisi secara bergantian kaya estafet gitu...

anisa + zahro : ide bagus tuh, sekarang kita tentuin aja tema nya dulu

Ifa : aku setuju juga, mending kita pilih tema tentang perjuangan.. kita kan calon2 pejuang generasi bangsa untuk Indonesia makin baik lagi..

Nabila : waaw... tersanjung aku dengan kata2mu.. aku okey.. setuju banget..

Ifa : oke, gimana kalau kita membacakan puisi... karangan... temanya tentang generasi penerus bangsa.” *Merdeka atau mati , kini, kuberjanji akan meneruskan perjuanganmu, pahlawanku berikir demi kemajuan bangsa melangkah demi terwujudnya pencasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara*”.

Ulfa + Dila : siap... 86.. ☺

Kelompok 2 dan 3 telah menentukan apa yang akan mereka tampilkan di pentas penutupan nanti, dan kelompok 1 pun sepakat akan menampilkan pantun secara bergantian.

Nadia : oke, adek- adek.. waktunya sudah cukup untuk diskusi sekarang kami beri waktu kalian untuk berlatih. Sekarang pukul 8 nanti kumpul lagi untuk pelaksanaan penutupan beserta kaka2 OSIS yang lainnya jam 10 ya...

Peserta serentak : baik, kak..

jam menunjukkan jam 10.00 seluruh peserta bersiap-siap untuk menampilkan hasil pentas seni yang sudah di diskusikan tadi.

Fatihah : baik acara akan kita mulai, akan kami panggil kelompok pertama, silahkan maju kedepan.

Ani : perkenalkan kami dari kelompok 1 akan menampilkan kreasi dari kami yaitu puisi yang berjudul “*sahabat lama,*

Kelompok 1 : *jalan-jalan ke surabaya, naik perahu dayung sendiri. Kawan jangan bersedih, kalau sedih yang rugi diri sendiri.*

*Jalan-jalan ke pasar baru, beli baju beli ikan. Kalau punya teman baru, teman lama jangan dilupakan. ( sambil bergantian membaca pantun)*

Ani : sekian pembacaan puisi dari kami, terimakasih atas perhatiannya.

Fatihah : beri oploss yang meriah buat kelompok 1, selanjutnya akan kami panggil kelompok ke 2, silahkan maju.

Nisa : perkenalkan kami dari kelompok 2 akan menampilkan kreasi dari kami yaitu meyanyi yang berjudul “*perpisahan termanis*”

Kelompok 2 : *jadikan ini perpisahan yang termanis yang indah dalam hidupmu sepanjang waktu. Semua berakhir tanpa dendam dalam hati maafkan semua salahku yang mungkin menyakitimu.*  
(menyanyi bersama sambil di iringi bertepuk tangan )

Nisa : sekian kreasi dari kami, terimakasih atas perhatiannya.

TFatihah : Beri tepuk tangan yang meriah,,,selanjutnya akan kami panggil kelompok terakhir yaitu kelompok 3, silahkan maju.

Nabila : assalamualaikum,,,perkenalkan kami dari kelompok 3 akan menampilkan puisi perjuangan yang berjudul “ merdeka atau mati”

Kelompok 3 : *kini, kuberjanji akan meneruskan perjuanganmu, pahlawanku berikir demi kemajuan bangsa melangkah demi terwujudnya pencasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara”* (membaca bergantian satu persatu )

Fatihah : beri tepuk tangan yang meriah untuk kelompok terakhir,,,tak terasa akhirnya selesai acara pentas seni pada hari ini. Acara selanjutnya penutupan yang akan di dilanjutkan oleh ketua osis.

Nadia : terimakasih atas waktunya, gk terasi kita sudah akan di akhir puncak acara masa orientasi siswa selamat bergabung di sekolah SMP IT ASY-SYADZILI semoga betah dan mendapat ilmu yang bermanfaat, saya selaku ketua osis mintak maaf apabila ada salah. Apabila kita bertemu di jalan jangan lupa untuk menyapa kita semua.

Seluruh Peserta : sama-sama kak ,,,

Pada akhirnya mereka semua saling bersalaman dan menyayikan lagu perpisahan yang termasuk.

SEKIAN





**Lampiran 3****1. Kegiatan Observasi (pretest)**

*Gambar 1 Membagikan Teks Naska Drama*



*Gambar 2 Menjelaskan tentang alur cerita teks naska drama*



*Gambar 3 Mempelajari Naska Drama*



*Gambar 4 Belum bisa mengenal Teman-teman di kelas*





*Gambar 5 Mulai beradaptasi dengan teman di kelas*



*Gambar 6 Kedisiplinan*

**Lampiran 4****2. Kegiatan Observasi *posttest***

*Gambar 7 mencari anggota dalam kelompok 90social*



*Gambar 8 Mulai berinteraksi dan bermain pera*





*Gambar 9 Mulai mendramatisasikan dan penghayatan sikap*



*Gambar 10 Siswa masih kurang percaya diri*



**Gambar 11 Mengembangkan Ketrampilan emosi**



**Gambar 12 mampu mengungkapkan perasaan**



## Lampiran 5

Saya bersedia responden

Nama :

Usia :

### Intruksi

Silahkan memberi tanda ceklist pada kolom respon yang sesuai menurut diri anda !

**STS : SANGAT TIDAK SETUJU**

**N : NETRAL**

**S: SETUJU**

**TS : TIDAK SETUJU**

**SS : SANGAT SETUJU**

Semua jawaban tidak ada kategori salah atau benar, pilihlah sesuai diri individu.

No	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan tugas sekolah.					
2.	Bila saya diberi kepercayaan menjadi ketua kelas saya akan menjalankan dengan baik					
3.	saya tidak pernah percaya kepada orang lain					
4.	Saya tidak berani bertanya bila saya belum mengerti pelajaran disekolah					
5.	Saya berangkat sekolah tepat waktu					
6.	Saya mengerjakan tugas sekolah tepat waktu					
7.	Saya tidak pernah masuk sekolah					
8.	Saya tidak pernah piket dikelas					
9.	Saya mempunyai banyak teman di sekolah					
10.	Saya mulai pembicaraan dengan menunjukkan keakraban pada teman dikelas					
11.	Saya saya tidak pernah ikut kegiatan disekolah					
12.	Saya berjabat tangan ketika bertemu dengan guru					
13.	Saya tersenyum ketika bertemu teman dikelas					
14.	Saya diam apabila bertemu dengan guru					
15.	Saya tidak pernah mendengarkan teman ketika bercerita					
16.	Saya menyeimbangkan waktu antara sekolah dengan pondok					
17.	Saya selalu aktif dalam kelas					
18.	Saya tidak mampu mendapat nilai yang baik di kelas					
19.	Saya tidak tegas dalam menjalani tugas dikelas					
20.	Saya memberikan solusi pada teman yang					



	kesusahan					
21.	Saya memberi pendapat jika ada yang salah					
22.	Saya males membaca buku pelajaran					
23.	Saya tidak mau meminta maaf ketika punya salah					
24.	Saya tidak nyaman berada di dalam kelas					
25.	Saya mengendalikan diri ketika disakiti orang lain					
26.	saya bisa mengontrol emosi ketika mendapat masalah					
27.	Saya melampiaskan kemarahan kepada teman saya					
28.	Saya iri ketika teman saya mendapat hadiah					
29.	Saya selalu menolong orang yang kesusahan					
30.	Saya membantu teman yang membutuhkan bantuan					
31.	Saya tidak peduli dengan urusan orang lain					
32.	Jika ada teman membersihkan kelas saya hanya diam saja					
33.	Saya melakukan sesuatu sesuai dengan yang saya pikirkan					
34.	Saya tidak pernah membicarakan kejelekan teman					
35.	Saya tidak pernah mendengarkan nasehat guru					
36.	Saya berbicara kasar kepada guru					
37.	Saya memperhatikan pelajaran yang diterangkan oleh guru					
38.	Saya belajar saat dikelas saja					
39.	saya puas dengan hasil ujian saya meskipun jelek					
40.	Saya suka mencontek					
41.	saya senang bercerita dengan teman di kelas					
42.	Saya mendengarkan teman ketika bercerita					
43.	Saya mencoba akrab dengan teman dikelas					
44.	Saya mudah tersinggung ketika berbicara dengan teman					
45.	Saya tidak berani berbicara didepan kelas					
46.	Saya hanya diam saja ketika diajak teman berbicara					
47.	Saya memberi pendapat jika ada yang salah saat diskusi					
48.	Saya saling tukar pendapat saat diskusi					
49.	Pendapat yang saya ucapkan tidak diterima oleh teman dikelas					
50.	Saya egois pada teman dikelas					

## Lampiran 6

### Reliability

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	186.92	174.410	.590	.	.863
item_2	187.64	175.907	.486	.	.865
item_3	187.12	183.360	.143	.	.871
item_4	187.60	178.250	.311	.	.868
item_5	187.80	181.500	.320	.	.868
item_6	188.00	180.083	.435	.	.867
item_7	186.56	180.757	.360	.	.868
item_8	186.80	182.917	.201	.	.870
item_9	186.80	176.250	.456	.	.865
item_10	187.52	180.510	.310	.	.868
item_11	187.04	171.790	.652	.	.862
item_12	187.16	178.557	.476	.	.866
item_13	187.56	180.090	.255	.	.869
item_14	187.12	179.860	.433	.	.867
item_15	187.08	181.910	.254	.	.869
item_16	187.64	172.157	.531	.	.864
item_17	188.20	187.083	-.033	.	.871
item_18	188.04	184.290	.103	.	.872
item_19	188.08	183.660	.155	.	.870
item_20	187.64	179.323	.427	.	.867
item_21	187.64	177.240	.499	.	.865
item_22	187.92	177.660	.512	.	.865
item_23	187.12	172.610	.683	.	.862
item_24	187.72	178.793	.368	.	.867
item_25	187.32	175.810	.518	.	.865
item_26	187.80	184.167	.130	.	.871
item_27	187.00	178.833	.457	.	.866

item_28	187.08	184.410	.089	.872
item_29	187.64	179.073	.442	.866
item_30	187.68	175.560	.647	.863
item_31	187.64	178.073	.282	.869
item_32	187.56	176.007	.367	.867
item_33	187.60	181.833	.208	.870
item_34	188.12	190.943	-.311	.875
item_35	186.84	179.307	.370	.867
item_36	186.64	185.157	.117	.870
item_37	187.36	170.490	.636	.861
item_38	188.00	179.500	.218	.871
item_39	188.32	184.977	.034	.875
item_40	186.96	181.623	.230	.870
item_41	187.64	185.907	.035	.872
item_42	187.80	185.750	.050	.872
item_43	187.20	175.750	.509	.865
item_44	187.92	182.243	.243	.869
item_45	188.04	191.790	-.266	.877
item_46	187.16	180.390	.364	.867
item_47	187.68	176.310	.498	.865
item_48	187.56	178.507	.503	.866
item_49	188.40	183.833	.121	.871
item_50	187.00	173.167	.579	.863

## Lampiran 7

### 1. Case processing summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### 2. Uji reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.870	.867	50

### 3. Uji Normalitas

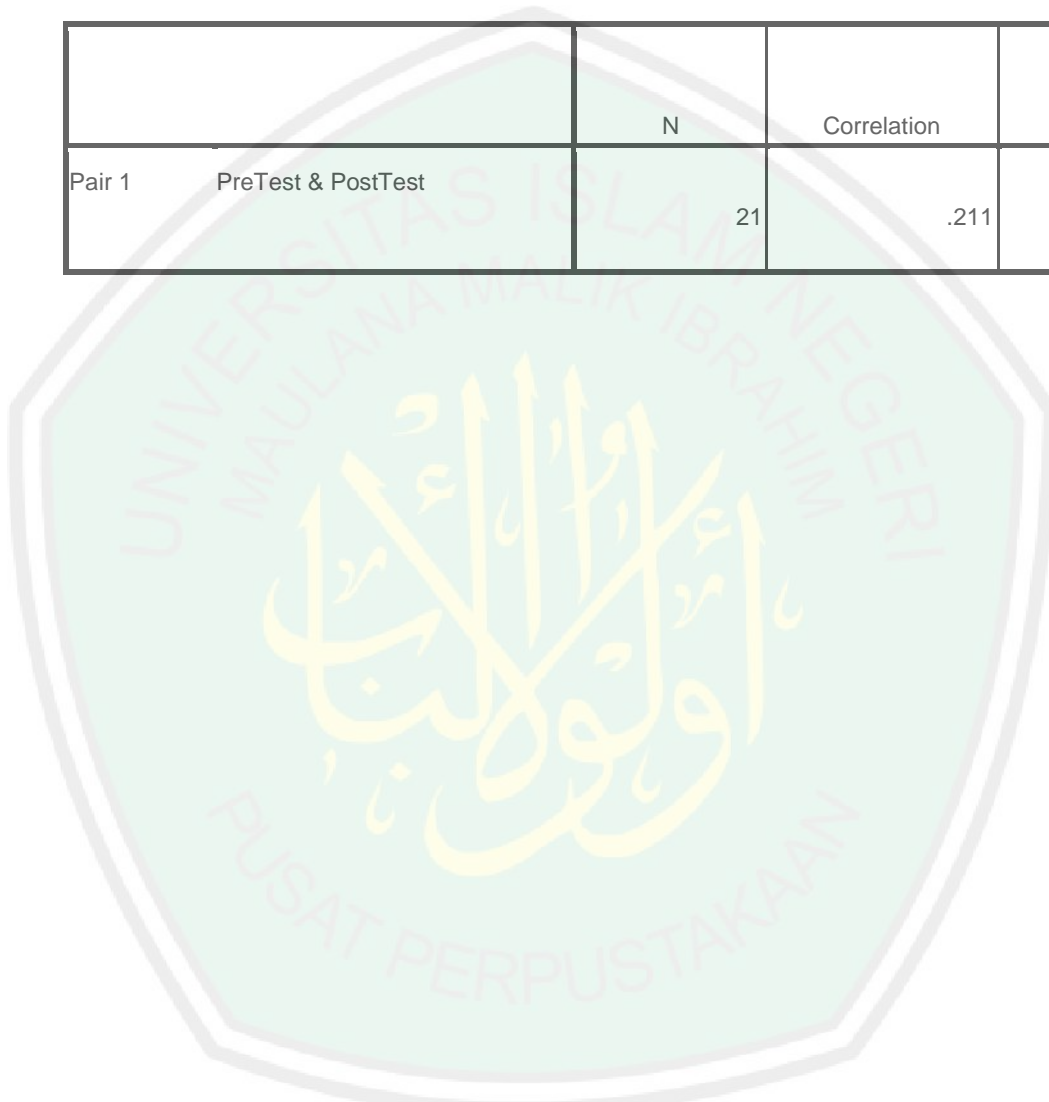
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.53132803
Most Extreme Differences	Absolute	.171
	Positive	.118
	Negative	-.171
Kolmogorov-Smirnov Z		.782
Asymp. Sig. (2-tailed)		.573
a. Test distribution is Normal.		

**Lampiran 8**

## 4. uji t

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest & PostTest	21	.211	.359





LAMPIRAN 9 AITEM

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4	3	5	4	3	3	5	5	5	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4
3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
4	3	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	3	5	5	3	5	5	5
4	4	5	5	3	3	5	5	3	3	3	3	3	4	5	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3
4	2	4	3	3	3	5	4	5	5	4	5	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4
3	3	4	4	3	3	5	5	4	3	5	3	2	4	5	3	3	5	4	3	2	4	4	3	3
5	4	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	1	3	3	2	5	5	4	5	4	5
4	3	4	3	4	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	3	3	4	5	5	3
5	5	3	5	4	3	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	3	3	4	4	3	5	3	4
5	4	3	3	3	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	5
3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4
5	3	4	3	3	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	5
3	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	3	5	4	4	3	4	3	4
5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4
4	3	4	3	4	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	3	3	4	5	5	3
5	5	3	3	3	3	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	4
5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5
5	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	3	3	3	4	5	4	3
5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4
5	3	4	3	4	3	5	5	5	3	4	3	5	3	3	3	4	1	2	3	3	4	3	4	4
5	4	5	4	3	3	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	5	4	4
4	3	4	4	4	3	5	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
5	5	4	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5
5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	5

26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	5	
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2
5	3	3	3	3	3	3	5	3	5	5	5	3	4	4	5	5	5	3	4	5	4	3	3	4	
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	5	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	
4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	5	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	5	
4	4	4	3	3	2	3	4	3	5	5	3	2	2	4	3	3	3	3	5	5	3	4	3	4	
5	5	3	3	3	5	3	4	3	5	5	3	5	1	4	3	3	4	5	2	5	4	3	1	5	
4	4	5	4	4	5	3	4	3	3	5	5	5	5	5	4	4	5	3	3	4	4	4	3	5	
4	5	3	4	4	3	5	4	3	5	5	4	3	3	5	4	4	4	3	4	4	3	5	3	5	
3	5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	3	3	5	3	3	4	4	3	5	4	4	3	5	
3	4	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	1	4	2	4	4	4	4	5	5	1	3	5	3	
3	5	5	4	4	1	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	
3	5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	3	3	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	5	
3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	5	
3	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	
4	4	5	3	3	3	5	3	3	5	4	4	3	2	3	5	3	3	4	4	4	4	3	3	4	
3	4	3	3	4	5	5	4	3	5	5	5	3	2	5	4	4	5	3	3	4	5	5	3	4	
3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	5	
3	5	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	3	3	5	4	3	5	3	3	4	3	4	3	5	
3	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	
3	3	5	3	2	5	3	1	4	5	5	1	3	1	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	5	
4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	3	3	5	3	3	4	4	3	5	4	4	3	5	
4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	
4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4	2	2	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	
3	5	5	4	4	4	5	3	3	5	5	5	3	3	5	3	3	4	4	3	5	4	4	3	5	

