

## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Keefektifan Panduan Pelatihan Teknik *Role Playing* dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMK Negeri 4 Bojonegoro”, menyatakan bahwa skripsi ini telah melalui cek plagiarisme dan dinyatakan layak dan lolos oleh tim plagiarisme.

Bojonegoro, 30 September 2022

Mochammad Syahrul Ramadhan  
NIM: 3320180112

UNUGIRI


## HALAMAN PERSETUJUAN

Nama : Mochammad Syahrul Ramadhan  
NIM : 3320180112  
Judul : Keefektifan Panduan Pelatihan Teknik *Role Playing* Dengan  
Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan  
Emosional Siswa SMK Negeri 4 Bojonegoro

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Bojonegoro, 30 September 2022

Pembimbing I



Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd.  
NIDN: 0715049401

Pembimbing II



Agus Afriliyanto, M.Pd.  
NIDN: 0716048904

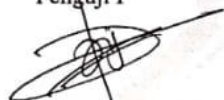
## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Mochammad Syahrul Ramadhan  
NIM : 3320180112  
Judul : Keefektifan Panduan Pelatihan Teknik *Role Playing* Dengan  
Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan  
Emosional Siswa SMK Negeri 4 Bojonegoro

Telah dipertahankan dihadapan penguji pada tanggal 30 September 2022.

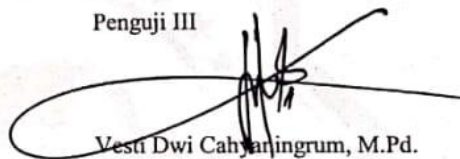
Dewan Penguji

Penguji I



Zeti Novitasari, M.Pd.  
NIDN: 0711118702

Penguji III



Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd.  
NIDN: 0715049401

Penguji II



Dr. H. M. Ridlwan Hambali, Lc., M.A.  
NIDN: 2117056803

Penguji IV



Agus Afriliyanto, M.Pd.  
NIDN: 0716048904

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan



Astrid Candra Sari, M.Pd.  
NIDN: 0721039101

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Bimbingan  
dan Konseling



Zeti Novitasari, M.Pd.  
NIDN: 0711118702

## **MOTTO**

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.”

(Ridwan Kamil)

## **PERSEMBAHAN**

Untuk Ibu dan Ayahku tercinta, terimakasih untuk doa dan kasih sayang yang senantiasa mengiringi langkahku. Meski aku takkan pernah mampu membalas kasih sayang kalian, aku akan berusaha sebaik mungkin agar aku tidak mengecewakan kalian.

Untuk Kakakku Tercinta terima kasih atas doa, kasih sayang, kesabaran dan dorongan semangatnya. Meski aku takkan pernah mampu membalas kasih sayang kakak, aku akan berusaha sebaik mungkin agar aku tidak mengecewakan kakak.

Guru-guruku, dosen-dosenku terimakasih sudah membagikan ilmu dan pengalamannya selama ini, aku tidak akan pernah bisa membalas jasa-jasa kalian, namun aku selalu mengharapkan ridho dan doa kalian, agar aku bisa menjadi orang yang bermanfaat seperti kalian.

Seluruh teman-teman pendidikan Bimbingan dan Konseling angkatan 2018, terimakasih untuk dukungan dan kebersamaan yang indah selama ini serta perjuangan bersama yang takkan terlupakan.

# UNUGIRI

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai ungkapan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Keefektifan Panduan Pelatihan Teknik *Role Playing* Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMK Negeri 4 Bojonegoro”**. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melakukan penelitian dan menyusun skripsi pada program Strata-1 di program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak K. M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
2. Ibu Astrid Chandra Sari, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
3. Ibu Zeti Novitasari M.Pd., selaku Dosen Wali dan Ketua Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
4. Ibu Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Bapak Agus Afriliyanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
6. Bapak Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis
7. Seluruh Staff dan Tata Usaha Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro yang telah membantu saya dari awal perkuliahan hingga ujian skripsi.

8. Bapak Drs. Suyono, M.MPd., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Bojonegoro yang telah mengizinkan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 4 Bojonegoro.
9. Ibu Nur Muawaliana, S.Pd, selaku wali kelas XI Teknik Pengelasan SMK Negeri 4 Bojonegoro.
10. Ibu Rini Purwaningrum, S.Psi, selaku guru BK di SMK Negeri 4 Bojonegoro.
11. Seluruh Staff dan Tata Usaha Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro yang telah membantu saya dari awal perkuliahan hingga ujian skripsi.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Bimbingan dan Konseling Angkatan 2018 atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, nasehat, dan dorongan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bojonegoro, 30 September 2022

Penulis

UNUGIRI

## ABSTRACT

Ramadhan, Mochammad Syahrul. 2022. *Effectiveness of Role Playing Technique Training Guide with Group Guidance to Improve Emotional Intelligence of Students at SMK Negeri 4 Bojonegoro*. Thesis, Department of Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, University of Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Main Advisor Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd., Assistant Advisor Agus Afriliyanto, M.Pd.

**Keywords:** *Emotional Intelligence, Role Playing*

The success of education cannot be separated from the teaching and learning process, which includes several interrelated components, including; teachers (educators), students (students), materials (materials), media (tools/facilities), and learning methods or delivery patterns of teaching materials. In the teaching and learning process students gain a number of knowledge, exemplary values that form attitudes and skills that are useful for them in dealing with various life problems.

Emotional intelligence is a person's ability to accept, assess, manage, and control the emotions of himself and others around him. In this case, emotion refers to the feeling of information about a relationship. In emotional intelligence there are 3 indicators, including: 1) Students are able to recognize their own emotions. 2) Students are able to manage their own emotions. 3) Students are able to motivate themselves and others.

Based on the above problems, it is necessary to have a technique to overcome the above problems, namely by using the Role Playing Technique, the Role Playing Technique itself aims to be effective to use because it can provide students with an understanding of emotions, motivation and action, and can improve students' ability to recognize their own feelings. and feelings of others. This study uses a quantitative method with a true experimental design. The research consisted of 30 students who were divided into 2 groups, 15 students in the experimental group and 15 students in the control group. The 13 experimental group students were given treatment for 7 meetings according to the Role Playing Technique manual to improve students' emotional intelligence.

Based on the post-test results of 30 students there was a significant difference between the 2 groups, with an average of 99.0% of the experimental group and 88.5% of the control group's average results, from the average results of the two groups there was a difference of 10.5 %. From the post-test results, it can be concluded that the Role Playing Technique guide is very effective in increasing students' emotional intelligence.

## ABSTRAK

Ramadhan, Mochammad Syahrul. 2022. *Keefektifan Panduan Pelatihan Teknik Role Playing Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMK Negeri 4 Bojonegoro*. Skripsi, Jurusan Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Pembimbing Utama Vesti Dwi Cahyaningrum, M.Pd., Pembimbing Pendamping Agus Afriliyanto, M.Pd.

**Kata Kunci :** *Kecerdasan Emosional, Role Playing*

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk menerima, menilai, mengelola, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya. Dalam hal ini, emosi mengacu pada perasaan terhadap informasi akan suatu hubungan. Di dalam kecerdasan emosional terdapat 3 indikator, diantaranya : 1) Siswa mampu mengenali emosi diri sendiri. 2) Siswa mampu mengelola emosi diri sendiri. 3) Siswa mampu memotivasi diri sendiri dan orang lain.

Berdasarkan masalah di atas, perlu adanya sebuah teknik untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan Teknik *Role Playing*, Teknik *Role Playing* sendiri bertujuan dirasa efektif untuk digunakan karena dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai emosi, motivasi dan aksi, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *true eksperimen*. Adapun penelitian berjumlah 30 siswa yang terbagi menjadi 2 kelompok, 15 siswa kelompok eksperimen dan 15 siswa kelompok kontrol. 13 siswa kelompok eksperimen diberikan treatment selama 7 pertemuan sesuai dengan buku panduan Teknik *Role Playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Berdasarkan hasil *post-test* dari 30 siswa terdapat perbedaan yang signifikan antara 2 kelompok, dengan rata-rata kelompok eksperimen 99,0% dan hasil rata-rata kelompok kontrol 88,5%, dari hasil rata-rata kedua kelompok terdapat selisih 10,5%. Dari hasil *post-test* dapat ditarik kesimpulan bahwa panduan Teknik *Role Playing* Sangat Efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Asumsi dan Batasan Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 KAJIAN TEORI.....	9
2.1.1 Kecerdasan Emosional .....	9
2.1.1.1 Pengertian kecerdasan emosional .....	9
2.1.1.2 Komponen kecerdasan emosional .....	11
2.1.1.3 Faktor-Faktor kecerdasan emosional.....	14
2.1.1.4 Aspek-Aspek kecerdasan emosional .....	15
2.1.1.5 Manfaat kecerdasan emosional .....	18
2.1.2 Konsep Bimbingan Kelompok dengan <i>Role Playing</i> .....	19
2.1.2.1 Pengertian bimbingan kelompok .....	19
2.1.2.2 Tujuan bimbingan kelompok .....	19
2.1.2.3 Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok .....	20
2.1.3 <i>Role Playing</i> .....	21

2.1.3.1 Pengertian <i>Role Playing</i> .....	21
2.1.3.2 Macam-Macam <i>Role Playing</i> .....	23
2.1.3.3 Aspek Metode <i>Role Playing</i> .....	24
2.1.3.4 Langkah-langkah <i>Role Playing</i> .....	25
2.1.3.5 Tujuan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> .....	26
2.1.3.6 Manfaat Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> .....	27
2.1.4 Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan <i>Role Playing</i> .....	27
2.1.5 Penelitian Yang Relevan .....	28
2.1.6 Kerangka Konseptual .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	33
3.2 Subjek Penelitian .....	34
3.2.1 Populasi .....	34
3.2.2 Sampel .....	34
3.3 Waktu Penelitian .....	35
3.4 Lokasi Penelitian .....	35
3.5 Instrument Penelitian .....	35
3.5.1 Pedoman Angket atau Kuesioner .....	35
3.5.2 Pedoman Observasi .....	36
3.5.3 Pedoman Wawancara .....	36
3.6 Variabel dan Definisi Operasional .....	37
3.6.1 Variabel .....	37
3.6.1.1 Variabel bebas (independent variable) .....	37
3.6.1.2 Variabel terikat (dependent variable) .....	37
3.6.1 Definisi Operasional .....	37
3.6.2.1 Kecerdasan Emosional .....	38
3.6.2.2 Teknik <i>Role Playing</i> .....	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.7.1 Metode Observasi .....	38
3.7.2 Metode Angket (Kuesioner) .....	39
3.7.3 Metode Wawancara .....	42
3.8 Teknik Analisis Data .....	42

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	44
4.2 Penyajian Data Hasil Penelitian .....	45
4.3 Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes .....	45
4.3.1 Analisis Validitas .....	46
4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	47
4.4 Pelaksanaan perlakuan ( <i>treatment</i> ) .....	48
4.5 Hasil <i>post-test</i> (tes akhir) .....	50
4.6 Uji Normalitas .....	52
4.7 Uji Homogenitas.....	53
4.8 Uji Independentt-Test .....	54
4.9 Pembahasan .....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

**UNUGIRI**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument .....	39
Tabel 4.1 Rata-Rata Validasi .....	47
Tabel 4.2 Kriteria Interval.....	50
Tabel 4.3 Rata-Rata Post-Test .....	51
Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata Kelompok Treatment .....	51



# UNUGIRI

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	32
Gambar 4.1 Hasil Reliabilitas.....	48
Gambar 4.2 Rata-Rata Kelompok Eksperimen .....	51
Gambar 4.3 Hasil Normalitas .....	52
Gambar 4.4 Hasil Homogenitas .....	53
Gambar 4.5 Hasil Uji T-Test .....	54

