

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bojonegoro. SMK Negeri 4 Bojonegoro merupakan salah satu pendidikan tingkat SMA/SMK yang berada di kabupaten Bojonegoro tempatnya di Jalan Raya Surabaya, Sukowati, Kapas, Sukolilo, Sukowati, Kec. Kapas, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur, SMK Negeri 4 Bojonegoro adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Sukowati, Kec. Kapas, Kab. Bojonegoro, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Negeri 4 Bojonegoro berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMK Negeri 4 Bojonegoro memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 032/BAN-SM/SK/2019, Jam Pembelajaran di SMK Negeri 4 Bojonegoro dilakukan pada Sehari Penuh. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 5 hari. SMK Negeri 4 Bojonegoro menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Provider yang digunakan SMK Negeri 4 Bojonegoro untuk sambungan internetnya adalah Lainnya (Serat Optik). SMK Negeri 4 Bojonegoro berusaha semaksimal mungkin ikut serta dalam Menyiapkan tamatan yang berkualitas dan bertaqwa, cerdas, terampil, mandiri, dan bertanggungjawab terhadap Pembangunan Bangsa, tersedia Fasilitas Yang Disediakan SMK Negeri 4 Bojonegoro menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh SMK Negeri 4 Bojonegoro berasal dari PLN. Harapan dari SMK Negeri 4 Bojonegoro adalah Membekali pengetahuan ketrampilan dan sikap sebagai bekal dasar untuk pengembangan diri tamatan secara berkelanjutan dan serta Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang berkualitas profesional untuk mengisi tuntutan Pembangunan dan Dunia Kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Bojonegoro didirikan pada tanggal 18 Mei 2004 sesuai dengan SK Pendirian Bupati Bojonegoro dengan nomor 188/143/KEP/412.42.2004. SMKN 4 Bojonegoro terletak di Jl. Raya

Surabaya, Sukowati, Kapas, Bojonegoro. Pada saat itu sekolah tersebut hanya memiliki 2 jurusan yaitu: "Geologi Pertambangan" dan "Teknik Pengelasan" dan masih belum mempunyai gedung yang memadai, Pada tahun 2006 kepala sekolah yang itu masih dipimpin oleh Bapak Yusuf Sudarmawan akhirnya mendapatkan gedung / tempat untuk kegiatan belajar mengajar sehari-hari, Pada waktu SMKN 4 Bojonegoro mulai menunjukkan performanya, dan Alhamdulillah bisa memboyong beberapa medali dari tingkat Kecamatan, Kabupaten, Propinsi. Akhir-akhir ini pada tahun 2010 yang lalu sudah bisa mengirim 6 siswanya untuk bekerja di Jepang, dan beberapa Ribu siswanya bekerja di Luar Kota maupun di Luar Pulau. Dan Alhamdulillah SMKN 4 Bojonegoro yang usianya bisa dibilang masih muda ini masih eksis di Berbagai Olimpiade di tingkat Kabupaten bahkan di tingkat Propinsi itu sendiri

4.2 Diskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *true eksperimen*. Bentuk yang digunakan adalah *posttest-only control design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Keefektifan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMK Negeri 4 Bojonegoro Kelas XI Jurusan Teknik Pengelasan, maka dilakukan analisis data penelitian. Peneliti mendapatkan hasil data dengan teknik *posttest* atau setelah dilakukan pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pembagian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan sistem absen ganjil genap bagi siswa yang mendapatkan absen genap maka masuk pada kelompok eksperimen dan bagi yang mendapatkan absen ganjil masuk pada kelompok kontrol.

Pada pelatihan panduan Teknik *Role Playing* terdapat 7 pertemuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dengan layanan bimbingan kelompok.

4.3 Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum instrument diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai alat ukur hasil. Terlebih dahulu diujikan. uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal *valid* atau tidak *valid* dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil uji coba instrumen tersebut diuji validitas dan realibitas.

Adapun analisis hasil uji coba soal sebagai berikut.

4.3.1 Analisis Validitas

Sebuah soal dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item tes. Soal yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan sedangkan item yang valid maka dapat digunakan untuk *post test*.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas dengan menggunakan uji validitas *Correlated Item – Total Correlation* yang dapat dilihat pada tabel item total *statistics* dengan syarat nilai koefisien validitas $\geq 0,244$ dan jumlah responden sebanyak 65 responden.

Langkah uji validitas dengan bantuan program SPSS versi 26 adalah:

- (1) *Analyze*
- (2) *Correlate*
- (3) *Bivariate*

Semua hasil uji coba item yang telah diisi oleh 65 responden dimasukkan dalam kolom *bivariate correlations*.

- (4) *Correlation coefisien pilih person*
- (5) *Test of significance pilih two-tailed*
- (6) *Flat significance correlation*
- (7) *Ok*

Maka, diperoleh hasil sebagai berikut :

Hasil analisis validitas soal uji terdapat 37 butir soal valid, yaitu, 1, 2, 3, 5, 6, 9, 10, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 32, 33, 34, 36, 37, 40, 41, 42, 44, 47, 48, 51, 52, 53, 57, 58, 60. Sedangkan soal yang tidak valid terdapat 23 butir soal yaitu, 4, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 18, 28, 29, 31, 35, 38, 39, 43, 45, 46, 48, 49, 54, 55, 56, 59.

Presentase Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Uji Coba

Kriteria	r_{tabel}	Nomor soal	Jumlah	Presentase
Valid	0,244	1, 2, 3, 5, 6, 9, 10, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 32, 33, 34, 36, 37, 40, 41, 42, 44, 47, 48, 51, 52, 53, 57, 58, 60.	37	62%
Tidak valid	0,244	4, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 18, 28, 29, 31, 35, 38, 39, 43, 45, 46, 48, 49, 54, 55, 56, 59	23	38%
Jumlah			60	100%

Tabel 4.1 Rata-Rata Validasi

Dari tabel validitas uji coba soal dapat dijelaskan bahwa instrument soal uji coba, setelah diujikan pada kelas XI sebanyak 60 butir soal terdapat 37 butir soal yang valid atau 62%, sedangkan soal yang tidak valid ada 23 butir soal atau 38%.

4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Guna untuk menjaga kehandalan suatu instrument, maka peneliti akan mengukurnya dengan uji reliabilitas. Dimana instrument yang dilakukan uji ini merupakan variabel yang sudah dikatakan valid. Pengukuran reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* melalui bantuan program SPSS Versi 26. Suatu variabel bisa dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 (Budiyono, 2003:69) dalam Zainudin 2013.

Langkah uji reliabilitas dengan bantuan SPSS versi 26 adalah :

- (1) *Analyze*
- (2) *Scale*
- (3) *Reliabilityanalysis.*

Pada kolom dialog *reliability analysis*, item-item yang valid dimasukkan pada kolom item.

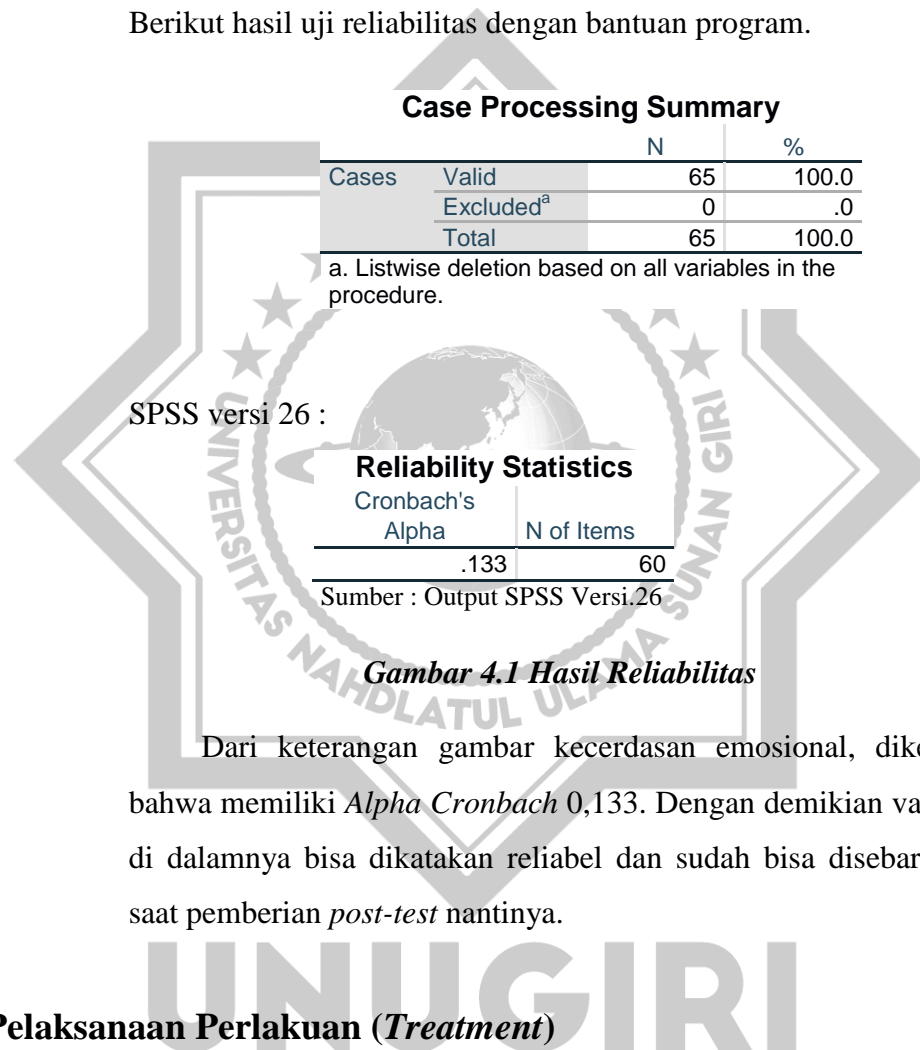
(4) *Statistic descriptive for pilih scale if itemdeleted*

(5) *Continue*

(6) *Alpha*

(7) *Ok*

Berikut hasil uji reliabilitas dengan bantuan program.



Dari keterangan gambar kecerdasan emosional, diketahui bahwa memiliki *Alpha Cronbach* 0,133. Dengan demikian variabel di dalamnya bisa dikatakan reliabel dan sudah bisa disebar pada saat pemberian *post-test* nantinya.

4.4 Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Pada tanggal 10 Agustus – 16 Agustus 2022, peneliti sudah melaksanakan pemberian *treatment* kepada kelompok eksperimen yang berjumlah 15 anggota dipilih secara *random sampling*. Adapun hal-hal yang perlu dilakukan peneliti sebelum memberikan perlakuan tersebut adalah menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan seperti alat-alat yang akan digunakan misalnya: bolpoin, lembar tugas, lembar kesediaan anggota, laptop, dll. Waktu yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah 80 menit.

Pada saat melakukan *treatment* pada kelompok eksperimen akan diberikan sebuah panduan teknik *role playing* dimana dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan emosional. Dalam pemberian *treatment* ini terdiri dari 7 pertemuan yaitu :

1. Pertemuan pertama, pengenalan dan membina *rapport* dan penjelasan terkait peraturan dan membuat kesepakatan kelas selama *treatment*.
2. Pertemuan kedua, penjelasan materi dengan topik “*menyadari emosi diri, dan memiliki sikap percaya diri*” dengan metode dialog *socrates* dan diskusi dan menggunakan media laptop, power point dan lembar tugas. Dilanjutkan dengan pembentukan kelompok yang memainkan scenario dan pelaksanaan *role playing*. Di pertemuan kedua ini konseli diminta untuk membuat jadwal sehari-hari dilembar yang sudah disediakan oleh peneliti.
3. Pertemuan ketiga, penjelasan materi dengan topik “*mengendalikan diri sendiri secara efektif*” dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan lembar tugas. Dilanjutkan dengan pembentukan kelompok yang memainkan scenario dan pelaksanaan *role playing*. Di pertemuan ketiga ini konseli diminta untuk menulis prioritas tugas siswa selama satu minggu dilembar yang sudah disediakan oleh peneliti.
4. Pertemuan keempat. Penjelasan materi dengan topik “*motivasi positif dari setiap yang terjadi*” dengan metode dialog *socrates* dan diskusi dan menggunakan media laptop, power point dan lembar tugas. Dilanjutkan dengan pembentukan kelompok yang memainkan scenario dan pelaksanaan *role playing*. Di pertemuan keempat konseli membuat lembar rencana kinerja actual dan lembar kemampuan mengontrol diri.
5. Pertemuan kelima, penjelasan materi dengan topik “*memiliki rasa empati yang tinggi*” dengan metode ceramah dan diskusi dan menggunakan media laptop, power point dan lembar tugas. Dilanjutkan pembentukan kelompok yang memainkan scenario dan pelaksanaan *role playing*. Di pertemuan kelima ini konseli diberikan tugas untuk membuat bukti perilaku pengerjaan tugas sesuai dengan jadwalnya masing-masing.
6. Pertemuan keenam, penjelasan materi dengan topik “*memiliki*

ketramampilan social yang bagus jiwa kepemimpinan, katalisator, kolaborasi, kooperasi, dan memiliki kemampuan yang dibutuhkan didalam tim” dengan metode ceramah dan diskusi dan menggunakan media laptop, power point dan lembar tugas. Dilanjutkan pembentukan kelompok yang memainkan scenario dan pelaksanaan *role playing*.

7. Pertemuan ketujuh, penutupan dan evaluasi serta memberi penilaian terkait kepuasan anggota kelompok selama pemberian *treatment*.

4.3. Hasil *Post-Test* (Tes akhir)

Pada tanggal 18 Agustus 2022 peneliti membagikan *post-test* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berisi 37 butir soal yang valid. Pemberian *post-test* ini digunakan untuk mengetahui keefektifan dari panduan teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa Kategori penilaian

Interval presentase	Kriteria
$X > 111$	Sangat tinggi
92,5 – 111	Tinggi
74 – 92,5	Rendah
< 74	Sangat rendah

Tabel 4.2 Kriteria Interval

Berikut ini adalah rangkuman hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

No	Kelompok kontrol	Nilai	Kategori	No	Kelompok eksperimen	Nilai	Kategori
1	K-1	77	rendah	1	E-1	98	tinggi
2	K-2	90	rendah	2	E-2	95	tinggi
3	K-3	88	rendah	3	E-3	93	tinggi
4	K-4	93	tinggi	4	E-4	100	tinggi
5	K-5	85	rendah	5	E-5	101	tinggi

No	Kelompok kontrol	Nilai	Kategori	No	Kelompok eksperimen	Nilai	Kategori
6	K-6	88	rendah	6	E-6	95	tinggi
7	K-7	91	rendah	7	E-7	94	tinggi
8	K-8	87	rendah	8	E-8	112	sangat tinggi
9	K-9	95	tinggi	9	E-9	98	tinggi
10	K-10	84	rendah	10	E-10	95	tinggi
11	K-11	88	rendah	11	E-11	98	tinggi
12	K-12	91	rendah	12	E-12	102	tinggi
13	K-13	90	rendah	13	E-13	97	tinggi
14	K-14	95	tinggi	14	E-14	99	tinggi
15	K-15	86	rendah	15	E-15	109	tinggi

Tabel 4.3 Rata-Rata Post-Test

Jumlah rata-rata kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut :

Statistics

EKSPERIMEN		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		99.07

Output : SPSS Versi 26

Gambar 4.2 Rata-Rata Kelompok Eksperimen

No	Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata
1	Kelompok eksperimen	15 siswa	99.0
2	Kelompok Kontrol	15 siswa	88.5
	Total	30 siswa	187.5

Tabel 4.4 Hasil Rata-Rata Kelompok

Dari hasil *posttest* yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan sebuah *treatment* pada kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan dengan kelas kontrol.

4.4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai uji prasyarat analisis untuk mengetahui sebuah data yang peneliti dapatkan dari variabel yang telah diteliti sudah berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 dengan menggunakan uji *kolmogrov-Smirnow*.

Pedoman yang digunakan dalam mengambil keputusan uji normalitas *kolmogrov-Smirnow* sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan (sig.) lebih dari 0,05 maka data penelitian normal.
2. Jika nilai signifikan (sig.) kurang dari 0,05 maka data penelitian tidak normal.

Langkah uji normalitas dengan bantuan program SPSS versi 26 adalah :

1. *Analyze*
2. *Descriptive statistic*
3. *Explore*
4. Plot lalu checklist pada *normality plot withtest*
5. Ok

Berikut hasil uji normalitas dengan SPSS versi 26:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.31409429
Most Extreme Differences	Absolute	.186
	Positive	.186
	Negative	-.125
Test Statistic		.186
Asymp. Sig. (2-tailed)		.174 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: output SPSS versi 26

Gambar 4.3 Hasil Normalitas

Dari hasil uji normalitas dengan bantuan program SPSS mendapatkan nilai signifikan sebesar 0,174 yang berarti bahwa nilai signifikan lebih dari 0,05 maka variabel yang diteliti terdistribusi normal.

4.5. Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya setelah uji normalitas adalah uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui kesamaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26. Dengan ketentuan jika nilai signifikan pada tes homogenitas lebih dari 0,05.

Langkah-langkah uji homogenitas pada SPSS versi 26 sebagai berikut :

1. *Analyze*
2. *Compare means*
3. *One wayanova*
4. *Options*
5. *Checklis homogeneity of variancetest*
6. *Ok*

Berikut hasil dari uji homogenitas :

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.141	1	28	.710
POSTTEST	Based on Median	.042	1	28	.839
	Based on Median and with adjusted df	.042	1	26.369	.839
	Based on trimmed mean	.081	1	28	.778

Sumber: output SPSS Versi 26

Gambar 4.4 Hasil Homogenitas

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui nilai yang diperoleh dari adanya post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai 0,710,

maka dapat diartikan bahwa populasi dari dua kelas tersebut memiliki variasi yang homogen dan bisa dikatakan homogen.

4.6. Uji Independentt-Test

Untuk mengetahui hipotesis permasalahan atau perbedaan kedua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan uji beda (independent t-test). Dalam uji t-test hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 26. Adapun langkah- langkah uji t-test sebagai berikut :

1. Analyze
2. Compare mean
3. Independent samplet-test
4. Testvariable
5. Groupingvariable
6. Ok

Dengan hasil sebagai berikut :

		Independent Samples Test								
		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference		
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper	
VAR00001	Equal variances assumed	0.141	0.710	5.791	28	0.000	10.533	1.819	6.808	14.259
	Equal variances not assumed			5.791	27.395	0.000	10.533	1.819	6.804	14.263

Sumber : Output SPSS Versi.26

Gambar 4.5 Hasil Uji T-Test

Dasar pengambilan keputusan uji paired T-test yaitu :

1. Jika nilai signifikan (2-tailed) < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a di terima.
2. Jika nilai signifikan (2-tailed) > 0.05 , maka H_0 diterima dan H_a di

tolak.

Hasil output uji T-test diatas didapatkan nilai sig.(2-Tailed) dari tabel independent t-test besarnya yaitu 0.000. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penerapan panduan teknik role playing untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

4.7. Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh saat melakukan penelitian didapat kesimpulan bahwa bimbingan kelompok dengan panduan pelatihan teknik *role playing* dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti dengan wali kelas XI Teknik Pengelasan mendapat sebuah perubahan pada siswa dikelas XI Teknik Pengelasan seperti, kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan baik.

Menurut teori-teori yang sudah dijelaskan di bab 2, bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan dengan dinamika kelompok yang memiliki permasalahan yang sama dengan tujuan dapat merubah perilaku negatif menjadi positif serta tidak merugikan konseli, dengan bantuan bimbingan kelompok ini dapat mempermudah mendapatkan solusi alternatif untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan. Peran konselor disini tidak hanya menyelesaikan permasalahan konseli tetapi juga membantu konseli untuk menyelesaikan permasalahannya sendiri.

Dalam penelitian ini peneliti tidak mengalami sebuah kesulitan ataupun masalah dikarenakan anggota kelompok sangat antusias dan semangat selama pemberian *treatment* yang terhitung selama 7 kali pertemuan. Anggota kelompok dapat melaksanakan pelatihan *role playing* selama *treatment* dengan baik dan merasakan *feedback* yang bagus dari hasil *treatment* yang telah diberikan. Sehingga peneliti dan anggota kelompok sangat merasa *enjoy* dan *happy* selama pemberian *treatment*

berlangsung.

Pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah adanya pemberian treatment selama 7 pertemuan pada kelompok eksperimen mendapatkan sebuah hasil yang sangat baik dan signifikan. Pertemuan pertama kegiatan penelitian ini membina *rapport* atau hubungan baik antara konseli atau siswa dengan konselor dengan mengajak untuk *Sharing Experience* atau membagikan pengalaman berupa peristiwa yang secara langsung pernah dialami ataupun fenomena tertentu yang berkaitan dengan pentingnya memiliki diri yang ideal. Kemudian dilanjut dengan memberikan *ice breaking* sambung kata dengan tujuan untuk mencairkan suasana. Dengan tujuan ini peserta mampu lebih mudah berinteraksi dan mengingat nama temannya, permainan ini juga melatih konsentrasi para siswa.

Pertemuan kedua, peneliti melakukan kegiatan pelatihan dengan salam hangat, menanyakan kabar, dan menanyakan kemajuan perilaku siswa yang sudah dilakukan berdasarkan rencana skala prioritas pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya penjelasan tujuan disesuaikan dengan topic pelatihan yakni mampu meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Dalam pertemuan kedua ini peneliti melakukan penjelasan materi atau topik pada pertemuan kali ini tentang peningkatan kecerdasan emosional dengan menggunakan teknik *role playing*. Kemudian tahap peralihan peneliti bertanya kepada anggota kelompok apakah sudah siap menerima materi atau belum, serta peneliti menjelaskan aspek yang akan dibahas dan memberikan arahan atau pemahaman terkait teknik kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya dalam tahap inti setelah penjelasan materi dengan media PPT peneliti membagikan lembar kerja siswa untuk membuat jadwal sehari-hari dilembar yang sudah disediakan oleh peneliti, setelah tugas selesai peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apakah masih ada yang merasa belum paham terkait penerapan teknik *role playing* pada pertemuan ini. Tahap pengakhiran peneliti melakukan evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan dan memberikan arahan kepada anggota kelompok.

Pertemuan ketiga, peneliti juga melakukan tahap-tahap dalam penerapan teknik *role playing* dengan materi mengendalikan diri sendiri secara efektif. Peneliti melakukan tahap awal layanan bimbingan kelompok dengan mengucapkan salam mengajak berdoa dan memberikan *ice breaking* “pagi, siang, malam” kepada anggota kelompok untuk melatih konsentrasi dengan sesama teman. Hal ini mampu mengubah susana hati siswa menjadi lebih baik. Kemudian tahap peralihan peneliti bertanya kepada anggota kelompok apakah sudah siap menerima materi atau belum, serta peneliti menjelaskan aspek yang akan dibahas dan memberikan arahan atau pemahaman terkait teknik kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya dalam tahap inti setelah penjelasan materi dengan media PPT peneliti membagikan lembar kerja siswa untuk menulis prioritas tugas siswa selama satu minggu dilembar yang sudah disediakan oleh peneliti, setelah tugas selesai peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apakah masih ada yang merasa belum paham terkait materi mengendalikan diri sendiri secara efektif pada pertemuan ini. Tahap pengakhiran peneliti melakukan evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan dan memberikan arahan kepada anggota kelompok.

Pertemuan ke empat penerapan teknik *role playing* dengan materi motivasi positif dari setiap yang terjadi. Konselor membuka kegiatan pelatihan dengan salam hangat, menanyakan kabar, dan menanyakan kemajuan perilaku siswa yang sudah dilakukan berdasarkan rencana skala prioritas pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya penjelasan tujuan disesuaikan dengan topik pelatihan yakni mampu membangun motivasi positif dari setiap yang terjadi selanjutnya peneliti memberikan permainan “apa kata saya” untuk melatih kekompakan dengan sesama teman. Hal ini juga mampu mengubah suasana hati siswa menjadi lebih baik. Dan apabila suasana hati siswa dalam keadaan baik atau dalam keadaan senang, maka permainan ini dapat membantu mereka untuk menerima materi yang diberikan. Tahap ini konseli melakukan teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa sesuai arahan dari konselor dengan media PPT lalu memberikan lembar tugas siswa untuk membuat

kegiatan rencana dan jadwal kinerja aktual siswa. Tahap terakhir guru BK atau konselor memberikan penguatan dengan kata-kata motivasi terkait kesimpulan terhadap pelatihan pada sesi ini dan mengakhiri dengan mengucapkan salam yang hangat.

Pertemuan ke lima penerapan teknik *role playing* dengan materi memiliki rasa empati yang tinggi. Konselor membuka kegiatan pelatihan dengan salam hangat, menanyakan kabar, dan menanyakan kemajuan perilaku siswa yang sudah dilakukan berdasarkan rencana skala prioritas pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya penjelasan tujuan disesuaikan dengan topik pelatihan yakni mampu membangun kesadaran pentingnya memiliki rasa empati yang tinggi selanjutnya peneliti memberikan permainan *estafet reward* untuk melatih kekompakan dengan sesama teman. Hal ini juga mampu mengubah suasana hati siswa menjadi lebih baik. Dan apabila suasana hati siswa dalam keadaan baik atau dalam keadaan senang, maka permainan ini dapat membantu mereka untuk menerima materi yang diberikan. Tahap ini konseli melakukan teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa sesuai arahan dari konselor dengan media PPT lalu memberikan lembar tugas siswa untuk membuat lembar bukti pengerjaan tugas. Tahap terakhir guru BK atau konselor memberikan penguatan dengan kata-kata motivasi terkait kesimpulan terhadap pelatihan pada sesi ini dan mengakhiri dengan mengucapkan salam yang hangat.

Pertemuan ke lima penerapan teknik *role playing* dengan materi memiliki ketrampilan sosial yang bagus, jiwa kepemimpinan, katalisator, kolaborasi, kooperasi, dan memiliki kemampuan yang dibutuhkan didalam tim. Konselor membuka kegiatan pelatihan dengan salam hangat, menanyakan kabar, dan menanyakan kemajuan perilaku siswa yang sudah dilakukan berdasarkan rencana skala prioritas pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya penjelasan tujuan disesuaikan dengan topik pelatihan yakni memiliki ketrampilan social yang bagus, jiwa kepemimpinan, katalisator, kolaborasi, kooperasi, dan memiliki kemampuan yang dibutuhkan didalam tim selanjutnya peneliti

memberikan permainan *estafet reward* untuk melatih kekompakan dengan sesama teman. Hal ini juga mampu mengubah suasana hati siswa menjadi lebih baik. Dan apabila suasana hati siswa dalam keadaan baik atau dalam keadaan senang, maka permainan ini dapat membantu mereka untuk menerima materi yang diberikan. Tahap ini konseli melakukan teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa sesuai arahan dari konselor dengan media PPT lalu memberikan lembar tugas siswa untuk membuat lembar bukti pengerjaan tugas. Tahap terakhir guru BK atau konselor memberikan penguatan dengan kata-kata motivasi terkait kesimpulan terhadap pelatihan pada sesi ini dan mengakhiri dengan mengucapkan salam yang hangat.

Pertemuan terakhir peneliti mengawali dengan salam hangat, menanyakan kabar, dan menanyakan kemajuan perilaku siswa yang sudah dilakukan berdasarkan rencana skala prioritas pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya penjelasan tujuan disesuaikan dengan topik pelatihan yakni evaluasi panduan teknik *role playing* selanjutnya peneliti memberikan permainan *estafet reward* untuk melatih kekompakan dengan sesama teman. Hal ini juga mampu mengubah suasana hati siswa menjadi lebih baik. Dan apabila suasana hati siswa dalam keadaan baik atau dalam keadaan senang, maka permainan ini dapat membantu mereka untuk menerima materi yang diberikan dan siswa mampu jujur dan berani untuk bertanggung jawab atas kesalahan yang diperbuatnya. Ditahap peralihan peneliti menanyakan kesiapan untuk mengerjakan lembar *posttest* kepada dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah semua anggota siap peneliti segera memberikan lembar *post-test* yang berisi 37 item soal. Selanjutnya peneliti memberikan waktu 30 menit untuk pengerjaan *post-test*. Tahap terakhir peneliti menyampaikan dan memberikan penguatan dengan kata-kata motivasi dan melakukan evaluasi selama 7 pertemuan.

Berdasarkan penerapan selama 7 pertemuan dapat ditarik kesimpulan bahwa panduan teknik *role palying* ini tepat untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Dari hasil *post-test* yang diberikan dapat

diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 99,0% dan hasil *post-test* dari kelompok kontrol adalah 88,5% maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah dilakukannya *posttest* sangat signifikan. Dan dari data rata-rata tersebut mendapatkan hasil bahwa buku panduan teknik *role playing* sesuai dan efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Menurut Adelia Shinta Dewi Universitas Malang (2012) yang berjudul “*Penerapan Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Kecamatan Blimbing, Kota Malang*”. Hasil penelitian berupa kesimpulan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3. Hal ini tampak dari peroleh observasi tentang aktivitas siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat. Dan dari hasil evaluasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 74,48 menjadi 83,21. Prosentasi ketuntasan siklus I sebesar 55,17% menjadi 82,76% pada siklus II.

Menurut Latifah (2018) dengan judul “*pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan pemahaman perilaku bullying*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman perilaku *bullying*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan skor skala pemahaman perilaku *bullying* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana skor peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman perilaku *bullying* siswa kelas X IS 1 SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang T.A 2018/2019.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah siswa SMK adalah siswa yang di didik guna untuk siap menghadapi dunia kerja. Sedangkan dunia kerja sendiri lebih mengutamakan seseorang yang

kecerdasan emosional tinggi daripada seseorang yang ber IQ tinggi tapi EQ rendah, dimana terdapat banyak sekali kegiatan dan tidak bisa dipungkiri serta banyak sekali ditemukan kecerdasan emosional yang sangat rendah khususnya pada siswa kelas XI di jenjang SMK, dengan demikian penelitian ini memberikan sebuah panduan pelatihan teknik *role playing* kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan kecerdasan emosionalnya dengan baik meskipun dengan begitu banyak kegiatan yang ada disekolah. Setelah diberikan sebuah *treatment* selama 7 pertemuan serta diberikan tugas siswa terkait pribadi dan belajar mengontrol emosional diri banyak sekali perubahan yang didapatkan oleh siswa salah satunya siswa dapat mengetahui hal-hal yang dapat berpengaruh pada diri siswa atau yang harus diprioritaskan dan kecerdasan emosional siswa meningkat serta teknik *role playing* tepat untuk mengatasi kondisi yang mempengaruhi kemampuan berpikir siswa.

