

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

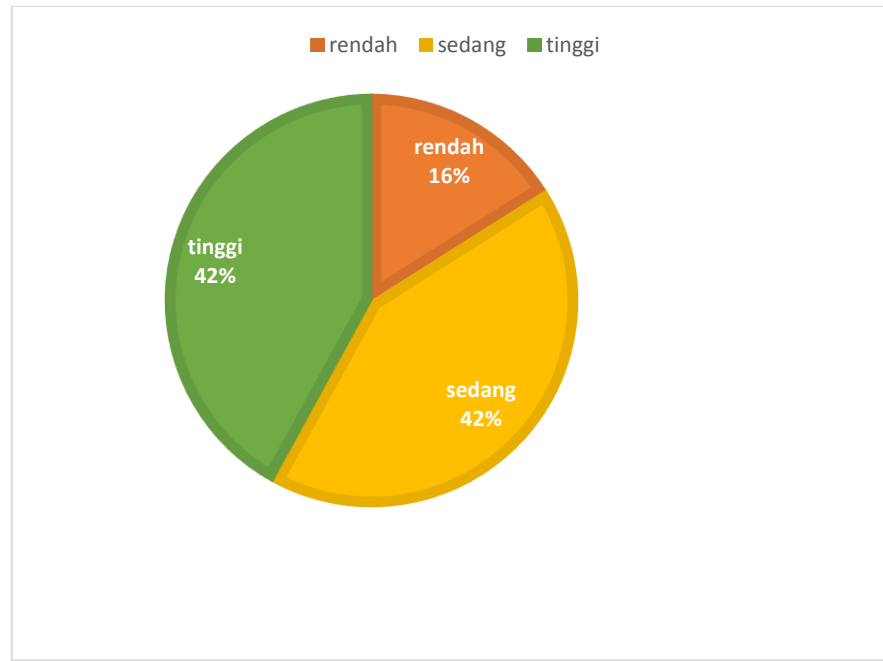
#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapat dari penelitian yang sudah dilakukan pada anggota IPNU/IPPNU di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung. Peneliti mengambil sampel dengan pertimbangan yaitu sesuai dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2016), apabila populasinya berjumlah tidak lebih dari 100 orang, maka sampel diambil dari semua jumlah populasi. Tetapi apabila jumlah populasinya melebihi 100 orang, maka dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih. Jumlah subjek yang terdapat pada penelitian ini berjumlah sebanyak 38 orang, maka seluruh subjek inilah yang dijadikan sampel penelitian. Serta merupakan anggota IPNU/IPPNU dan anggota yang berusia 12-23 tahun. Seluruh sampel diberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat interaksi sosial yang rendah. Berikut adalah hasil *pre-test* menggunakan angket interaksi sosial:

**Tabel 4.1**  
**Hasil perhitungan *pre-test***

kategori	tingkat	frekuensi	persentase
Rendah	22-43	6	16%
Sedang	44-66	16	42%
Tinggi	67-88	16	42%

**Gambar 4.1**  
**Persentase hasil *pre test* angket interaksi sosial**



**Tabel 4.2**  
**Hasil *pre-test* yang termasuk kategori rendah**

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	BI	40	Rendah
2.	IM	38	Rendah
3.	FA	42	Rendah
4.	CI	43	Rendah
5.	RI	40	Rendah
6.	FI	42	Rendah

Dari hasil perhitungan tersebut maka terdapat 6 anggota yang memiliki interaksi sosial rendah. Pengambilan sampel ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ahmad Juntika Nurihsan (2006) bahwa layanan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam 3 kategori, yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang) ataupun kelas (20-40 orang). Maka sampel yang berjumlah 6 orang ini termasuk dalam kelompok kecil dan dapat digunakan untuk kelompok eksperimen pada

penelitian ini. Kemudian peneliti menjadikan 6 anggota tersebut dalam satu kelompok untuk diberi *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berupa sosiodrama. Sesudah kelompok itu selesai diberi *treatment*, selanjutnya diberi angket interaksi sosial lagi untuk melihat hasil *post-test*. Berikut adalah hasil *post-test* anggota IPNU/IPPNU:

**Tabel 4.3**  
**Hasil perhitungan *post test***

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	BI	56	Sedang
2.	IM	64	Sedang
3.	FA	69	Tinggi
4.	CI	59	Sedang
5.	RI	70	Tinggi
6.	FI	65	Sedang

## B. Hasil Uji Hipotesis

### 1. Uji *paired sample T-test*

Uji *paired sample T-test* merupakan statistik parametris yang dipakai dalam pengujian hipotesis perbandingan *mean* dari dua sampel data dalam bentuk interval (Sugiyono:2006). Dalam penelitian ini, Uji *paired sample T-test* dipakai dalam pengujian perbedaan *mean* antara nilai *pre-test* dan *post test*. Uji *paired sample T-test* dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial pada anggota IPNU/IPPNU antara sebelum dan sesudah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang sudah dijelaskan pada BAB sebelumnya, peneliti membuat hipotesis yaitu:

- a. Hipotesisi alternatif ( $H_a$ ) : terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial pada anggota IPNU/IPPNU di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung.

- b. Hipotesis nol ( $H_0$ ) : tidak terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial pada anggota IPNU/IPPNU di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung.

Untuk mengetahui hasil hipotesis tersebut, maka dilakukan uji *paired sample T-test* dengan menggunakan SPSS versi 20. Menurut Santoso (2014) Pedoman yang bisa dipakai untuk pengambilan keputusan uji *Paired Sample T-test* yang diperoleh berdasarkan *output* SPSS versi 20 adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai sig. (*2-tailed*)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima
- 2) Apabila nilai sig. (*2-tailed*)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  di terima dan  $H_a$  ditolak

**Tabel 4.4**  
**Hasil uji *paired-sample T-test***

		Paired Differences				t	d	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	interaksi_sosial_pre_test interaksi_sosial_post_test	-23,0000	5,86515	2,39444	-29,15510	-16,84490	-9,606	5,000	

Hasil uji diatas menunjukkan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,00 yang artinya  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial pada anggota IPNU/IPPNU di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung.

Pada tabel berikut akan diketahui hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan atau penurunan:

**Tabel 4.5**  
**Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* interaksi sosial anggota IPNU/IPPNU**

No.	Nama	<i>Pres-test</i>		<i>Post-test</i>		Hasil
1.	BI	40	Rendah	56	sedang	Berhasil
2.	IM	38	Rendah	64	sedang	Berhasil
3.	FA	42	Rendah	69	tinggi	Berhasil
4.	CI	43	Rendah	59	sedang	Berhasil
5.	RI	40	Rendah	70	tinggi	Berhasil
6.	FI	42	Rendah	65	Sedang	Berhasil
<i>Mean</i>		40,8		63,8	Sedang	

Pada kelompok yang telah diberi *treatment* dengan teknik *role playing* berupa sosiodrama, terdapat peningkatan interaksi sosial pada anggota IPNU/IPPNU. Didapatkan dari hasil *mean pre-test* senilai 40,8 dan hasil *post-test* senilai 63,8. Hasil dari peningkatan rata-rata tersebut masuk dalam kategori sedang.

### C. Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (teknik *role playing*) dan variabel terikat (interaksi sosial). Dalam penelitian menggunakan instrumen penelitian dibuat dari variabel terikat yang sudah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Dari hasil uji validitas dan reliabilitas, 21 item yang valid dipakai sebagai instrumen penelitian. Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,887 dan 0,991 ( $p > 0,05$ ). Sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan hasil yang memiliki varian sama (homogen) dengan nilai signifikansi 0,055 ( $p > 0,05$ ). Serta hasil dari uji *paired sampel T-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,00, yang artinya  $p < 0,05$ . Menyatakan bahwa hasil tes sesuai dengan hipotesis yaitu  $H_0$

ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial anggota IPNU/IPPNU di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung.

Sebelum penelitian ini dilakukan sudah terdapat banyak sekali penelitian tentang pemakaian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Diantaranya yaitu keberhasilan teknik *role playing* yang pernah dilakukan oleh Hagia (2015) yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku asertif dengan nilai dari koefisien signifikansi sebesar 0,008 dan lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Pengaruh pemberian *treatment* tersebut bersifat positif yang ditunjukkan dari peningkatan rata-rata (mean) skor pada kelompok eksperimen dari 83,167 menjadi 97,5. Penelitian lain juga telah dibuktikan oleh Setyawati (2013) dengan penelitiannya yang berhasil mengurangi perilaku *bullying* menggunakan teknik sosiodrama. Perolehan nilai statistik dengan uji wilcoxon yaitu signifikansi 0,012, artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Tahap yang dilakukan oleh peneliti dengan anggota IPNU/IPPNU sebanyak 3 kali, yaitu waktu pemberian *pre-test*, pelaksanaan *treatment*, serta pemberian *post-test*. Layanan bimbingan kelompok praktik sosiodrama diberikan kepada anggota IPNU/IPPNU sebanyak 1 kali, namun sebelum melakukan praktik sosiodrama, anggota IPNU/IPPNU diberikan materi tentang pentingnya interaksi sosial sebagai pengantar agar mereka memahami materi yang akan dipraktikkan sesuai dengan naskah drama yang diberikan. Alasan peneliti hanya memberikan 1 kali *treatment* dikarenakan terbatasnya waktu pada saat wabah covid-19 yang membuat seluruh masyarakat tidak dapat berkumpul dalam waktu yang lama. Selain itu juga dikarenakan masing-masing anggota IPNU/IPPNU memiliki kesibukan yang lain.

Walaupun *treatment* hanya diberikan 1 kali tetapi peneliti melakukan observasi selama 2 minggu untuk melihat perubahan dari anggota IPNU/IPPNU setelah diberikan *treatment* dengan di selingi evaluasi dan diskusi terkait permasalahan interaksi sosial. Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan perkumpulan organisasi IPNU/IPPNU yaitu kegiatan sepeda sehat, pembahasan

program kerja organisasi dan musyawarah rutin. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Rismananda Yulijar (2018) yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan perilaku etik siswa SMP Negeri 4 Banda Aceh. Hasil uji *Paired sample T test* yaitu sebesar 0,001 yang artinya lebih kecil dari 0,05 ( taraf signifikansi 5%). Serta dapat dilihat dari hasil rata-rata *pre test* yaitu 52,2 naik menjadi 68,1 untuk hasil *post test* nya. Dalam penelitian Rismananda juga dilakukan 1 kali praktik sosiodrama dengan tetap memberikan materi perilaku etik sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

Pada penelitian ini terdapat 6 anggota yang telah diberikan *treatment*, diantaranya 2 mengalami peningkatan yang banyak yaitu FA dan RI. FA dan RI yang awalnya tergolong kategori rendah, setelah diberi *treatment* mengalami peningkatan tergolong kategori tinggi. Sedangkan 4 anggota yang lainnya yaitu BI, IM, CI, dan FI tergolong kategori sedang. Keberhasilan penelitian ini bisa ditunjukkan juga dari perubahan interaksi sosial masing-masing anggota. Dari hasil pengamatan peneliti selama 2 minggu setelah dilakukannya *treatment* didapat hasil yaitu pada aspek komunikasi menunjukkan bahwa diawal pertemuan para anggota masih ada yang pasif, belum mampu berkomunikasi dengan aktif terhadap teman yang lain. Namun pada akhirnya bisa menunjukkan hasil komunikasi yang baik.

Pada aspek sikap dan tingkah laku kelompok menunjukkan bahwa para anggota sudah bisa bersikap baik kepada anggota yang lainnya, seperti mengatur emosi (perasaan), tidak pilih-pilih teman dan menghargai teman lainnya. Pada aspek norma sosial juga terlihat baik, yaitu mereka bisa bersikap lebih sopan. Untuk menunjang keberhasilan tersebut, peneliti melakukan evaluasi dan diskusi pada setiap perkumpulan setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama. Teknik *role playing* berupa sosiodrama ini selain dapat meningkatkan perkembangan sosial individu juga bisa membantu meningkatkan keterampilan bergaul dengan orang lain (Winkel dan Hastuti:2006).

Permainan peran menurut Bennet (dalam romlah:2013) suatu proses belajar dengan memerankan situasi untuk melatih keterampilan-keterampilan

hubungan antar manusia yang sesuai dengan keadaan nyata. Dalam kelompok eksperimen ini, 6 anggota dijadikan dua kelompok yaitu kelompok pemain dan kelompok penonton. Mereka memerankan sosiodrama sesuai dengan perannya masing-masing yang sudah disepakati. Sosiodrama ini konsepnya adalah mereka berperan tanpa teks dialog, melainkan hanya garis besar isi cerita saja. Mereka memerankan peran secara spontan sesuai dengan imajinasi serta kreatifitasnya sendiri-sendiri. Manfaat dari sosiodrama yaitu dapat melatih keterampilan untuk dikembangkan serta dipraktikkan, khususnya keterampilan yang adaptif (Corsini dalam Romlah:2013).

Interaksi sosial merupakan hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial bisa terjadi dimanapun dan dengan siapapun. Tidak hanya di lingkungan lembaga sekolah, tetapi juga di lingkungan masyarakat. Tingkat interaksi sosial yang terjadi pada remaja yang mengikuti organisasi maupun yang tidak mengikuti organisasi juga akan berbeda. Berdasarkan asumsi dari G.C. Homans (dalam santosa, 2009) apabila interaksi antar anggota kelompok lainnya sering dilakukan, maka semakin besar interaksi yang dihasilkan. Maksudnya, semakin individu berinteraksi dengan individu maupun kelompok lain, maka hal tersebut turut meningkatkan interaksi sosialnya. Misalnya, individu yang sering bergaul tentunya akan dikenal oleh banyak orang dan lebih banyak pengalaman berinteraksi dibanding dengan orang yang pendiam dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Teknik *role playing* berupa sosiodrama ini dapat dijadikan media untuk mengembangkan perilaku baru yang telah dipelajari. Dari proses pembelajaran ini dapat membantu anggota IPNU/IPPNU untuk bersikap lebih baik lagi, memperbanyak komunikasi, sering melakukan interaksi serta menghargai individu lainnya. Hal ini sesuai dengan teori belajar sosial dari Albert Bandura (dalam Suyono:2012) yang menyatakan bahwa tingkah laku manusia bukan hanya berasal dari reflek otomatis atau stimulus, tetapi juga muncul dari hasil interaksi dengan lingkungannya dengan pola kognitif manusia tersebut. Sehingga manusia itu sendiri akan merespon banyak hal dari apa yang dilihat



dan dipelajari ketika bersama dengan banyak orang yang telah ditemui dalam berinteraksi di lingkungannya.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, walaupun sudah dilakukan semaksimal mungkin, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan angket untuk menganalisis data, serta melakukan wawancara dan observasi untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Jadi, yang dihasilkan hanyalah hasil dari uji yang dilakukan untuk menganalisa data dari angket tersebut. Begitu juga dengan wawancara yang kemungkinan bisa terjadi kepaluan informasi maupun informasi lainnya yang belum tergali. Diharapkan untuk peneliti berikutnya, metode pengumpulan data digunakan secara lebih lengkap lagi.
2. Penelitian terbatas pada anggota IPNU/IPPNU yang ada di Desa Sukorejo Wetan, Rejotangan, Tulungagung. Sehingga tidak semua remaja dapat merasakan *treatment* ini.
3. Penelitian ini juga terbatas dalam menyesuaikan waktu untuk melakukan *treatment*. Hal ini dikarenakan bersamaan dengan wabah covid-19 yang sedang menyebar luas dan dikarenakan anggota memiliki kesibukan masing-masing.