ABTRAK

Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Penyesuaian Diri Siswa Kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik

Oleh: Elis Fathma Suryani

Penelitian ini di latar belakangi oleh kurangnya penyesuaian diri yang dimiliki oleh siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, karena menunjukkan hal-hal yang mencerminkan penyesuaian diri yang kurang baik seperti kurang baik seperti kurangnya komunikasi antar teman sekelas yang mengakibatkan adanya gep antar teman, adanya rasa iri hati antar teman, dan lain sebagainya.

Rumusan penelitian yang diambil pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penyesuaian diri pada siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, (2) Bagaimana penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal pada siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, (3) Sejauh mana pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal terhadap penyesuaian diri siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui penyesuaian diri pada siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, (2) Mengetahui penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal terhadap penyesuaian diri pada siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, (3) Mengetahui sejauh mana pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal terhadap penyesuaian diri pada siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancata dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penyesuaian diri siswa kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh dinilai kurang, karena mereka menunjukkan hal-hal yang mencerminkan penyesuaian diri yang kurang baik seperti kurangnya komunikasi antar teman sekelas yang mengakibatkan adanya gep antar teman, dan lain sebagainya, (2) Dalam pelaksanaan perlakuan dengan menggunakan *role playing*, siswa kelas X MIA 1 semua antusias mengikuti apa yang diinstruksikan penulis selama dalam penelitian, mereka selalu aktif dalam mengikuti latihan sehingga hasil bermain peran yang diberikan dapat diterima dan diserap dengan mudah oleh siswa (klien) sehingga masalah penyesuaian diri di sekolah yang mereka hadapi dapat teratasi dengan latihan *role playing*. (3) Hasil analisis menggunakan uji tanda yang tergolong dalam statistik non parametric. Menunjukkan bahwa untuk D=27, suatu X yang < 0 memiliki kemungkinan satu sisi untuk kemunculannya bahwa H_o sebesar $\rho = 0{,}000$ harga ini lebih kecil daripada $\alpha = 0{,}05$. Hasil analisis disimpulkan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan klasikal dapat digunakan untuk membantu penyesuaian diri siswa di sekolah, disamping itu juga semakin berani dan percaya diri. Demikian hasil penelitian di kelas X MIA 1 MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

Kata Kunci : Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Klasikal, Penyesuaian Diri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id