

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMAN 5 CIMAH

Refina Latifah Juni Kustiana¹, Euis Eti Rohaeti², Reza Pahlevi³

¹ latifahrefina@gmail.com, ² e2rht@ikipsiliwangi.ac.id ³ngicah165@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi

Abstract

Emotional intelligence is an individual's ability to manage emotional problems with the intelligence they have and can maintain the expression of their emotions well. Individuals who are emotionally intelligent can be seen from how these individuals understand their emotions, are able to manage their emotions well, are able to motivate themselves, are sensitive to others and can build good relationships with others. The purpose of this study was to test the effectiveness of group counseling services using role playing techniques in increasing the emotional intelligence of class XI students at SMAN 5 Cimahi. This study uses a quantitative approach. The research method used was a quasi-experimental non-equivalent control group design in the experimental group and the control group. Data was collected using an emotional intelligence questionnaire referring to Goleman's theory. The sample for this research was students of class XI at SMAN 5 Cimahi who were selected through a random sampling technique. The data was then analyzed using the N-gain score and obtained an average score of 71.3% in the experimental group which was in the "Quite Effective" category and in the control group obtained an average value of 1.4% and was in the "Not Effective" category. Effective". This study concluded that group guidance using role playing techniques had a positive and quite effective effect on increasing emotional intelligence in class XI students at SMAN 5 Cimahi.

Keywords: *Emotional intelligence, Group Guidance, role playing*

Abstrak

Kecerdasan Emosional merupakan kemampuan individu dalam mengatur permasalahan emosinya dengan intelegensi yang dimilikinya dan dapat menjaga pengungkapan emosinya dengan baik. Individu yang cerdas secara emosional dapat dilihat dari bagaimana individu tersebut memahami emosinya, mampu mengelola emosinya dengan baik, mampu memotivasi diri sendiri, peka terhadap orang lain dan dapat membina hubungan baik dengan orang lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dalam meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen non-equivalent control group design* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket kecerdasan emosional yang merujuk pada teori Goleman. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 5 Cimahi yang dipilih melalui teknik random sampling. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan

N-gain skor dan memperoleh nilai rata-rata 71,3% pada kelompok eksperimen yang berada dalam kategori “Cukup Efektif” dan pada kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 1,4% dan berada dalam kategori “Tidak Efektif”. Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* memberikan pengaruh yang positif dan cukup efektif bagi peningkatan kecerdasan emosional pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana atau jembatan untuk individu agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran. Mengacu pada undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan pada pasal 3 yang menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peserta didik di bangku SMA berada pada masa remaja. Menurut Santrock (2011) remaja merupakan salah satu tahapan perkembangan manusia dengan ciri manusia tersebut sering mengalami masa krisis identitas dan ambigu, hal demikian menyebabkan remaja menjadi tidak stabil, agresif, konflik antara perilaku dan sikap, kegoyahan emosional dan sensitif, terlalu cepat dan gegabah untuk mengambil keputusan. Pada kenyataannya masih banyak peserta didik usia remaja yang belum mampu memenuhi tugas perkembangannya, hal ini dibuktikan dengan berita yang beredar pada media massa yang dimuat oleh tribunnews.com pada minggu, 5 Februari 2023 10.53 WIB remaja 16 tahun tewas setelah berkelahi dengan temannya usai menonton orkes, diduga terjadi kesalahpahaman hingga terjadi perkelahian yang menyebabkan korban meringas nyawa.

Berita lain dimuat oleh detik.com yang ditulis oleh Made Wijaya Kusuma – detik Bali pada Selasa, 22 Nov 2022 18.15 WIB menyampaikan bahwa dua pelajar di Seririt adu jotos, saling tendang, bahkan merangkul bagian kepala satu sama lain karena tidak diberi contekan. Dari permasalahan-permasalahan remaja di atas, dapat dimaknainya bahwa saat ini peserta didik di bangku SMA sedang mengalami krisis kecerdasan emosional.

Kecerdasan secara emosional tidak dapat kita lihat dengan kasat mata seperti perubahan fisik yang terjadi pada remaja, namun kita bisa merasakan melalui perubahan perubahan sikap yang terjadi. Menurut Goleman (2001) Kecerdasan emosional merupakan suatu kecerdasan yang merujuk pada kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan

mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain.

Berdasarkan hasil penemuan peneliti melalui observasi dan wawancara kepada guru BK dan peserta didik, kecerdasan emosional beberapa peserta didik di SMAN 5 Cimahi terbilang rendah. Hal tersebut ditandai dengan adanya peserta didik yang belum mampu merasa nyaman dengan lingkungannya, belum mampu mengontrol perilaku buruk yang merugikan diri sendiri maupun orang lain, belum mampu mendengarkan sudut pandang orang lain, serta belum mampu memahami pentingnya menjalin hubungan dengan orang lain. Kenyataan yang terjadi di lapangan mendukung pernyataan dari Fauzi & Syska (2018) peserta didik yang tidak terampil dalam mengendalikan emosi bisa mempengaruhi perilakunya kearah yang negatif, diantaranya tidak mampu berkonsentrasi dengan baik, motivasi belajarnya menurun, serta tidak mampu membuat keputusan yang baik.

Mengingat pentingnya kecerdasan emosional peserta didik yang menjadi salah satu faktor perkembangan peserta didik dalam pembelajaran. Bimbingan dan konseling adalah alternatif yang tepat untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kecerdasan emosionalnya, hal ini sejalan dengan pernyataan dari Kamaludin (2011) fungsi bimbingan dan konseling disekolah memiliki peran yang sangat penting, fungsi preventif merupakan salah satu fungsinya, yaitu upaya konselor untuk senantiasa mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya, supaya tidak dialami oleh konseli. Teknik yang dapat digunakan adalah pelayanan orientasi, informasi, dan bimbingan kelompok.

Winkel (2006) mengatakan bahwa bimbingan kelompok memiliki manfaat untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat saling berinteraksi dengan peserta didik lainnya, menyadari tantangan yang dihadapi, menyadari bahwa teman-temannya sering mengalami persoalan, kesulitan dan tantangan yang kerap kali sama, dan memberikan kesempatan peserta didik agar berani untuk mendiskusikan sesuatu bersama. Dari interaksi ini dapat memunculkan beberapa emosi yang diekspresikan atau ditimbulkan, hal ini dapat kita lihat dari beberapa perubahan tingkahlaku yang terjadi. Banyak teknik yang dapat digunakan dalam melakukan bimbingan kelompok, salah satunya yaitu teknik *role playing*.

Sanjaya (2010) bermain peran berfungsi untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antar manusia seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan narkoba, keluarga yang otoriter dan lain sebagainya. Erford (2016) menyampaikan bahwa teknik *role playing* memiliki manfaat bagi perkembangan kognitif, emosional, sosial dan lingkungan sosial bersama teman sebaya dan keluarga dan *role playing* merupakan teknik yang sering digunakan konselor dari berbagai teori ilmiah yang berbeda untuk individu/kelompok yang perlu mendapatkan solusi yang lebih dalam atau membuat perubahan pada diri sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2018) membuktikan bahwa penerapan teknik *role playing* berhasil meningkatkan kepercayaan diri peserta didik pada siklus I sebesar 30,8% dan pada siklus II sebesar 73,1%. Elmida (2018) berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik mencapai nilai rata-rata 72% pada siklus I dan nilai rata-rata 89% pada siklus II dengan menerapkan teknik *role playing* dalam pembelajaran dikelas. Selanjutnya pada penelitian Nisa & Muhid (2022) peran layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dinilai efektif memberikan hasil yang positif bagi peserta didik.

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu, teknik *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan beberapa faktor dalam keberhasilan pembelajaran peserta didik. Kecerdasan emosional pada diri peserta didik tentunya berpengaruh pada hasil belajar yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dengan banyaknya fenomena yang terjadi di lapangan, penelitian terdahulu, informasi dari guru BK, wali kelas dan peserta didik, serta pengalaman peneliti ketika melakukan observasi kesekolah. Menanggapi permasalahan tersebut, maka judul penelitian ini yaitu “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik *Role Palying* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional pada Peserta Didiki Kelas XI di SMAN 5 Cimahi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan eksperimental semu (*quasi experimental*), yang termasuk kedalam *quasi experimental* menurut Rukminingsih dkk (2020:51) salah satunya adalah *nonequivalent control group design* yaitu perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dua kelompok yang ada diberi pre test kemudian

diberi perlakuan dan terakhir diberi post test. Pada penelitian ini membandingkan tingkat kecerdasan emosional peserta didik yang diberikan layanan pada kelompok eksperimen dengan peserta didik yang tidak diberikan layanan pada kelompok kontrol. Adapun desainnya sebagai berikut:

Tabel 1. Skema Penelitian Kuantitatif dengan Kuasi Eksperimen *Non-equivalent Control Group Design*

O1	X	O2
O3		O4

Keterangan:

- O1 : hasil *pre test* peserta didik dalam kelompok eksperimen
- X : layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing
- O2 : hasil *post test* peserta didik dalam kelompok eksperimen
- O3 : hasil *pre test* peserta didik dalam kelompok kontrol
- O4 : hasil *post test* peserta didik dalam kelompok kontrol

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan teknik random sampling. Random sampling menurut Sugiyono (2019) adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dengan demikian didapatkan sample dalam penelitian ini berjumlah 20 peserta didik dengan 10 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan 10 peserta didik lainnya sebagai kelompok kontrol.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan dengan menggunakan angket kecerdasan emosional yang merujuk pada teori Goleman (2001) dengan 5 aspek kecerdasan emsoional di dalamnya yaitu; (1) mengenali emosi diri (2) mengelola emosi (3) memotivasi diri sendiri (4) mengenali emosi orang lain (5) membina hubungan. Skor jawaban angket dikumpulkan dengan menggunakan angket model skala likert yait

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui pengumpulan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data- data tersebut disusun, diolah dan dianalisis guna dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Berikut hasil analisis deskriptif:

Tabel 2. Analisis Deskriptif

<i>Descriptive Statistics</i>					
Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Dev
Pre-test Eksperimen	10	35	44	41.1	2.685
Post-test Eksperimen	10	73	88	83.1	4.654
Pre-tes Kontrol	10	34	47	41.8	4.662
Post-tes Kontrol	10	34	47	42.7	4.572
Valid N (listwise)	10				

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik (uji paired sample t test dan uji independent sample t test. Dalam statistik parametrik ada 2 macam uji normalitas yang sering dipakai yakni uji kolmogorov- smirnov dan uji shapiro-wilk. Berikut hasil uji normalitas:

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelompok		<i>Test of Normality</i>					
		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Kecerdasan Emosional	Pre-test Eksperimen	0.185	10	0.200*	0.893	10	0.185
	Post-test Eksperimen	0.207	10	0.200*	0.889	10	0.164
	Pre-tes Kontrol	0.217	10	0.2	0.903	10	0.238
	Post-tes Kontrol	0.239	10	0.1	0.849	10	0.57
* . This is a lower bound of the true significance							
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>							

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji kolmogorov-smirnov maupun uji shapiro-wilk > 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi NORMAL. Karena data penelitian berdistribusi normal (uji paired sample t test dan uji independent sample t test) untuk melakukan analisis data penelitian.

3. Uji Paired Sample T Test

Uji paired sample t test pada penelitian ini dipakai untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing berpengaruh terhadap kecerdasan emosional peserta didik. Uji paired sample t test dilakukan terhadap data pre test kelompok eksperimen dengan post test kelompok eksperimen. Kemudian data pre test kelompok kontrol dengan data post test kelompok kontrol. Berikut hasil uji paired sample t test:

Tabel 4. Uji Paired Sample T Test

		<i>Paired Samples Test</i>							
		Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Dev	Std Error Mean	95 % Confidence Interval Of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-42	4.372	1.382	-45.127	-38.873	-30.381	9	0.00
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-0.9	2.025	0.64	-2.348	0.548	-1.406	9	0.193

Berdasarkan output Pair 1 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan peserta didik untuk Pre-test kelompok eksperimen dengan Post-test kelompok Eksperimen pada layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing. Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.193 > 0.05$, maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan peserta didik untuk Pre-test kelompok kontrol dengan Post-test kelompok Kontrol pada layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Berdasarkan pada hasil Uji Paired Sample T Test output Pair 1 dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dari layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing terhadap kecerdasan emosional pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Data yang homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji independent sample t test. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data post-test kelompok eksperimen dan data post-test Kelompok kontrol bersifar homogen atau tidak.

Tabel 5. Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kecerdasan Emosional Pesrta didik	Based on Mean	0.002	1	18	0.965
	Based on Median	0	1	18	1
	Based on Median and with adjusted df	0	1	17.964	1
	Based on trimmed mean	0	1	18	0.994

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig). Based on Mean adalah $0.965 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Post-Test kelompok eksperimen dan data Post-test kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah terpenuhi.

5. Uji Independent Sample T Test

Uji independent sample t test dalam penelitian ini dipakai untuk melihat apakah terdapat perbedaan kecerdasan emosional pada peserta didik antara pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dengan yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Untuk melihat perbedaan tersebut maka uji independent sample t test dilakukan terhadap data post-test kelompok eksperimen dengan data post-test kelompok kontrol. Berikut hasil uji independent sampel t test:

Tabel 6. Uji Independent Sample T Test

<i>Independent Samples Test</i>										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means			95 % Confidence Interval of the Difference		
		f	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed		0.02	0.965	19.584	18	0	40.4	2.063	36.066	44.734
Equal variances not assumed				19.584	17.994	0	40.4	2.063	36.066	44.734

Berdasarkan uji independent sample t test diperoleh nilai Sig. (2- tailed) pada equal variances assumed sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata kecerdasan emosional antara pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing dengan tidak diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing.

6. Uji N-Gain

Normalized gain (N-gain score) bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam penelitian one group pre- test post-test design maupun penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. Gain score merupakan selisih antara post-test dan pre-test. Dalam penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji N-gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen dengan nilai post-test kelompok kontrol melalui uji independent sample t test.

Tabel 7. Kategori Perolehan Nilai N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

No	Kelompok eksperimen	No	Kelompok kontrol
	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)
1	68.97	1	0
2	71.43	2	0
3	79.66	3	5.36
4	77.05	4	9.52
5	58.46	5	0
6	71.67	6	0
7	70.18	7	0
8	79.66	8	0
9	75.86	9	0
10	60.71	10	0
Rata-Rata	71.3645	Rata-Rata	1.4881
Minimal	58.46	Minimal	0
Maksimal	79.66	Maksimal	9.52

Uji N-Gain Score dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Bagaimana efektivitas layanan bimbingan menggunakan teknik role playing terhadap kecerdasan emosional pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi? ” Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 71,3645 atau 71,3% yang termasuk dalam kategori Cukup Efektif. Dengan nilai N-Gain score minimal 58,46% dan maksimal 79,66%.

Maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing Cukup Efektif untuk meningkatkan Kecerdasan Emosional pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi.

Pembahasan

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing memiliki pengaruh positif dan cukup signifikan terhadap peningkatan kecerdasan emosional peserta didik. Hal ini didukung dengan data rata-rata presentase yang meningkat dan hasil pada pengujian data kuantitatif yang menunjukkan efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing untuk meningkatkan kecerdasan emosional, adapun hasil pengujian menyampaikan bahwa pada analisis deskriptif menunjukkan gambaran dan perbedaan mengenai data yang ada yaitu jumlah data, nilai maksimum dan minimum, rata-rata dan standar deviasi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Pada uji normalitas bertujuan untuk mengetahui nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Karena data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistic parametrik yaitu, uji paired sample t test dan uji independent sample t test. Berdasarkan output pada hasil pembahasan diketahui nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji kolmogrov-smirnov maupun uji shapiro-wilk > 0.05 . Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, dan uji paired sample t test dan uji independent sample t test dapat dilakukan.

Pada uji paired sample t test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen yang diberikan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing. Hasil uji paired sample t test ini juga dapat melihat ada atau tidaknya perubahan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing kepada peserta didik pada nilai pre test dan post test.

Berdasarkan output pada hasil penelitian diperoleh nilai Sig.(2-tailed) pada Kelompok eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan ada perbedaan rata-rata kecerdasan emosional peserta didik.

Pada uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians data post test kelompok eksperimen dan data post test kelompok kontrol bersifat homogen (sama) atau tidak. Berdasarkan output pada hasil penelitian diketahui nilai signifikansi (Sig)

based on mean adalah $0,965 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data post tes kelompok eksperimen dan data post test kelompok kontrol adalah homogen atau sama.

Pada uji independent sampel t test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kecerdasan emosional peserta didik antara pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing dengan yang tidak diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing. Untuk melihat perbedaan tersebut maka uji independent sample t test dilakukan terhadap data post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan uji independent sample t test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) pada equal variances assumed sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata kecerdasan emosional antara pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing dengan tidak diberikan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing.

Uji N-Gain Score dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah "Bagaimana efektivitas layanan bimbingan menggunakan teknik role playing terhadap kecerdasan emosional pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi?"

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 71,3645 atau 71,3% yang termasuk dalam kategori Cukup Efektif. Dengan nilai N-Gain score minimal 58,46% dan maksimal 79,66%

Ramadhan (2022) menyampaikan bahwa adanya perbedaan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah dilakukannya posttest sangat signifikan dan teknik role playing terbukti efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik. Nora, dkk., (2018) menyampaikan bahwa kecerdasan emosi dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik role playing.

Maka dapat diartikan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing Cukup Efektif untuk meningkatkan Kecerdasan Emosional pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian yang bertujuan untuk melihat efektivitas dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi adalah pemberian layanan

bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* cukup efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik kelas XI di SMAN 5 Cimahi

REFERENSI

- Erford, B. (2016). T. 40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor Edisi Kedua.
- Fauzi, T., & Sari, S. P. (2018). Kemampuan Mengendalikan Emosi Pada Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Goleman, D. (2001). An EI-based theory of performance. *The emotionally intelligent workplace: How to select for, measure, and improve emotional intelligence in individuals, groups, and organizations*, 1(1), 27-44.
- Kamaluddin, H. (2011). Bimbingan dan konseling sekolah. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 17(4), 447-454.
- Ramadhan, M. S. (2022). *Keefektifan Panduan Pelatihan Teknik Role Playing Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Smk Negeri 4 Bojonegoro* (Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9)
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada media Group
- Santrock, John W. (2011). Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2. (Terjemahan: Sarah Genis B). Jakarta: Erlangga
- Nisa, W., & Muhid, A. (2022). Peran Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Kecerdasan AN IPS. *Basic Education*, 7(41), 4-056.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabet.
- Winkel, & Hastuti, S. (2006). Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan. Yogyakarta: Media Abadi.