

## ABSTRAK

**Ade Safitri (2014). Daya Guna Teknik Bimbingan *Role Playing* dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal (Studi Quasi-Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Angkasa Bandung Tahun Ajaran 2014-2015)**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada mengenai bagaimana siswa memahami, mengerti dan berperilaku dalam kehidupan sosialnya maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk menggambarkan serta menguji dan merumuskan teknik bimbingan melalui *role playing* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan design *pre-test* dan *post test* one group. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Angkasa Lanud Husein Sstranegara Bandung dengan sampel kelas XI IIS B dan XI IIS C tahun ajaran 2014-2015 sebanyak 58 orang. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan bimbingan *role playing*.

Dari 15 orang tergolong pada siswa yang memiliki kemampuan kecerdasan interpersonal rendah, dilakukan sebuah model treatment dengan *role playing*. Dengan hasil sebelum (Pre-Test) mean rata-rata 51,9333 berubah menjadi 59,1333 sesudah (Post-Test). Dan pada standar deviasi 2,28244 sebelum (Pre-Test) menjadi 4,85308 sesudah (Post-Test). Terdapat perbedaan rata-rata Kecerdasan Interpersonal sebelum dengan sesudah perlakuan model yang signifikan pada  $p < 0,01$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran setelah menggunakan teknik bimbingan *role playing*. Hal ini menunjukkan hipotesis penelitian yang diajukan peneliti diterima. Selain itu, teknik bimbingan *role playing* berperan serta dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

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

## ABSTRACT

**Ade Safitri (2014). The effectiveness of guidance technique role playing to increase interpersonal intelligence (Quasi-Eksperiment Study for students XI grade Angkasa Senior High School Bandung, 2014-2015)**

The purpose of this study is generally to describe, to test and to formulate the guidance technique through role playing to increase the interpersonal intelligence of high school student. The study is based on the problem background and identification how on students acquire, understand, and behave in their social life. The methodes used in this research was quasi experiment with pre- test and post test one group design. Sample were taken as much as 58 students from the population of a whole grade in XI at SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung 2014-2015 academic year. The techniques used in this research are question form and role playing.

Otherwise, 15 of them have low in terpersonal intelegence, to whom role playing model treatment are given. The pre-test results on the average of 51.9333 and 59.1333 for the post test. The pre-test deviation standard is 2.28244 nd the post test become 4.85308. There is significantly differenceon average of interpersonal inteligece for pre-test and post test at  $p < 0.01$ . Thus, it can be concluded that there is a significant difference between the learning outcomes after using the guidance techniques of role playing. This shows that the proposed research hypotheses researchers received. In addition, guidance techniques of role playing in improving students' interpersonal intelligence.

**Keyword:** *Role Playing, Interpersonal intelligence*

**Ade Safitri, 2014**

DAYA GUNA TEKNIK BIMBINGAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu