

Efektifitas Teknik *Role Playing* Melalui Konseling Kelompok Untuk Peningkatan Interaksi Sosial Anak Asrama Rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang Tahun 2026

Antonia Erlanda Tae¹, Br. Kristinus Sembiring², Gracianus Edwin Tue P. Lejap³

Email: erlanta76@gmail.com, sembiringyohan@gmail.com, edwinlejap1504@unwira.ac.id

¹²³Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan interaksi sosial anak Asrama Rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, yang ditandai dengan kecenderungan menyendiri, rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelompok, kesulitan berkomunikasi dan bekerja sama, serta kurangnya rasa percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* melalui konseling kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial anak Asrama Rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang Tahun 2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pra-eksperimen* dan desain *One Group Pre-test Post-test Design*. Populasi penelitian berjumlah 108 anak asrama, sedangkan sampel penelitian berjumlah 8 anak yang dipilih berdasarkan hasil *pre-test* dan memiliki tingkat interaksi sosial rendah. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket interaksi sosial. Perlakuan berupa teknik *role playing* melalui konseling kelompok dilaksanakan dalam empat sesi pertemuan, dengan setiap sesi berlangsung selama 2×45 menit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor total *pre-test* dari 8 responden adalah 695 poin, sedangkan skor total *post-test* meningkat menjadi 1.133 poin, dengan selisih peningkatan sebesar 438 poin. Seluruh responden mengalami perubahan kategori interaksi sosial dari rendah menjadi tinggi. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai *t* hitung sebesar -28,040 dan $df = 7$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* melalui konseling kelompok efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak Asrama Rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang Tahun 2026.

Kata Kunci: *Role Playing*, Konseling Kelompok, Interaksi Sosial, Anak Asrama.

Abstract

*This study was motivated by the low level of social interaction skills among children residing in the Rusunawa Dormitory of Widya Mandira Catholic University, Kupang, as indicated by tendencies to withdraw from others, limited participation in group activities, difficulties in communication and cooperation, and a lack of self-confidence. This study aims to determine the effectiveness of the role-playing technique through group counseling in improving the social interaction skills of children at the Rusunawa Dormitory of Widya Mandira Catholic University, Kupang, in 2026. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of 108 dormitory residents, while the sample comprised eight children selected based on their pretest results and identified as having low levels of social interaction. Data were collected using a social interaction questionnaire. The intervention, consisting of the role-playing technique implemented through group counseling, was conducted in four sessions, with each session lasting 2×45 minutes. The results showed that the total pretest score of the eight respondents was 695 points, which increased to 1,133 points in the posttest, representing an improvement of 438 points. All respondents experienced a change in their social interaction category from low to high. Hypothesis testing using a paired-samples *t*-test yielded a significance value (two-tailed) of $0.000 < 0.05$, with a calculated *t*-value of -28.040 and $df = 7$. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. Based on these findings, it can be concluded that the role-playing technique implemented through group counseling is effective in improving the social interaction skills of children at the Rusunawa Dormitory of Widya Mandira Catholic University, Kupang, in 2026.*

Keywords: *Role-Playing; Group Counseling; Social Interaction; Dormitory Residents.*

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena menjadi dasar terbentuknya hubungan dan keteraturan sosial di masyarakat. Menurut (Nasrudin, 2025) interaksi sosial adalah proses utama dalam menjalin hubungan antar manusia dan menjadi fondasi bagi kehidupan kelompok yang terorganisir. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari dalam (Xiao, 2018) yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dari seluruh kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi sosial kehidupan bersama tidak akan mungkin terjadi. Melalui interaksi sosial, individu tidak hanya berhubungan secara timbal balik, tetapi juga saling mempengaruhi dan beradaptasi satu sama lain. Konsep interaksi sosial tersebut dapat ditemukan dalam berbagai lingkungan sosial.

Menurut Anjastuti et al., (2016) kemampuan berinteraksi dengan baik sangat diperlukan agar anak asrama mampu menyesuaikan diri dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sosial. Melalui interaksi sosial, anak asrama belajar berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, serta memahami perasaan orang lain. Wijaya & Nuraini, (2023) mengemukakan bahwa interaksi sosial juga menjadi wadah bagi anak untuk mengeksplorasi dan menemukan identitas sosial di tengah lingkungan yang lebih luas. Dalam konteks kehidupan asrama, interaksi sosial memiliki peran yang sangat penting karena asrama merupakan lingkungan kolektif yang dihuni oleh anak-anak dengan latar belakang yang beragam dan menjalani kehidupan serta aktivitas secara bersama-sama. Kehidupan anak asrama tidak hanya ditandai oleh aktivitas akademik, tetapi juga oleh dinamika sosial yang berkembang di lingkungan asrama. Interaksi sosial menjadi kebutuhan esensial dalam mendukung pemenuhan kebutuhan sehari-hari, membangun hubungan interpersonal, serta menciptakan suasana kehidupan yang harmonis antar anak-anak.

Pada kenyataannya, tidak semua anak asrama mampu berinteraksi secara efektif. Kristiani, (2024) menjelaskan bahwa sebagian besar anak asrama menghadapi kesulitan dalam berinteraksi sosial akibat rasa canggung, rendahnya kepercayaan diri, dan ketidakmampuan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hal ini dapat menimbulkan kurangnya kemampuan berkomunikasi, kesulitan memahami perasaan orang lain, serta ketidakmampuan menjalin hubungan yang harmonis. Menurut Arhami et al., (2023) dalam kondisi tersebut, empati menjadi aspek yang sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang positif, karena melalui sikap empati seseorang mampu memahami serta menghargai perasaan orang lain. Fatnar, (2014) menyatakan bahwa anak dengan tingkat interaksi sosial yang tinggi mampu menjalin hubungan sosial yang luas, menunjukkan kepercayaan diri, serta aktif dalam kegiatan kelompok. Sebaliknya, anak dengan tingkat interaksi sosial yang rendah cenderung mengalami kesulitan berkomunikasi, menarik diri dari lingkungan sosial, dan menunjukkan sikap tertutup yang berdampak pada rendahnya penerimaan sosial serta terbatasnya hubungan pertemanan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara dengan pembina asrama dan beberapa anak asrama di lingkungan asrama, ditemukan bahwa tingkat interaksi sosial anak asrama masih tergolong rendah. Kondisi ini ditandai dengan kecenderungan menyendiri, rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelompok, kesulitan berkomunikasi dan bekerja sama, serta adanya rasa malu dan kurang percaya diri, sehingga hubungan sosial antar anak asrama belum terjalin secara optimal dan berpotensi menimbulkan kesalahpahaman dalam kehidupan asrama, sehingga sebagai upaya untuk meningkatkan interaksi sosial anak asrama maka diperlukan teknik *role playing* melalui konseling kelompok.

Adhiputra, (2015) menjelaskan bahwa konseling kelompok adalah suatu bentuk layanan bantuan yang dilaksanakan dalam bentuk kelompok dan bersifat preventif serta developmental guna mendukung perkembangan dan pertumbuhan individu. Sementara itu menurut Hengki et al., (2022) konseling kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang dilaksanakan oleh konselor atau tenaga profesional di bidang bimbingan dan konseling kepada sejumlah individu yang tergabung dalam satu kelompok, yang umumnya terdiri atas 8-10 orang anggota. Menurut Ramadhani, (2022) *role playing* adalah suatu metode pelatihan yang memfasilitasi peserta untuk memainkan peran dalam skenario tertentu untuk dipelajari dan dipraktikkan dalam situasi permainan peran sesuai dengan

skenario. Safitri, (2021) mengatakan bahwa penggunaan teknik *role playing* sangat penting karena dalam teknik ini individu dapat merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap antar individu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sugiyono, (2018) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment* atau perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif pra-eksperimen untuk menguji efektivitas perlakuan khususnya penerapan teknik *role playing* melalui konseling kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial. Berikut ini adalah desain penelitian *One Group Pre-test-Post-test Design* (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilakukan di Asrama Rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket interaksi sosial. Populasi dalam penelitian ini adalah 108 orang anak asrama dengan sampel berjumlah 8 orang anak asrama yang memiliki interaksi sosial rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

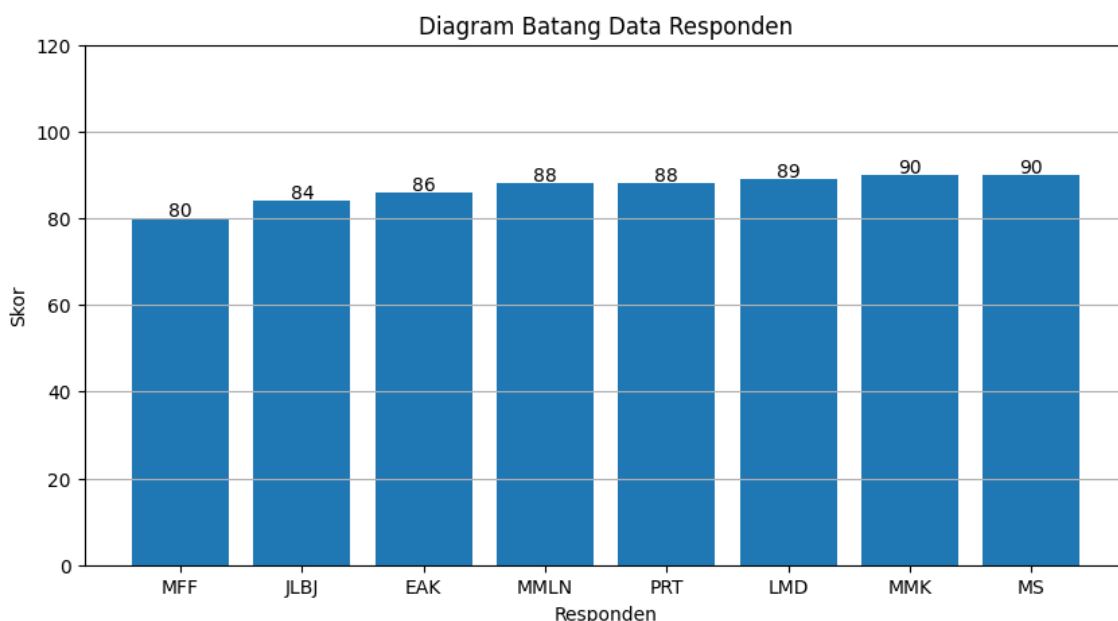
Hasil *Pre-test*

Data *pre-test* Interaksi Sosial diperoleh dari hasil pengisian angket. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* yang dilakukan pada 78 responden penelitian terdapat 46 responden penelitian yang memiliki interaksi sosial dengan kategori rendah, 32 responden yang memiliki interaksi sosial dengan kategori sedang, dari 46 responden yang memiliki interaksi sosial dengan kategori rendah, peneliti mengambil responden yang memiliki skor paling rendah yaitu sebanyak 8 responden. Hal ini dikarenakan anak kurang rasa percaya diri, membandingkan diri dengan orang lain, kekhawatiran akan kegagalan. Data tersebut dipaparkan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 1 Data Skor Responden Penelitian

No	Nama Anak Asrama	Skor	Kategori
1	MFF	80	Rendah
2	JLBJ	84	Rendah
3	EAK	86	Rendah
4	MMLN	88	Rendah
5	PRT	88	Rendah
6	LMD	89	Rendah
7	MMK	90	Rendah
8	MS	90	Rendah
	TOTAL	695	

Hasil skor *pre-test* interaksi sosial anak asrama dapat digambarkan pada grafik berikut :



Gambar 1 : Grafik Data Hasil Skor Pre-test Interaksi Sosial Anak Asrama

Treatment

Setelah data *pre-test* dianalisis dan diketahui anak asrama yang interaksi sosialnya rendah, selanjutnya diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penerapan teknik *role playing* melalui konseling kelompok yang dimulai dengan tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap inti dan tahap pengakhiran. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan berupa pemberian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial anak asrama. Perlakuan atau *treatment* teknik *role playing* melalui konseling kelompok dilaksanakan selama 4 sesi pertemuan dengan masing-masing sesi berlangsung selama 2 x 45 menit.

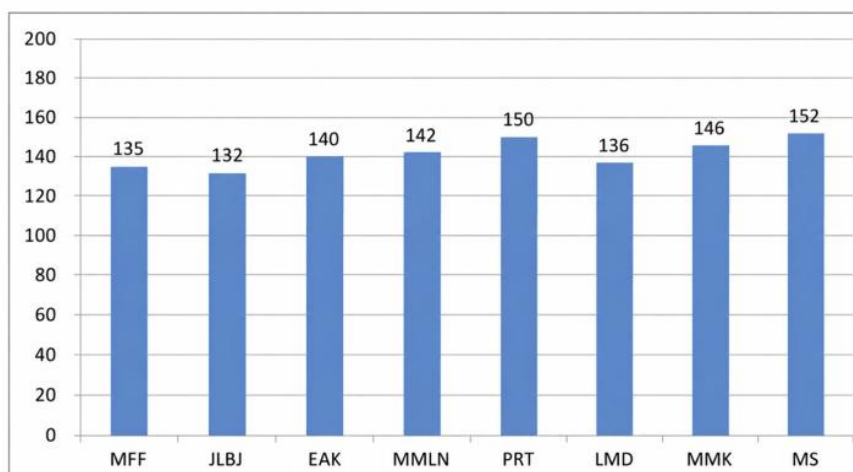
Post-test

Setelah melaksanakan *treatment*, selanjutnya dilakukan *post-test* pada hari sabtu 18 April 2026 untuk membandingkan tingkat interaksi anak asrama sebelum dilakukan *treatment* dan sesudah dilakukan *treatment* pada subjek penelitian. Dampak dari pemberian *treatment* ini adalah subjek penelitian mengalami peningkatan interaksi sosial dari kategori rendah menjadi kategori tinggi. Hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Data *Post-test* Interaksi Sosial Anak Asrama

No	Nama Anak Asrama	Skor	Kategori
1	MFF	135	Tinggi
2	JLB	132	Tinggi
3	EAK	140	Tinggi
4	MMLN	142	Tinggi
5	PRT	150	Tinggi
6	LMD	136	Tinggi
7	MMK	146	Tinggi
8	MS	152	Tinggi
TOTAL		1.133	

Hasil skor *post-test* interaksi sosial anak asrama dapat digambarkan pada grafik di bawah ini:



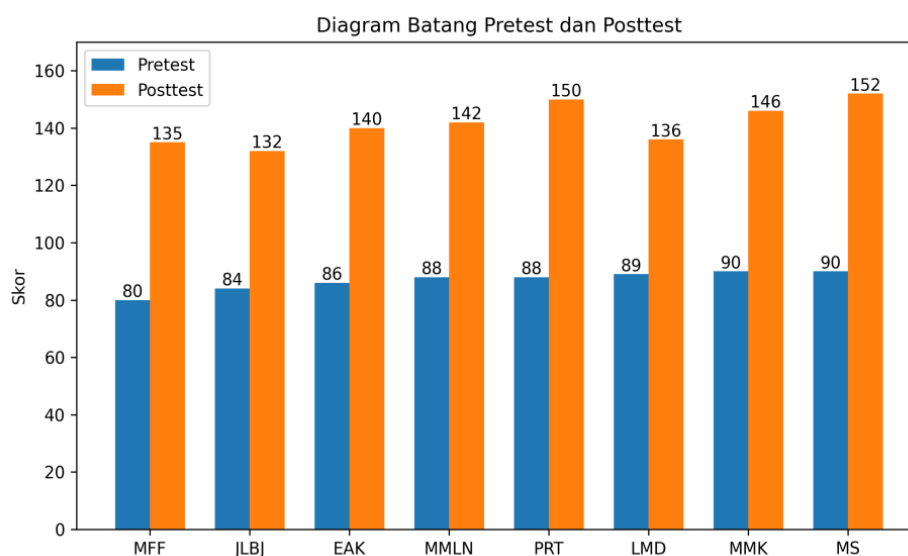
Gambar 2 : Grafik Data hasil skor *post-test* interaksi sosial anak asrama

Perbedaan Hasil *Pre test* dan *post test* Interaksi sosial anak asrama

Tabel 3 Data perbedaan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Interaksi Sosial Anak Asrama

NO	Nama	Skor		Selisih
		Hasil <i>Pre-test</i>	Hasil <i>Post-test</i>	
1.	MFF	80	135	55
2.	JLB	84	132	48
3.	EAK	86	140	54
4.	MMLN	88	142	54
5.	PRT	88	150	62
6.	LMD	89	136	47
7.	MMK	90	146	56
8.	MS	90	152	62
TOTAL		695	1.133	438

Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* interaksi sosial anak asrama dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



Gambar 3 : Grafik Data perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* interaksi sosial anak asrama

1. Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis penelitian, peneliti melakukan Uji *t* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22 *For Windows*. Hasil uji *t* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTTEST	-54.75000	5.52268	1.95256	-59.36708	-50.13292	-28.040	7	.000

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan maka nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* melalui konseling kelompok efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak asrama rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial anak asrama rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang sebelum diberikan *treatment* masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil *pre-test* terhadap 78 responden terdapat 8 responden yang memiliki interaksi sosial rendah dan dijadikan subjek penelitian. Setelah itu, peneliti memberikan *treatment* berupa teknik *role playing* melalui layanan konseling kelompok untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak asrama. Setelah *teatment* diberikan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dimana seluruh responden mengalami perubahan kategori dari rendah menjadi tinggi, dengan selisih peningkatan antara hasil *pre-test* dan *post-test* mencapai 438 poin. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *role playing* melalui layanan konseling kelompok efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak asrama rusunawa Universitas Katolik Widya Mandira Kupang tahun 2026. Hasil perhitungan pra eksperimen, diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($-28.040 > 2,36462$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjastuti, T. M., Dahlan, S., & ... (2016). Penggunaan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial. ... *Bimbingan Konseling*.
- Arhami, F., Prasetyawati, D., & Hariyanti, D. (2023). *Peran Interaksi Sosial Dalam Pengembangan Empati Anak Usia Dini*. 2.
- Adhiputra, N. (2015). Konseling Kelompok Perspektif Teori dan Aplikasi. *Yogyakarta: Media Akademi*, 16.
- Hengki, Y., Rahayu, G., Suhaili, N., & Netrawati, N. (2022). Kebermaknaan Konseling Kelompok dalam Menanggulangi Masalah Kehidupan. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 4(2), 59–69.
- Kristiani. (2024). Penerapan Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa. *BIKOLING: Jurnal Ilmu Bimbingan Dan Konseling*, 01(2011), 25–31.
- Lisnawati, Sulaiman samad, R. (2022). Penerapan Teknik Role Playing Melalui Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa SMP Negeri 1 Salomekko This. *Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application and Development*, II(April), 1–12.
- Nasrudin, N. N. (2025). *Pengantar Sosiologi*. WIDINA MEDIA UTA

- Safitri, A. (2021). Efektivitas Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 25 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 238–251.
- Virgia Ningrum Fatnar, C. A. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. *Empathy, Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 71–75.
- Wijaya, E., & Nuraini, F. (2023). Pentingnya Interaksi Sosial dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 9–13.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat.