

## ABSTRAK

**Siti Aisah. 2012. Pengaruh Teknik *Roleplaying* terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo.** Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Dra. Hj. Maryam Rahim, M.Pd dan pembimbing II Dra. Hj. Mardia Bin Smith, S.Pd, M.Si.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh gejala yang terjadi di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo tentang kecerdasan emosional siswa kelas X yang hanya 40%. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh teknik *roleplaying* terhadap kecerdasan emosional siswa melalui eksperimen.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian “*One Group Pre-Test and Post-Test Design*” yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel X (teknik *roleplaying*) dan variabel Y (kecerdasan emosional siswa) kelas X SMA Negeri 1 Kota Gorontalo dengan sampel penelitian sejumlah 15 siswa dari jumlah populasi 263 siswa. Sedangkan teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dan menggunakan teknik pengumpul data berupa teknik angket tentang aspek-aspek variabel Y (kecerdasan emosional siswa).

Alat pengumpul data yang digunakan adalah angket yang disebar sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik pengolahan statistika pengujian normalitas data yang menghasilkan  $\chi^2_{hitung} \text{ Pre - test} = -0,7$  dan  $\chi^2_{hitung} \text{ Post - test} = -11,13$  sedangkan harga  $\chi^2_{tabel}$  pada taraf nyata  $\alpha = 5,99$ . Ternyata harga  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  sehingga disimpulkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji t yang menghasilkan harga  $t_{hitung}$  sebesar  $-8,28$  sedangkan t daftar pada taraf nyata 5% sebesar 2,05. Ternyata harga  $t_{hitung}$  memperoleh harga lain (harga  $t_{hitung}$  telah berada diluar daerah penerimaan  $H_0$ ) sehingga disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ . Artinya teknik *roleplaying* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa, sehingga dapat direkomendasikan teknik *roleplaying* secara intensif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

**Kata kunci:** teknik *roleplaying*, kecerdasan emosional.