

BAB IV

HASIL PENELITIAN

1.1 Deskripsi Penelitian

1.1.1 Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe, Desa Lologolu, Kecamatan Mandrehe, Kabupaten Nias Barat, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini diselesaikan dari bulan Februari hingga Maret sesuai jadwal yang disepakati dengan subjek penelitian. Dalam pemeriksaan tersebut, informasi diperoleh melalui pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tentang Bimbingan Kelompok (X1), Teknik *Role Playing* (X2), dan satu variabel terikat yaitu Kecemasan Sosial (Y) untuk peserta didik kelas VIII-1 di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Hasil penyampaian instrument akan dijadikan sebagai uji informasi untuk menentukan pengaruh Bimbingan Kelompok (X1), Teknik *Role Playing* (X2) terhadap Kecemasan Sosial (Y) peserta didik kelas VIII-1 di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Uji coba penelitian ini dilakukan kepada 30 orang peserta didik kelas VIII-2 yang digunakan untuk uji validitas instrument angket. Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik kelas VIII-1 yang diambil dengan cara pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penelitian ini dimulai pada tanggal 24 Februari 2025 berdasarkan surat izin penelitian yang telah disetujui oleh tingkat prodi, fakultas dan pihak sekolah lokasi penelitian.

Hasil penyampaian instrument akan dijadikan sebagai uji informasi untuk menentukan pengaruh Bimbingan kelompok (X1), teknik *role playing* (X2) terhadap kecemasan sosial (Y) peserta didik di kelas VIII-1 UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Contoh dalam penelitian ini adalah 30 orang peserta didik kelas VIII-2 yang digunakan untuk uji validitas instrument angket. Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik kelas VIII-2 yang diambil dengan cara pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

Mengantarkan surat permohonan izin penelitian yang telah ditandatangani oleh dekan kepada pihak sekolah (dalam hal ini disampaikan kepada Kepala Sekolah ditempat), pada tanggal 22 februari 2025, oleh karena pihak sekolah menyetujui permohonan izin penelitian dimaksud, dengan memberikan surat balasan yang berisi pemberian izin pelaksanaan penelitian, maka peneliti memulai penelitian ini pada 24

Februari 2025 sampai 24 maret 2025 sesuai dengan tanggal mulainya penelitian yang telah ditetapkan disurat izin penelitian baik dari prodi, fakultas maupun pihak sekolah.

Melaksanakan uji coba instrumen angket dengan memberikan angket variabel X1, X2 dan Y kepada siswa kelas VIII-2 tepat pada tanggal 24 Februari 2025 dimana kelas dimaksud merupakan bagian dari populasi penelitian. Setelah angket di edarkan kepada siswa, dan kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan aplikasi statistik SPSS versi 26, peneliti menguji validitas dan reliabiitas instrumen untuk memastikan apakah instrument yang digunakan benar valid dan konsisten. Setelah diolah dan didapatkan hasil yang valid dan reliabel, pada tanggal 26 Februari 2025 peneliti memberikan angket pretest kepada sampel penelitian dalam hal ini kelas VIII-1 untuk mengetahui kondisi awal terkait dengan kecemasan sosial peserta didik.

Peneliti melaksanakan layanan Bimbingan Kelompok dengan judul materi “penurunan kecemasan sosial” pada tanggal 28 februari, dan 01 maret 2025 didampingi oleh pamong dan sekaligus sebagai guru BK di sekolah UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe. Pada tanggal 03 dan 04 maret 2025 peneliti melaksanakan teknik *role playing* dengan judul materi “pengentasan gangguan kecemasan sosial” didampingi oleh guru. Berhubung waktu yang diberikan oleh pihak sekolah hanya 1JP (40 menit) setiap kali masuk dikelas, maka pelaksanaan layanan dilaksanakan selama empat kali pertemuan yakni; Bimbingan Kelompok dibagi menjadi dua kali pertemuan dan teknik *role playing* dibagi menjadi 2 kali pertemuan. Dikarenakan jika layanan bimbingan kelompok dan teknik *role playing* dilaksanakan hanya 4 kali.

Menyebarkan angket posttest kepada siswa pada 10 maret 2025 untuk mengukur seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok dan teknik *role playing* terhadap kecemasan sosial peserta didik. Dan menyebarkan angket variabel X1 dan X2 untuk mengukur pengaruh masing- masing variabel tersebut terhadap kecemasan sosial peserta didik. Setelah mengambil data penelitian dan penyebaran angket pretest dan postes serta pemberian layanan kepada siswa. Peneliti mengolah data yang telah didapatkan yang telah diberikan kepada siswa, baik itu data pritest, posttest dan hasil angket dari masing-masing variabel independen di aplikasi *SPSS v 26* dengan melakukan uji Prasyarat, deskripsi sebelum dan sesudah diberi layanan dan uji hipotesis.

Pada 12 maret sampai 11 maret 2025 peneliti menyusun laporan penelitian dan pebimbingan laporan penelitian kepada dosen pembimbing. Pada 09 april 2025

kembali kesekolah mengambil surat keterangan telah melaksanakan penelitian yang ditandatangani oleh kepala sekolah.

1.1.2 Verifikasi Data

Verifikasi data merupakan langkah untuk memastikan bahwa angket yang telah disebar telah diisi dengan benar oleh responden sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Tujuan dari verifikasi ini adalah untuk menghindari adanya kesalahan atau kekurangan yang dapat mempengaruhi pengolahan data lebih lanjut. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, angket harus melewati validasi konstruk oleh seorang validator ahli. Proses ini meliputi penilaian terhadap indikator, tata bahasa, peristilahan, serta kesesuaian dengan karakteristik sampel penelitian. Instrumen angket dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian setelah dilakukan uji coba untuk menguji validitas dengan reliabilitas oleh validator pada tanggal 21 februari 2025.

1.2 Hasil Uji Prasyarat Data

4.2.1 Sebelum Menganalisis Data Penelitian

Sebelum melakukan analisis data penelitian maka dilakukan terlebih dulu uji prasyarat yakni uji: Normalitas, Homogenitas, dan Linieritas, guna melanjutkan analisis data apakah menggunakan analisis statistik *parameterik* atau *nonparameterik*. Apabila data berdistribusi normal, memiliki varians homogen, dan mempunyai hubungan yang linier maka analisis penelitian menggunakan statistik *parametrik*. Namun apabila data tidak memenuhi persyaratan seperti dijelaskan di atas maka analisis menggunakan statistik *nonparametrik*.

Oleh karena itu, sebelum menguji hipotesis penelitian maka dilakukan pengujian prasyarat terlebih dahulu yakni: Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Linieritas.

1.2.2 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur dalam statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah distribusi data dalam suatu sampel mendekati distribusi normal. Dalam penelitian kuantitatif, uji normalitas sangat penting karena banyak teknik analisis statistik, seperti regresi linear, ANOVA, dan uji-t, mensyaratkan data yang berdistribusi normal. Jika asumsi ini tidak terpenuhi, maka analisis yang dilakukan bisa menghasilkan kesimpulan yang keliru. Oleh karena itu, uji normalitas menjadi

salah satu langkah awal dalam proses analisis data untuk menentukan metode statistik yang paling sesuai digunakan. Pentingnya melakukan uji normalitas dalam suatu penelitian terletak pada perannya dalam menentukan kelayakan penggunaan teknik analisis statistik tertentu. Jika data yang dianalisis tidak berdistribusi normal, maka penggunaan teknik statistik parametrik dapat menghasilkan kesimpulan yang tidak valid. Oleh karena itu, uji normalitas diperlukan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar yang diperlukan, sehingga analisis yang dilakukan dapat menghasilkan hasil yang akurat, reliabel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil uji normalitas Variabel X1 terhadap variabel Y

Tabel 4.1

Tests of Normality

Bimbingan Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kecemasan sosial	0.827	5	0.133

Hasil uji normalitas Variabel X2 terhadap variabel Y

Tabel 4.2

Tests of Normality^a

Teknik Role Playing	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Kecemasan sosial	0.893	3	0.363

Berdasarkan data pada tabel 4.1 dan 4.2 di atas diperoleh hasil uji normalitas data penelitian Kecemasan Sosial (Y), Bimbingan Kelompok (X1), dan Teknik Role Playing (X2). Kriteria pengujian uji Shapiro wilk adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 Maka data berdistribusi normal. Dapat di lihat pada tabel 4.1 dan 4.2 di atas di peroleh hasil uji Shapiro wilk dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yakni; nilai signifikansi bimbingan kelompok (X1) terhadap kecemasan sosial (Y) sebesar 0,133 dan nilai signifikansi teknik *role playing* (X2) terhadap kecemasan sosial (Y) sebesar 0,363. Maka dari hasil hitung Shapiro wilk tersebut dapat ditegaskan bahwa

data penelitian Kecemasan Sosial, Bimbingan Kelompok, dan Teknik Role Playing adalah berdistribusi normal, sehingga analisis data ini dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik.

4.2.3 Uji Homogenitas Data

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui varian data apakah antara dua atau lebih kelompok memiliki varian yang sama atau berbeda. Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varians (sebaran data) dari dua atau lebih kelompok data adalah sama atau tidak. Secara sederhana, uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa kelompok-kelompok yang dibandingkan dalam penelitian memiliki tingkat keragaman data yang serupa. Uji homogenitas ini digunakan sebagai prasyarat dalam menguji hipotesis, yaitu *one Way ANOVA*. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah homogen atau sama. Hasil uji homogenitas dapat dilihat dari output *test of homogeneity of variances* berikut ini.

Uji homogenitas variabel X1 terhadap Y

Tabel 4.3

Test of Homogeneity of Variances

Bimbingan Kelompok		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kecemasan sosial	Based on Mean	1.754	4	20	0.178

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 for windows

Uji homogenitas variabel X2 terhadap Y

Tabel 4.4

Test of Homogeneity of Variances

Teknik Role Playing		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kecemasan sosial	Based on Mean	0.556	5	24	0.732

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 for windows

Hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau nilai Bimbingan Kelompok (X1) dan Teknik Role Playing (X2) ($0,178 > 0,05$ dan $0,732 > 0,05$), maka dapat ditegaskan bahwa data atau varian setiap sampel: Kecemasan Sosial (Y), Bimbingan Kelompok (X1), dan Teknik Role Playing (X2) adalah bervariasi homogen. Maka data penelitian ini telah memenuhi asumsi dasar homogenitas, sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik.

1.2.3 Uji Linearitas

Selanjutnya dilakukan uji linearitas untuk mengetahui Linearitas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang Linear atau tidak. Uji linearitas adalah sebuah prosedur statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linear (garis lurus) yang signifikan antara dua variabel atau lebih. Dalam konteks penelitian, uji ini sering digunakan untuk menguji apakah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dapat dimodelkan secara akurat menggunakan garis lurus. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linear. Pengujian SPSS dengan menggunakan *Tes for Linearity* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier jika signifikansi (*deviation from Linearity*) lebih dari 0,05. Hasil uji linieritas dimaksud dapat dilihat pada kedua tabel berikut ini

Tabel 4.5
ANOVA Table
Uji Linieritas Data Penelitian

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Si g.
Kecema san sosial * Bimbin gan Kelomp ok	Betwe en Group s	(Combin ed)	33.892	9	3.766	0.756	0. 65 6
		Linearit y	0.204	1	0.204	0.041	0. 84 2
		Deviatio n from Linearit y	33.687	8	4.211	0.846	0. 57 5
	Withi n Group s		99.575	20	4.979		
	Total		133.467	29			

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 *for windows*

Tabel 4.6
ANOVA Table
Uji Linieritas Data Penelitian

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecemasan sosial * Teknik Role Playing	Between Groups	(Combined)	11.110	6	1.852	0.348	0.904
		Linearity	0.671	1	0.671	0.126	0.726
		Deviation from Linearity	10.438	5	2.088	0.392	0.849
	Within Groups		122.357	23	5.320		
	Total		133.467	29			

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 *for windows*

Berdasarkan output *ANOVA TABEL* di atas, dapat dilihat hasil uji linieritas Kecemasan Sosial (Y) dengan Bimbingan Kelompok (X1) sebesar 0.575 dan Kecemasan Sosial (Y) dengan Teknik Role Playing (X2) sebesar 0.849. Signifikansi hitung ini lebih besar dari 0,05 atau $0.575 > 0,05$ dan $0.849 > 0,05$. Sehingga dapat ditegaskan bahwa variabel Kecemasan Sosial (Y) dengan Bimbingan Kelompok dan Kecemasan Sosial (Y) dengan Teknik Role Playing terdapat hubungan yang linier.

1.3 Deskripsi Penurunan kecemasan sosial Sebelum dan Sesudah Diberi Bimbingan Kelompok dan Teknik Role Playing

4.3.1 Temuan

Pada awalnya penelitian ini bisa dilakukan karena pengurusan surat izin meneliti yang di keluarkan oleh pak dekan Unias (Dr Yaredi Waruwu, S.S., M.S.) pada tanggal 20 februari 2025. seterusnya dilakukan penelitian selama satu bulan yaitu mulai 24februari-24 maret 2025 guna untuk memperoleh data penelitian yang lebih akurat sebelum melakukan pengujian pengaruh bimbingan kelompok dan teknik role playing terhadap kecemasan sosial peserta didik. Maka dilakukan terlebih dulu pengukuran penurunan Kecemasan Sosial Sebelum memberi perlakuan yakni Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing kepada peserta didik. Temuan penelitian ini dapat dilihat deskripsinya pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7

Deskripsi Perilaku Peserta Didik (K) Secara Keseluruhan Sebelum dan Sesudah Diberi Bimbingan Kelompok dan Teknik Role Playing

N = 30 Skor Ideal 150

No Res.	SEBELUM (Pree Tes)			SESUDAH (Post Tes)			Hasil Layanan Naik (%)
	Diberi Bimbingan Kelompok dan Teknik Role Playing			Diberi Bimbingan Kelompok dan Teknik Role Playing			
	Skor	%	Penilai an	Skor	%	Penilaian	
1	134	89.3	5	42	28	2	61.3
2	129	86	5	40	26.6	2	59.4
3	128	85.3	5	37	24.6	2	60.7
4	124	82.6	5	38	25.3	2	57.3
5	123	82	5	36	24	2	58
6	128	85.3	5	34	22.6	2	62.7
7	134	89.3	5	37	24.6	2	64.7
8	128	85.3	5	40	26.6	2	58.7
9	130	86.6	5	34	22.6	2	64
10	126	84	5	38	25.3	2	58.7
11	133	88.6	5	36	24	2	64.6
12	124	82.6	5	35	23.3	2	59.3
13	129	86	5	38	25.3	2	60.7
14	126	84	5	35	23.3	2	60.7
15	127	84.6	5	36	24	2	60.6
16	132	88	5	37	24.6	2	63.4
17	126	84	5	36	24	2	60
18	122	81.3	5	35	23.3	2	58
19	125	83.3	5	38	25.3	2	83.3

20	127	84.6	5	37	24.6	2	60
21	125	83.3	5	34	22.6	2	60.7
22	125	83.3	5	44	29.3	2	54
23	123	82	5	45	30	2	52
24	133	88.6	5	39	26	2	62.6
25	130	86.6	5	36	24	2	62.6
26	131	87.3	5	36	24	2	63.3
27	126	84	5	37	24.6	2	59.4
28	124	82.6	5	36	24	2	58.6
29	126	84	5	37	24.6	2	84
30	131	87.3	5	40	26.6	2	87.3
Jml	3829	85,0	2	1123	24,9	5	60,1
Rata-rata	127,6			37,4			

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 for windows

Berdasarkan hasil penelitian atau data-data di atas menunjukkan perbedaan Kecemasan Sosial (Y) sebelum dan sesudah diberi perlakuan yakni bimbingan kelompok dan teknik *role playing*. Deskripsi Kecemasan Sosial siswa sebelum diberi layanan maka skor Kecemasan Sosial Peserta Didik mencapai nilai rata-rata sebesar 127,6 (85,0 %) dari skor ideal 150. Sedangkan setelah diberi layanan maka terdapat penurunan kecemasan sosial terhadap peserta didik secara signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 37,4 (24,9 %) dari skor ideal 150. Sebagai hasil layanan yang telah diberikan maka Kecemasan Sosial Siswa menjadi jauh lebih menurun dengan rata-rata nilai sebesar 60,1%.

4.3.2 Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian di atas maka dapat ditegaskan bahwa bimbingan kelompok dan teknik *role playing* sangat ampuh dalam menurunkan kecemasan sosial siswa menjadi lebih baik sebelumnya dengan hasil rata-rata sebesar 60,1%. Jika layanan ini direncanakan dan dilaksanakan dengan baik oleh konselor sekolah maka akan mencapai hasil yang baik yakni Kecemasan Sosial Siswa mendapat penurunan positif terhadap siswa. Layanan ini sangat memberikan pengaruh Kecemasan Sosial bagi siswa, karena melalui layanan ini siswa diberi pemahaman aspek-aspek kecemasan sosial untuk dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Layanan bimbingan kelompok dan teknik *role playing* memberikan dampak yang sangat baik bagi siswa terhadap kecemasan sosial mereka. Siswa yang sebelumnya

memiliki kecemasan sosial kemudian setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dan Teknik Role Playing, Kecemasan sosial siswa mengalami penurunan.

4.4 Hasil Penelitian Analisis Pengaruh Bimbingan Kelompok dan Teknik *Role PLaying* terhadap kecemasan sosial Peserta didik

4.4.1 Hasil Penelitian

- a. Besaran Sumbangan, Kontribusi, dan Pengaruh Bimbingan Kelompok dan Teknik *Role Playing* Terhadap kecemasan sosial peserta didik

Hasil temuan penelitian mengenai pengaruh bimbingan kelompok dan teknik *role playing* dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini. Besaran kontribusi, sumbangan dan pengaruh secara bersama-sama dan parsial variabel: bimbingan kelompok (X1) dan teknik *role playing* (X2) terhadap kecemasan sosial peserta didik (Y), dapat dilihat berikut ini.

Tabel 4.8 Model Summary

Besaran Pengaruh Variabel X1, X2 Terhadap Variabel Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,818 ^a	0,668	0,644	5,421

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 for windows

Predictors: (constant), Bimbingan Kelompok (X1), Teknik *Role Playing* (X2).

Pada tabel 4.7 di atas diperoleh kontribusi, sumbangan dan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yakni variabel: bimbingan kelompok(X1), teknik *role playing* (X2), terhadap kecemasan sosial (Y) sebesar 0,668. *R Square* (R^2) atau kuadrat dari R, yaitu koefisien determinasi yang akan diubah ke dalam bentuk persen, yakni $0,668 \times 100 = 66,8\%$ artinya presentase sumbangan variabel X1, X2 terhadap Y dan nilai R^2 sebesar 66,8% sedangkan sisanya sebesar 33,2 % dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diteliti.

- b. Pengaruh Secara Bersama-sama Bimbingan Kelompok dan Teknik *Role Playing* Terhadap kecemasan sosial

Hasil temuan penelitian mengenai Pengaruh secara bersama-sama layanan bimbingan kelompok (X1) dan teknik *role playing* (X2) terhadap kecemasan sosial, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9

Hasil Uji Pengaruh Secara Bersama-sama Variabel X1, X2 Terhadap Y
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Model
1	Regression	1598.977	2	799.489	27.210	0,000^b	1
	Residual	793.323	27	29.382			
	Total	2392.300	29				

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 *for windows*

- a. Dependent Variable: Kecemasan Sosial (Y)
b. Predictors: (Constant), Bimbingan Kelompok (X1), Teknik Role Playing (X2).

Hasil uji ANOVA (Uji F) atau koefisien regresi secara bersama-sama, dilakukan untuk menguji signifikansi pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen, dalam hal ini untuk menguji signifikansi bimbingan kelompok (X1) dan teknik *role playing* (X2) terhadap kecemasan sosial (Y). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah secara bersama-sama variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Untuk mengetahuinya, pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Langkah-langkah pengujiannya diurai berikut dengan merumuskan hipotesis.

Ho : bimbingan kelompok, teknik *role playing* secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap kecemasan sosial.

Ha : bimbingan kelompok, teknik *role playing* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap penurunan kecemasan sosial.

Selanjutnya dilakukan penentuan F_{hitung} dan F_{tabel} , yakni berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh F_{hitung} sebesar 27.210 dan F_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik pada tingkat signifikansi 0,05 dengan df 1 atau jumlah variabel-1 = 2, dan df 2 adalah $n-k-1$ atau $30-2-1 = 27$, n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel independen. Hasil diperoleh untuk F_{tabel} sebesar 2,96. Kriteria pengujian, jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau signifikansi hitung lebih kecil dari pada 0,05 maka hipotesis Ho ditolak dan Hipotesis Ha diterima. Kesimpulan, karena F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} ($27.210 > 2,96$) atau signifikansi hitung lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) maka hipotesis Ho ditolak dan Hipotesis Ha diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa

bimbingan kelompok dan teknik *role playing* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kecemasan sosial.

c. Pengaruh Secara Parsial Bimbingan kelompok Terhadap kecemasan sosial.

Hasil temuan penelitian mengenai pengaruh secara parsial bimbingan kelompok terhadap kecemasan sosial, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10
Hasil Pengaruh secara parsial Bimbingan Kelompok (X1) dan Teknik *Role Playing* (X2) terhadap Kecemasan Sosial (Y)
Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	(Constant)	B	Std. Error	Beta		
1.	Layanan Bimbingan Kelompok (X1)	21.835	7,825		2.790	0,010
2.	Teknik Role Playing (X2)	0,202	0,125	0,260	1.619	0,117
		0,504	0,132	0,610	3.802	0,001

Sumber: hasil pengolahan data SPSS V.26 *for windows*

Dependent Variable: Kecemasan Sosial (Y)

Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dan 2 sisi, dan langkah-langkah pengujian koefisien variabel bimbingan kelompok serta perumusan hipotesis, sebagai berikut.

Ho : bimbingan kelompok, secara parsial tidak berpengaruh terhadap kecemasan sosial.

Ha : bimbingan kelompok, secara parsial berpengaruh terhadap kecemasan sosial.

Selanjutnya dilakukan penentuan t_{hitung} dan t_{tabel} , yakni berdasarkan olahan data di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 1.619 dan t_{tabel} dicari pada signifikansi $0,05/2 = 0,25$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan $df = n-k-1$ atau $30-2-1 = 27$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 0.68368. Kriteria pengujian, jika $t_{tabel} > t_{hitung}$ maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Maka dari kriteria pengujian tersebut ditegaskan bahwa, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1.619 > 0.68368$), maka H_0 ditolak dan H_a di terima. Oleh karena itu maka dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok berpengaruh secara parsial terhadap penurunan kecemasan sosial siswa. Nilai koefisien regresi variabel Layanan Bimbingan Kelompok (b_1) bernilai positif, yaitu 0,202. Artinya bahwa setiap peningkatan Layanan Bimbingan kelompok sebesar 1,00 % maka akan diikuti dengan penurunan kecemasan sosial siswa sebesar 20,2 % dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

d. Pengaruh Secara Parsial teknik *role playing* terhadap penurunan kecemasan sosial

Pengujian koefisien variabel teknik *role playing* dan perumuskan hipotesis, sebagai berikut.

H_0 : teknik *role playing*, secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Pengentasan kecemasan sosial

H_a : teknik *role playing*, secara parsial berpengaruh signifikan terhadap Pengentasan kecemasan sosial Kriteria pengujian; jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{table}$ maka H_0 diterima. Atau nilai signifikansi hitung lebih besar dari pada 0,05 maka H_0 diterima. Maka dari kriteria pengujian tersebut disimpulkam bahwa; karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.802 > 0.68368$). oleh karena itu maka dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap penurunan kecemasan sosial siswa. Nilai koefisien regresi teknik *role playing* (b_2) bernilai positif, yaitu 0,504. Artinya bahwa teknik *role playing* sebesar 1,00 % maka akan diikuti dengan penurunan kecemasan sosial Siswa sebesar 50,4 % dengan asumsi variabel independen lainnya tetap.

4.4.2 Pembahasan

Bimbingan Kelompok (X1) dengan teknik *role playing* (X2) memiliki kontribusi, sumbangan dan pengaruh yang sangat besar terhadap kecemasan sosial peserta didik. Setiap peningkatan variabel bimbingan kelompok dan teknik *role playing* sebesar 1,00 % akan diikuti penurunan kecemasan sosial 0,668 %. Layanan-layanan ini merupakan jenis layanan yang sangat ampuh dalam penurunan kecemasan sosial siswa. Hal ini ditegaskan karena layanan ini menggunakan dinamika kelas dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas kepribadian dengan menurunnya kecemasan sosial peserta didik. Dinamika kelas sangat besar dan dahsyat kekuatannya dalam memecahkan masalah.