

**PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM BIMBINGAN KELOMPOK  
TERHADAP TOLERANSI SISWA KELAS X SMK NEGERI 26 JAKARTA**  
(Studi Kuasi Eksperimen di SMK Negeri 26 Jakarta)

**Elsya Pratiwi**

**ABSTRAK**

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk meningkatkan toleransi peserta didik kelas X SMK Negeri 26 Jakarta melalui teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok. Populasi sebanyak 360 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X SMK Negeri 26 Jakarta yaitu 10 untuk kelompok eksperimen dan 10 untuk kelompok kontrol yang didapatkan dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain kuasi eksperimen dalam bentuk *pretest-posttest nonequivalent group design*. Pengukuran pada penelitian ini menggunakan instrumen toleransi yang berjumlah 47 butir dengan realibilitas 0.745. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Mann Whitney U-Test* menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0.000 yang berarti nilai probabilitas lebih kecil dari nilai signifikansi  $\alpha$  0.05, Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil penelitian menunjukkan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok berpengaruh positif terhadap toleransi siswa kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. Selanjutnya, guru BK dapat mengimplementasikan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok sebagai salah satu alternatif layanan untuk meningkatkan toleransi peserta didik di sekolah.

Kata Kunci : *Role Playing*, Bimbingan Kelompok, Toleransi