

Peningkatan Etika Pergaulan Siswa melalui Layanan Bimbingan Klasikal dengan Model Role Playing

Sri Hidayati

Madrasah Aliyah Negeri 19 Jakarta, Jakarta, Indonesia

Email: cici77.maja@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan etika pergaulan siswa melalui layanan bimbingan klasikal dengan model role playing. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X B MAN 19 Jakarta. Data dikumpulkan melalui observasi, angket etika pergaulan, wawancara, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa etika pergaulan siswa pada tahap pra-tindakan berada pada kategori sedang dan belum diterapkan secara konsisten. Penerapan model role playing pada siklus I

meningkatkan aktivitas siswa menjadi 65%, namun perubahan perilaku belum optimal. Setelah perbaikan tindakan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat signifikan menjadi 85% dan diikuti oleh peningkatan etika pergaulan, seperti empati, komunikasi santun, dan tanggung jawab sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa model role playing mampu membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai etika secara lebih bermakna. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal dengan model role playing efektif dalam meningkatkan etika pergaulan siswa dan relevan diterapkan dalam layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

Abstract: This study aims to improve students' social ethics through classical guidance services using the role playing model. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were students of class X B at MAN 19 Jakarta. Data were collected through observation, social ethics questionnaires, interviews, and field notes, and analyzed using qualitative and quantitative methods. The results indicate that students' initial social ethics were at a moderate level and inconsistently applied. The implementation of role playing in Cycle I increased student activity to 65%, although behavioral changes were not yet optimal. After improvements in Cycle II, student activity increased significantly to 85%, accompanied by improvements in empathy, polite communication, and social responsibility. These findings demonstrate that role playing effectively facilitates the internalization of ethical values. Therefore, classical guidance services using the role playing model are effective in improving students' social ethics and applicable in school guidance and counseling services.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 10 Februari 2026

Disetujui pada: 25 Februari 2026

Dipublikasikan pada: 1 Maret 2026

Kata kunci: Bimbingan Klasikal; Etika Pergaulan; Penelitian Tindakan Kelas; Role Playing; Siswa.

PENDAHULUAN

Etika pergaulan merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan sosial siswa yang memiliki peran penting dalam membentuk kualitas interaksi antarindividu di lingkungan sekolah. Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer pengetahuan akademik, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan nilai sosial yang berkelanjutan. Etika pergaulan mencakup sikap saling menghargai,

empati, tanggung jawab, serta kemampuan berkomunikasi secara santun dan konstruktif dengan teman sebaya maupun guru. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan etika pergaulan yang baik cenderung memiliki kesejahteraan psikologis yang lebih tinggi, hubungan sosial yang lebih sehat, serta tingkat konflik sosial yang lebih rendah di lingkungan sekolah (Durlak, 2021; Taylor, 2022).

Namun demikian, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menerapkan etika pergaulan secara konsisten. Perilaku kurang sopan, rendahnya rasa empati, serta lemahnya kemampuan mengelola konflik sosial masih kerap dijumpai di berbagai satuan pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan menengah. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya konflik antar siswa, menurunnya kualitas interaksi sosial, serta terganggunya iklim belajar yang kondusif di sekolah (Sari, 2021; Nugroho, 2022). Penelitian terbaru juga mengungkapkan bahwa perubahan pola interaksi remaja, baik akibat perkembangan teknologi maupun dinamika sosial pascapandemi, turut memperbesar tantangan pembentukan etika pergaulan siswa (Putri, 2020).

Dalam konteks pendidikan formal, layanan bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan etika pergaulan. Salah satu bentuk layanan yang dapat menjangkau siswa secara menyeluruh adalah layanan bimbingan klasikal. Layanan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar sosial secara kelompok, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai sosial secara bersama-sama. Akan tetapi, pelaksanaan bimbingan klasikal di sekolah masih sering dilakukan secara konvensional, seperti ceramah satu arah atau diskusi terbatas, yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami dan mempraktikkan langsung nilai etika pergaulan (Rahmawati, 2023; Lestari, 2023).

Keterbatasan pendekatan konvensional tersebut menimbulkan kesenjangan antara tujuan layanan bimbingan klasikal dan hasil yang diharapkan. Siswa mungkin memahami konsep etika pergaulan secara kognitif, tetapi belum tentu mampu menginternalisasikannya dalam perilaku nyata. Oleh karena itu, diperlukan model layanan yang bersifat aktif, partisipatif, dan kontekstual agar siswa tidak hanya mengetahui, tetapi juga mengalami dan merefleksikan nilai-nilai etika dalam situasi sosial yang menyerupai kondisi nyata (Hidayat, 2022).

Salah satu model yang dinilai efektif dalam menjawab kebutuhan tersebut adalah model Role Playing. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dengan cara memerankan berbagai situasi sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui simulasi peran, siswa dapat belajar memahami sudut pandang orang lain, melatih empati, serta mengembangkan keterampilan komunikasi dan pengambilan keputusan secara etis. Penelitian menunjukkan bahwa role playing mampu meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman nilai moral siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran pasif (Wahyuni, 2021; Hasanah, 2023).

Sejumlah studi dalam lima tahun terakhir juga mengonfirmasi efektivitas penerapan model role playing dalam layanan bimbingan dan konseling. Penelitian pada siswa sekolah menengah menunjukkan bahwa penggunaan role playing dalam layanan kelompok dapat meningkatkan keterampilan interpersonal, kepercayaan diri, serta kemampuan menyelesaikan konflik sosial secara konstruktif (Fauzi & Ramadhan, 2020). Studi lain menemukan bahwa role playing membantu siswa menginternalisasi nilai etika melalui pengalaman emosional dan reflektif yang lebih mendalam, sehingga perubahan perilaku menjadi lebih berkelanjutan (Aini, 2022).

Meskipun demikian, kajian mengenai penerapan model role playing secara spesifik dalam layanan bimbingan klasikal yang berfokus pada peningkatan etika pergaulan siswa masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada peningkatan keterampilan sosial secara umum atau pada layanan konseling kelompok, bukan pada layanan klasikal yang bersifat preventif dan menyeluruh. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi, khususnya terkait bagaimana model role playing dapat diintegrasikan secara sistematis dalam bimbingan klasikal untuk membentuk etika pergaulan siswa (Nurhayati, 2024).

Dari perspektif state of the art, penelitian terkini dalam bidang pendidikan dan konseling menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan sosial-emosional. Model *role playing* dipandang selaras dengan pendekatan tersebut karena mampu menghubungkan pemahaman kognitif dengan pengalaman afektif dan perilaku nyata siswa. Penelitian internasional juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis simulasi peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, empati, serta kualitas interaksi sosial dalam jangka Panjang (Burgess, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai peningkatan etika pergaulan siswa melalui layanan bimbingan klasikal dengan model *role playing* menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan praktik layanan bimbingan dan konseling di sekolah, tetapi juga memberikan dasar empiris bagi penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru BK dalam merancang layanan bimbingan klasikal yang efektif, relevan, dan mampu membentuk etika pergaulan siswa secara berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bidang Bimbingan dan Konseling, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas layanan bimbingan klasikal dalam upaya meningkatkan etika pergaulan siswa melalui penerapan model *role playing*. PTK dipilih karena bersifat reflektif, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga memungkinkan guru BK untuk melakukan perbaikan layanan secara berkelanjutan berdasarkan kondisi nyata di kelas (Kemmis, 2019). Pendekatan ini sejalan dengan tujuan penelitian yang tidak hanya berfokus pada pengukuran hasil, tetapi juga pada proses perubahan perilaku sosial siswa.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan ini dilaksanakan secara siklik dan berulang hingga diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan etika pergaulan siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Model ini dipandang relevan karena memberikan ruang refleksi kritis bagi guru BK untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan menyempurnakan strategi layanan pada siklus berikutnya (Hopkins, 2019).

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 19 Jakarta, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X.B. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan etika pergaulan siswa dalam interaksi dengan teman sebaya. Selain siswa sebagai subjek utama, guru Bimbingan dan Konseling berperan sebagai pelaksana tindakan sekaligus mitra kolaboratif dalam proses refleksi. Pendekatan kolaboratif ini merupakan karakteristik penting dalam PTK karena memungkinkan terjadinya pertukaran pandangan antara peneliti dan praktisi pendidikan (Sukardi, 2021).

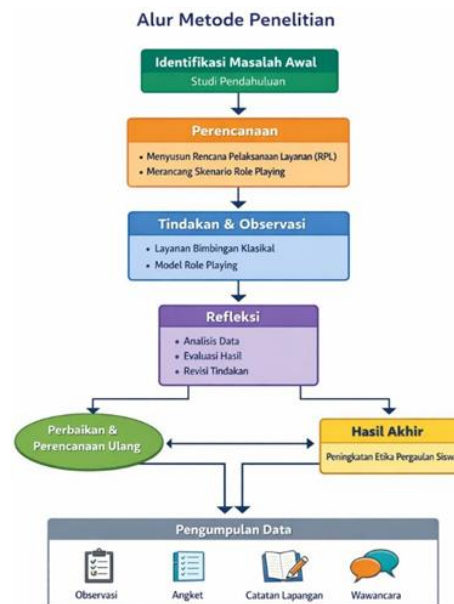
Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini berupa layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan model *role playing*. Model *role playing* dipilih karena memungkinkan siswa untuk memerankan situasi sosial yang merepresentasikan masalah etika pergaulan yang sering mereka temui di lingkungan sekolah. Dalam setiap siklus, layanan dirancang melalui tahapan perencanaan yang meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL), penentuan skenario bermain peran, pembagian peran siswa, serta penyiapan instrumen evaluasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara terstruktur, dimulai dari apersepsi, penyajian masalah sosial, pelaksanaan *role playing*, diskusi reflektif, dan penegasan nilai etika pergaulan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan keterlibatan aktif siswa (Joyce, 2020).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, angket, wawancara, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk

mengamati perilaku etika pergaulan siswa selama proses layanan berlangsung, baik saat bermain peran maupun dalam interaksi kelas. Angket digunakan untuk mengukur tingkat etika pergaulan siswa secara kuantitatif sebelum dan sesudah tindakan diberikan. Wawancara dilakukan secara terbatas untuk memperoleh data pendukung terkait respons siswa dan pandangan guru BK terhadap pelaksanaan layanan, sedangkan catatan lapangan digunakan untuk merekam dinamika kelas yang tidak tertangkap oleh instrumen terstruktur (Creswell, 2021).

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara reflektif. Sementara itu, data kuantitatif dari angket dianalisis dengan membandingkan skor antar siklus untuk melihat kecenderungan peningkatan etika pergaulan siswa. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode, serta member check dengan guru BK sebagai mitra kolaborasi, sehingga keabsahan temuan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Miles, 2020).

Dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai proses dan hasil penerapan layanan bimbingan klasikal dengan model role playing dalam meningkatkan etika pergaulan siswa. Metodologi ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil akhir, tetapi juga pada perbaikan praktik layanan bimbingan dan konseling secara berkelanjutan di lingkungan madrasah. Secara visual, tahapan metode penelitian ini dapat dilihat pada flowchart yang menggambarkan keseluruhan proses penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan:



Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagian hasil penelitian ini menyajikan temuan penelitian yang diperoleh melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam layanan bimbingan klasikal dengan model role playing. Penyajian hasil difokuskan pada kondisi awal etika pergaulan siswa, proses pelaksanaan tindakan, serta perubahan aktivitas dan perilaku etika pergaulan siswa pada setiap siklus tindakan. Data hasil penelitian diperoleh melalui teknik observasi dan angket etika pergaulan siswa, yang kemudian dianalisis untuk melihat kecenderungan peningkatan etika pergaulan siswa setelah penerapan model role playing. Uraian hasil penelitian disusun secara sistematis mulai dari tahap pra-tindakan, pelaksanaan siklus

I, hingga siklus II untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas tindakan yang dilakukan.

Kondisi Awal Etika Pergaulan Siswa (Pra-Tindakan)

Hasil penelitian diawali dengan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi etika pergaulan siswa serta pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling di kelas X B MAN 19 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi awal, layanan BK yang dilaksanakan di kelas masih cenderung bersifat konvensional dan berorientasi pada penyampaian informasi. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses layanan masih terbatas, sehingga kesempatan untuk menghayati dan mempraktikkan nilai-nilai etika pergaulan secara langsung belum optimal.

Hasil angket etika pergaulan yang diberikan kepada 34 siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman dasar mengenai perilaku etis, namun penerapannya belum konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Pada indikator menghargai pendapat teman, mayoritas siswa berada pada kategori selalu dan sering, namun pada indikator lain seperti kepedulian sosial, penggunaan bahasa yang sopan, serta keberanian mengakui kesalahan, masih ditemukan siswa yang berada pada kategori kadang-kadang bahkan tidak pernah. Gambaran kondisi awal etika pergaulan siswa tersebut disajikan pada Tabel 1. Hasil Angket Etika Pergaulan Siswa Pra-Tindakan, yang menunjukkan bahwa etika pergaulan siswa masih berada pada kategori sedang dan memerlukan penguatan melalui layanan BK yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Tabel 1. Hasil Angket Etika Pergaulan Siswa Pra-Tindakan

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Apakah saya menghargai pendapat teman, meskipun pendapatnya berbeda dengan saya ?	17	12	4	0
2	Apakah saya membantu teman yang kesulitan dalam pelajaran atau tugas ?	8	20	5	1
3	Apakah saya menjenguk teman yang sedang sakit atau tertimpa musibah?	7	27	18	3
4	Apakah saya menjaga rahasia atau privasi teman yg dipercayakan kepada saya?	24	8	1	0
5	Apakah saya bersikap ramah dan sopan kepada teman tanpa membeda bedakan?	14	15	2	0
6	Apakah saya menggunakan Bahasa yang sopan dan nada yang rendah saat berbicara dengan teman ?	7	16	10	0
7	Apakah saya bersikap sabar dan tidak mudah marah saat menghadapi masalah?	6	18	10	0
8	Jika saya membuat kesalahan, apakah saya berani mengakui kepada teman ?	15	14	3	0
9	Ketika bertemu teman, apakah saya mengucapkan salam ?	7	9	11	6
10	Apakah saya tidak mengambil milik teman tanpa izin ?	20	5	4	4

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Model Role Playing

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, tindakan penelitian dilaksanakan melalui layanan bimbingan klasikal dengan menerapkan model role playing. Model ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa melalui simulasi peran

yang mencerminkan situasi sosial yang relevan dengan kehidupan siswa di lingkungan sekolah. Skenario yang digunakan mencakup perbedaan pendapat antar teman, sikap empati terhadap teman yang mengalami kesulitan, serta cara berkomunikasi secara santun dan bertanggung jawab.

Selama pelaksanaan layanan, observasi dilakukan untuk mengamati tingkat keterlibatan siswa, dinamika interaksi antar siswa, serta perubahan sikap yang muncul selama proses berlangsung. Pada tahap awal, sebagian siswa masih menunjukkan rasa malu dan kurang percaya diri dalam memerankan peran yang diberikan. Namun, seiring berjalannya kegiatan, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, serta mengekspresikan perasaan dan sudut pandang mereka. Hal ini menunjukkan adanya perubahan awal dalam keterlibatan siswa selama layanan bimbingan klasikal berlangsung.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan kondisi pra-tindakan. Siswa mulai terlibat dalam diskusi kelompok, menunjukkan kemampuan bekerja sama, serta memperlihatkan sikap saling menghargai saat bermain peran. Berdasarkan hasil observasi, tingkat aktivitas siswa pada siklus I mencapai 65%. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti adanya siswa yang belum sepenuhnya menghayati peran yang dimainkan dan keterbatasan waktu dalam pelaksanaan layanan.

Dari aspek etika pergaulan, hasil angket dan pengamatan menunjukkan adanya perubahan positif, terutama pada indikator keberanian mengemukakan pendapat dan sikap menghargai teman. Namun, perubahan tersebut belum merata pada seluruh siswa, sehingga diperlukan perbaikan dan penguatan pada siklus berikutnya agar peningkatan etika pergaulan dapat tercapai secara optimal.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I, antara lain melalui pemberian penjelasan peran yang lebih jelas, peningkatan intensitas refleksi setelah bermain peran, serta dorongan keterlibatan seluruh siswa dalam kegiatan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas siswa yang signifikan, dengan capaian sebesar 85%. Perbandingan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II disajikan secara visual pada Gambar 2. Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Antar Siklus.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Antar Siklus

Selain peningkatan aktivitas, perubahan perilaku etika pergaulan siswa pada siklus II terlihat lebih jelas dan merata. Siswa menunjukkan sikap empati yang lebih tinggi, kemampuan berkomunikasi secara santun, serta tanggung jawab terhadap peran dan tindakan yang dilakukan selama proses bermain peran. Pengalaman langsung melalui role playing membantu siswa memahami konsekuensi dari setiap perilaku sosial, sehingga nilai-nilai etika pergaulan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi dalam sikap dan perilaku siswa sehari-hari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan model role playing mampu meningkatkan etika pergaulan siswa dengan teman sebaya. Peningkatan tersebut tercermin dari meningkatnya aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, serta dari perubahan sikap dan perilaku sosial siswa yang semakin positif berdasarkan hasil angket dan observasi yang dirangkum pada Tabel 1. Dengan demikian, model role playing terbukti efektif sebagai strategi layanan Bimbingan dan Konseling untuk membentuk etika pergaulan siswa secara lebih bermakna dan berkelanjutan.

Pembahasan

Bagian pembahasan ini menguraikan secara mendalam temuan penelitian mengenai peningkatan etika pergaulan siswa melalui layanan bimbingan klasikal dengan model role playing. Pembahasan disusun dengan mengaitkan hasil empiris pada setiap tahap penelitian, mulai dari kondisi awal (pra-tindakan), pelaksanaan siklus I, hingga siklus II. Setiap perubahan yang terjadi dianalisis secara reflektif sesuai karakteristik penelitian tindakan kelas serta dikaitkan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Kondisi Awal Etika Pergaulan Siswa sebagai Dasar Intervensi

Hasil penelitian pada tahap pra-tindakan menunjukkan bahwa etika pergaulan siswa kelas X B MAN 19 Jakarta berada pada kategori sedang. Hal ini tercermin dari hasil angket etika pergaulan siswa yang menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah memahami perilaku etis seperti menghargai pendapat teman, penerapannya dalam kehidupan sehari-hari belum konsisten. Pada beberapa indikator, seperti kepedulian sosial, penggunaan bahasa yang sopan, dan keberanian mengakui kesalahan, masih ditemukan siswa yang menunjukkan frekuensi perilaku rendah. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pemahaman nilai etika secara kognitif dengan praktik perilaku sosial siswa. Siswa mengetahui apa yang dianggap baik, namun belum sepenuhnya mampu menerapkan nilai tersebut dalam interaksi sosial nyata. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran nilai yang bersifat informatif dan verbalistik cenderung menghasilkan pemahaman yang dangkal dan kurang berdampak pada perubahan perilaku (Sukardi, 2021).

Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa layanan Bimbingan dan Konseling di kelas masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara emosional. Kondisi ini memperkuat argumen bahwa siswa membutuhkan pendekatan layanan yang lebih partisipatif dan kontekstual. Oleh karena itu, kondisi awal etika pergaulan siswa dalam penelitian ini menjadi dasar yang kuat bagi penerapan model role playing sebagai bentuk intervensi yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman sosial langsung.

Peningkatan Aktivitas Siswa melalui Penerapan Model Role Playing

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing dalam layanan bimbingan klasikal memberikan dampak nyata terhadap peningkatan aktivitas siswa. Pada siklus I, tingkat aktivitas siswa mencapai 65%, yang menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan kondisi pra-tindakan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model role playing mulai mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses layanan. Namun, capaian aktivitas sebesar 65% pada siklus I juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa belum optimal. Beberapa siswa masih terlihat pasif, ragu-ragu, dan belum sepenuhnya menghayati peran yang dimainkan. Kondisi ini dapat dipahami sebagai bagian dari proses adaptasi siswa terhadap metode layanan yang baru, di mana mereka membutuhkan waktu untuk membangun rasa percaya diri dan kenyamanan dalam mengekspresikan diri di hadapan teman sebaya.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat secara signifikan menjadi 85%. Peningkatan sebesar 20% ini menunjukkan bahwa penyempurnaan strategi layanan, seperti penjelasan peran yang lebih jelas dan penguatan refleksi, berhasil meningkatkan partisipasi siswa secara lebih merata. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa role playing efektif

dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sosial mereka (Febriyanti, 2022; Joyce, 2020).

Peningkatan Etika Pergaulan Siswa melalui Pengalaman Bermain Peran

Selain meningkatkan aktivitas, hasil penelitian menunjukkan bahwa model role playing berdampak positif terhadap peningkatan etika pergaulan siswa. Pada siklus I, perubahan perilaku etika mulai terlihat, terutama pada aspek keberanian mengemukakan pendapat dan sikap menghargai teman. Namun, perubahan tersebut belum terjadi secara konsisten pada seluruh siswa, sehingga masih diperlukan penguatan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, peningkatan etika pergaulan siswa terlihat lebih jelas dan merata. Siswa menunjukkan sikap empati yang lebih tinggi, mampu berkomunikasi secara santun, serta lebih bertanggung jawab terhadap peran dan tindakan yang dilakukan. Pengalaman langsung melalui bermain peran membantu siswa memahami konsekuensi sosial dari perilaku tertentu, baik yang bersifat positif maupun negatif. Secara teoretis, temuan ini mendukung konsep pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan bahwa perubahan sikap dan perilaku lebih efektif terjadi ketika individu terlibat langsung dalam situasi nyata atau simulatif (Kolb, 2015). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa role playing mampu meningkatkan empati, kesadaran sosial, dan keterampilan interpersonal siswa karena melibatkan proses pengambilan perspektif orang lain (Ramadhan, 2025; Abadi, 2025).

Perbedaan Hasil Antar Siklus dalam Perspektif Penelitian Tindakan Kelas

Perbedaan hasil yang signifikan antara siklus I dan siklus II mencerminkan karakteristik utama penelitian tindakan kelas, yaitu adanya proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Pada siklus I, capaian aktivitas siswa sebesar 65% menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan sudah mulai efektif, namun masih memiliki keterbatasan dalam pelaksanaan. Refleksi terhadap siklus I menjadi dasar perbaikan pada siklus II, terutama dalam hal pengelolaan waktu, kejelasan skenario peran, dan penguatan refleksi setelah bermain peran. Perbaikan ini terbukti efektif dengan meningkatnya aktivitas siswa menjadi 85% dan munculnya perubahan perilaku etika yang lebih konsisten. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa keberhasilan PTK tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru atau konselor dalam merefleksikan praktik dan melakukan perbaikan secara sistematis (Hopkins, 2019). Dengan demikian, peningkatan hasil pada siklus II menunjukkan bahwa proses reflektif memainkan peran penting dalam keberhasilan penerapan model role playing.

Implikasi Temuan terhadap Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah. Peningkatan aktivitas siswa dari 65% menjadi 85% menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan model role playing mampu menciptakan suasana layanan yang lebih hidup, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, peningkatan etika pergaulan siswa menunjukkan bahwa role playing dapat menjadi strategi efektif untuk membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai sosial dan moral. Temuan ini mendukung rekomendasi penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya penggunaan metode aktif dan kontekstual dalam layanan BK untuk menjawab tantangan perkembangan sosial remaja (Putri, 2020; Lisnawati, 2022). Dengan demikian, model role playing dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi layanan bimbingan klasikal yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai etika, tetapi juga mendorong perubahan perilaku sosial secara nyata dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan layanan bimbingan klasikal dengan model role playing efektif dalam meningkatkan etika pergaulan siswa kelas X B MAN 19 Jakarta. Kondisi awal siswa pada tahap pra-tindakan menunjukkan bahwa etika pergaulan masih berada pada kategori sedang, di mana siswa telah memiliki pemahaman dasar mengenai

perilaku etis, namun belum mampu menerapkannya secara konsisten dalam interaksi sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pemahaman nilai etika secara kognitif dengan praktik perilaku sosial siswa. Penerapan model role playing dalam layanan bimbingan klasikal terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa secara bertahap. Pada siklus I, aktivitas siswa mencapai 65%, yang menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan kondisi awal, meskipun keterlibatan siswa belum optimal. Melalui proses refleksi dan perbaikan tindakan, pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas siswa yang signifikan menjadi 85%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model role playing mampu menciptakan suasana layanan yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Selain peningkatan aktivitas, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan etika pergaulan siswa yang semakin jelas pada siklus II. Siswa menunjukkan sikap empati yang lebih tinggi, kemampuan berkomunikasi secara santun, serta tanggung jawab yang lebih baik dalam interaksi dengan teman sebaya. Pengalaman bermain peran yang disertai dengan refleksi membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai etika secara lebih bermakna, sehingga perubahan perilaku tidak hanya bersifat sementara, tetapi cenderung lebih konsisten. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal dengan model role playing dapat direkomendasikan sebagai strategi alternatif yang efektif dalam meningkatkan etika pergaulan siswa di lingkungan sekolah. Model ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses layanan Bimbingan dan Konseling, tetapi juga mendukung pengembangan karakter sosial siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abadi, M. R. (2025). Role playing dalam layanan bimbingan klasikal untuk penguatan karakter sosial siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Sekolah*, 5(1), 1–12.
- Aini, N. M. (2022). Penguatan etika pergaulan siswa melalui layanan bimbingan klasikal di sekolah menengah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan*, 6(2), 101–110.
- All Habsy, B. (2022). Model layanan bimbingan klasikal berbasis karakter untuk pengembangan perilaku sosial siswa. *Jurnal Konseling Indonesia*, 7(1), 1–10.
- Arikunto, S. S. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, S. W. (2022). Pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap perkembangan sikap sosial siswa sekolah menengah. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(2), 85–94.
- Burgess, S. S. (2025). Student behavior, social interaction, and educational outcomes: Evidence from school-based interventions. *Educational Research Review*, 39, 100523.
- Creswell, J. W. (2021). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dewi, R. P. (2020). Role playing sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 45–53.
- Durlak, J. A. (2021). *Handbook of social and emotional learning: Research and practice*. New York: Guilford Press.
- Febriyanti, N. A. (2022). Layanan bimbingan klasikal berbasis aktivitas untuk meningkatkan etika pergaulan siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 10(3), 189–198.
- Fitriyani, N. W. (2021). Implementasi layanan bimbingan klasikal dalam pengembangan karakter siswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 12–22.

- Hasanah, U. K. (2023). Peran layanan bimbingan dan konseling dalam pembentukan etika sosial siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 145–156.
- Hidayat, D. R. (2022). Layanan bimbingan klasikal sebagai strategi pengembangan keterampilan sosial siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 8(1), 25–34.
- Hidayati, S. (2025). *Pengaruh layanan informasi bimbingan klasikal dengan model role playing terhadap etika pergaulan dengan teman sebaya pada bimbingan konseling (Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas X B MAN 19 Jakarta)*. Jakarta: Madrasah Aliyah Negeri.
- Hopkins, D. (2019). *A teacher's guide to classroom research (5th ed.)*. Maidenhead: Open University Press.
- Huda, M. (2020). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B. W. (2020). *Models of teaching (9th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Kemendikbudristek. (2014). Permendikbud Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Kemmis, S. M. (2019). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer.
- Lestari, I. P. (2023). Penguatan etika pergaulan remaja melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 29(2), 101–110.
- Lisnawati, R. S. (2022). Efektivitas layanan bimbingan klasikal terhadap sikap sosial siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 5(2), 88–97.
- Maulida, S. N. (2021). Efektivitas metode role playing dalam meningkatkan empati siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(2), 134–143.
- Miles, M. B. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mulyasa, E. (2021). *Manajemen pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A. S. (2022). Bimbingan klasikal berbasis aktivitas untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(3), 210–220.
- Nurhayati, S. S. (2024). Pengaruh layanan BK terhadap pembentukan etika pergaulan remaja sekolah menengah. *Jurnal Konseling dan Psikologi Pendidikan*, 9(1), 55–65.
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. (t.thn.).
- Putri, A. P. (2020). Pengembangan sikap sosial siswa melalui pembelajaran partisipatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 45–56.
- Rahmawati, D. H. (2023). Layanan bimbingan klasikal sebagai upaya pembentukan karakter sosial siswa SMA. *Jurnal BK Unesa*, 13(1), 67–78.
- Ramadhan, A. F. (2025). Efektivitas model role playing dalam meningkatkan etika pergaulan siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 6(1), 15–27.
- Sari, M. A. (2021). Etika pergaulan remaja dalam konteks pendidikan sekolah. *Jurnal Sosial Humaniora*, 14(2), 98–107.
- Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

-
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taylor, R. D. (2022). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning interventions. *Child Development*, 93(2), 365–382.
- Utami, R. A. (2024). Pengaruh role playing terhadap keterampilan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(1), 55–66.
- Wahyuni, S. H. (2021). Pembentukan sikap etis siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman. *Jurnal Pendidikan Moral*, 6(1), 45–55.
- Widodo, A. W. (2022). Internalisasi nilai moral melalui pembelajaran berbasis pengalaman. *Jurnal Pendidikan Moral*, 8(2), 120–130.
- Winkel, W. S. (2020). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yusuf, S. N. (2021). *Landasan bimbingan dan konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.