BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP SOPAN SANTUN SISWA DI SMA NEGERI 4 PALU

Niluh Nanda S[1], Bau Ratu[2], Salmah Mahmud[3]

[1,2]*Universitas Tadulako*
[3]*SMA Negeri 4 Palu*
E-mail : niluhnandas@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' politeness through group counseling services using the role-playing technique. The background of this research is based on the declining ethical behavior among adolescents, which negatively impacts the school's social climate and learning process. This is a Guidance and Counseling Action Research (PTBK) with a quantitative approach, employing the two-cycle action model of Kemmis and McTaggart. The research subjects were 10 tenth-grade students of SMA Negeri 4 Palu who demonstrated low levels of polite behavior, selected using purposive sampling. Data were collected through pretest-posttest questionnaires, observation sheets, and field notes. The questionnaire instrument was validated by experts, and its reliability showed a Cronbach's alpha value of 0.870. The results indicated a significant increase in the average politeness score from 54.1 (pretest) to 69.2 (cycle I), and further increased to 83.5 in cycle II. Observations also revealed substantial improvements in students' verbal and non-verbal behavior, such as greeting teachers, using polite language, and showing respect in social interactions. The study concludes that role-playing in group counseling is effective in enhancing students' polite behavior. These findings highlight the importance of experience-based guidance and counseling strategies in shaping students' social character.

Keywords : *Group counseling, Role playing, Politeness*

PENDAHULUAN

Perubahan sosial yang cepat di era globalisasi telah membawa tantangan besar terhadap perkembangan karakter peserta didik, termasuk menurunnya sikap sopan santun di kalangan remaja. Arus informasi yang tidak terfilter melalui media sosial, pergeseran nilai dalam lingkungan keluarga, serta minimnya pembiasaan perilaku etis di lingkungan sekolah menjadi faktor yang mempercepat degradasi nilai kesopanan. Secara global, UNESCO (2021) menekankan pentingnya pendidikan karakter sebagai bagian integral dalam sistem pendidikan abad ke-21, yang salah satu indikatornya adalah kemampuan menunjukkan sikap santun dalam berinteraksi sosial.

Di Indonesia, berbagai laporan nasional menunjukkan peningkatan perilaku tidak sopan seperti kurangnya rasa hormat kepada guru dan orang tua, penggunaan bahasa kasar, serta perilaku agresif di sekolah, termasuk pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (Kemdikbudristek, 2023). Masalah ini tidak hanya berdampak pada iklim pembelajaran yang kondusif, tetapi juga mengganggu proses pembentukan kepribadian siswa secara utuh. Sekolah sebagai institusi pendidikan tidak cukup hanya mengandalkan pendekatan kognitif, tetapi juga perlu menanamkan nilai-nilai sosial melalui pendekatan yang aplikatif, terstruktur, dan berbasis pengalaman langsung.

Secara lokal, fenomena menurunnya sopan santun juga ditemukan di sekolah-sekolah di Palu, termasuk di SMA Negeri 4 Palu. Berdasarkan observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki perilaku yang tidak sesuai dengan norma kesopanan dalam konteks sekolah. Salah satu hal yang paling menonjol adalah kecenderungan siswa untuk berbicara tanpa memperhatikan etika komunikasi. Mereka sering kali menyela pembicaraan guru, berbicara dengan nada keras di tengah proses pembelajaran, dan bahkan terlihat mengabaikan saat guru sedang menyampaikan materi. Dalam situasi lain, beberapa siswa menunjukkan sikap tidak peduli dengan instruksi yang diberikan; mereka asyik dengan ponsel, mengobrol sendiri, atau duduk dengan postur yang tidak menunjukkan respek terhadap keberadaan guru. Hal ini bukan hanya mencerminkan kurangnya disiplin, tetapi juga menunjukkan bahwa sikap hormat sebagai bagian dari sopan santun telah bergeser menjadi sesuatu yang relatif di mata siswa.

Perilaku yang lebih halus namun cukup signifikan juga terlihat dari cara siswa memperlakukan teman sekelasnya. Beberapa siswa dengan mudah melontarkan ejekan atau komentar sarkastik terhadap temannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Selain itu, saat guru memasuki atau keluar dari ruang kelas, tidak semua siswa menunjukkan penghargaan sebagaimana mestinya. Berdiri untuk memberi salam, misalnya, yang seharusnya menjadi kebiasaan dalam menunjukkan rasa hormat, kini mulai diabaikan oleh sebagian siswa. Kondisi ini tidak hanya mempengaruhi suasana belajar yang kondusif, tetapi juga berdampak pada proses pembentukan karakter secara keseluruhan.

Untuk meningkatkan sikap sopan santun siswa, maka salah satu pendekatan yang relevan adalah bimbingan kelompok, yang merupakan layanan bantuan kepada sekelompok individu untuk membahas dan memecahkan masalah yang dialami bersama, melalui dinamika kelompok yang difasilitasi oleh seorang konselor. Bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan potensi sosial, keterampilan komunikasi, dan sikap positif individu terhadap lingkungan (Yulianingsih, 2022). Layanan ini sangat cocok digunakan untuk menangani masalah-masalah yang bersifat sosial, seperti kurangnya sopan santun, karena memungkinkan siswa belajar melalui interaksi langsung dalam kelompok sebaya.

Untuk mengoptimalkan proses internalisasi nilai dalam bimbingan kelompok, digunakan teknik *role playing* (bermain peran). Teknik ini merupakan metode simulasi sosial di mana

individu memainkan peran tertentu untuk memahami dan merasakan situasi tertentu secara langsung. Dalam konteks konseling, *role playing* efektif membantu siswa mengembangkan empati, memahami konsekuensi sosial dari tindakan mereka, serta melatih keterampilan sosial yang sesuai norma (Hasibuan & Damanik, 2023). *Role playing* memfasilitasi pembelajaran yang bersifat holistik: tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik.

Teknik ini memungkinkan siswa untuk berlatih langsung melalui simulasi peran dalam situasi sosial tertentu sehingga dapat memperkuat pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai kesopanan (Subandi & Hasanah, 2020). Penelitian lain oleh (Nurhasanah dan Neviyarni, 2019) juga menunjukkan bahwa teknik role playing dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan empati dan perilaku prososial siswa, termasuk sopan santun. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan *role playing* dalam bimbingan kelompok berdampak positif terhadap pembentukan karakter sosial siswa. Riset oleh (Septiani dan Anggriana, 2024) menunjukkan peningkatan signifikan dalam sikap etis siswa setelah mengikuti sesi role playing. Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Kurmalasari, 2024) yang mencatat bahwa teknik ini meningkatkan *self-regulation* dan etika komunikasi siswa secara konsisten.

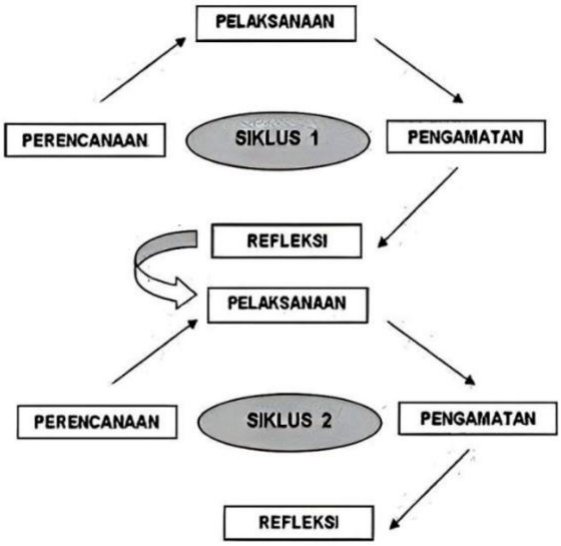
Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menguji keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan sikap sopan santun siswa di SMA Negeri 4 Palu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest* kelompok eksperimen, untuk mengukur perubahan signifikan sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi layanan BK yang lebih aplikatif dan kontekstual dalam membentuk karakter siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur perubahan perilaku siswa secara objektif, berdasarkan skor sikap sopan santun yang dikumpulkan melalui angket terstandar (Zainuddin, Wibowo, & Karmana, 2024). Jenis tindakan dalam penelitian ini bersifat intervensi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan praktik sikap sopan santun dalam konteks sekolah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 4 Palu yang telah diidentifikasi menunjukkan perilaku kurang sopan oleh peneliti melalui observasi awal. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria siswa yang memiliki skor rendah dalam pengukuran awal sikap sopan santun serta berdasarkan catatan perilaku selama kegiatan pembelajaran. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 10 siswa yang berasal dari satu kelas yang dijadikan sebagai kelompok tindakan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di ruang BK SMA Negeri 4 Palu.

Desain penelitian menggunakan model siklus tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari empat komponen utama: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan satu siklus terdiri atas dua kali pertemuan layanan bimbingan kelompok. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat intervensi seperti skenario *role playing*, angket, dan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan melibatkan pelatihan peran oleh siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti, dan refleksi digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya (Sihombing, 2024).



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Data dikumpulkan menggunakan tiga teknik utama: angket sikap sopan santun, lembar observasi perilaku siswa, dan catatan lapangan. Instrumen utama berupa angket *pretest* dan *posttest* yang disusun dalam bentuk skala *Likert* lima poin, mencakup indikator sikap sopan santun seperti penggunaan bahasa yang baik, tata krama kepada guru dan teman, serta kesantunan dalam perilaku nonverbal. Instrumen ini telah diuji validitas isi oleh tiga dosen ahli BK dan reliabilitasnya diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan nilai α = 0,870, yang termasuk kategori tinggi (Febriansyah, 2025).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif untuk mengetahui perubahan skor sikap sopan santun siswa pada setiap siklus. Skor rata-rata dihitung untuk masing-masing subjek pada tahap *pretest* dan *posttest*, serta dibandingkan untuk melihat peningkatan. Selain itu, analisis persentase digunakan untuk menilai proporsi peningkatan pada setiap indikator sikap sopan santun. Data dari observasi dan catatan lapangan dianalisis sebagai data pendukung untuk menguatkan temuan kuantitatif (Zainuddin et al., 2024).

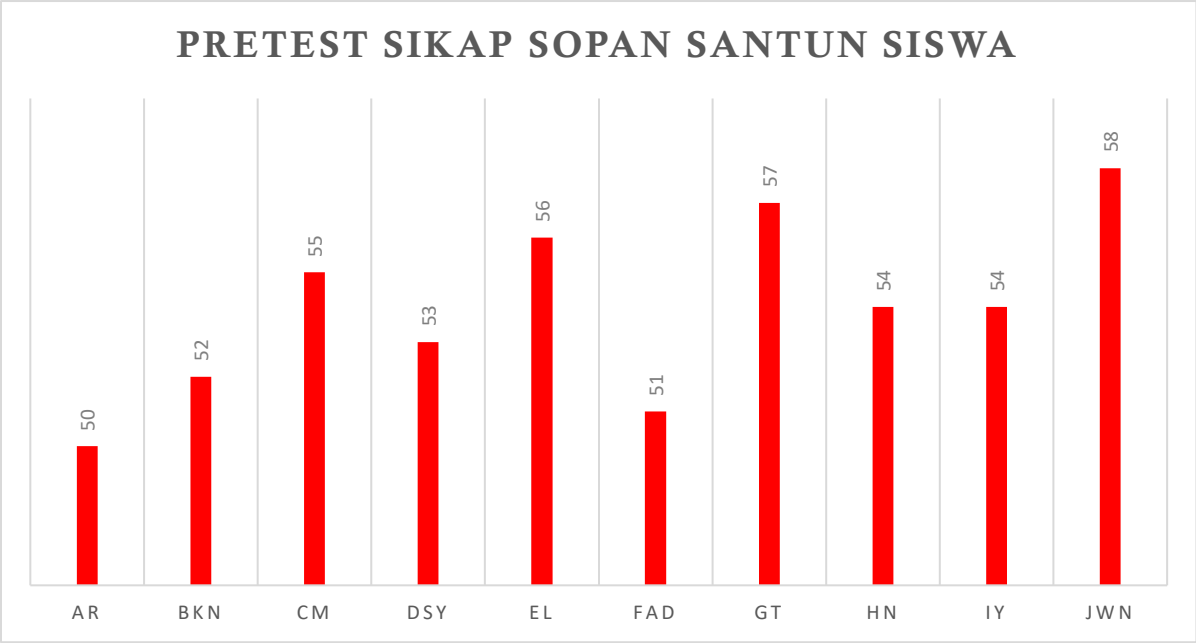
Keberhasilan tindakan diukur berdasarkan peningkatan skor rata-rata sikap sopan santun minimal 30% dari kondisi awal serta pencapaian kategori "baik" dalam klasifikasi skala. Kategori ini ditetapkan berdasarkan rentang skor standar yang telah dirumuskan sebelumnya. Apabila indikator keberhasilan ini tercapai pada siklus kedua, maka tindakan dinyatakan efektif. Jika belum tercapai, refleksi akan digunakan sebagai dasar revisi tindakan untuk siklus berikutnya (Zainuddin et al., 2024).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Siswa

Sebelum intervensi dilakukan, siswa kelas X yang menjadi subjek penelitian menunjukkan tingkat sikap sopan santun yang rendah. Hal ini terlihat dari skor hasil *pretest* yang rata-rata hanya mencapai 54,1 dari skala 0–100. Berdasarkan indikator pengukuran, skor ini termasuk dalam kategori "kurang baik". Beberapa perilaku yang sering terlihat di antaranya adalah siswa berbicara tanpa memperhatikan norma kesantunan, menyela saat guru sedang menjelaskan, menggunakan kata-kata kasar kepada teman sebaya, dan tidak membiasakan diri memberi salam atau meminta

maaf. Perilaku-perilaku ini tidak hanya mengganggu proses belajar mengajar, tetapi juga menunjukkan lemahnya pemahaman siswa terhadap etika sosial yang berlaku di lingkungan sekolah.



Gambar 2. Skor Pretest Sikap Sopan Santun Siswa

Selain angket, observasi langsung dan catatan lapangan juga mencatat bahwa sebagian besar siswa tidak terbiasa melakukan kontak mata saat berbicara dengan guru, menunjukkan ekspresi wajah yang kurang ramah, serta cenderung menunjukkan sikap masa bodoh terhadap aturan tata krama yang ada. Misalnya, beberapa siswa masuk ruang guru tanpa mengetuk pintu atau langsung duduk tanpa memberi salam. Sering pula ditemukan siswa menyela pembicaraan teman dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan sikap tidak peduli ketika dinasihati. Perilaku ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai kesopanan yang diharapkan sekolah dan kebiasaan yang terbentuk pada diri siswa.

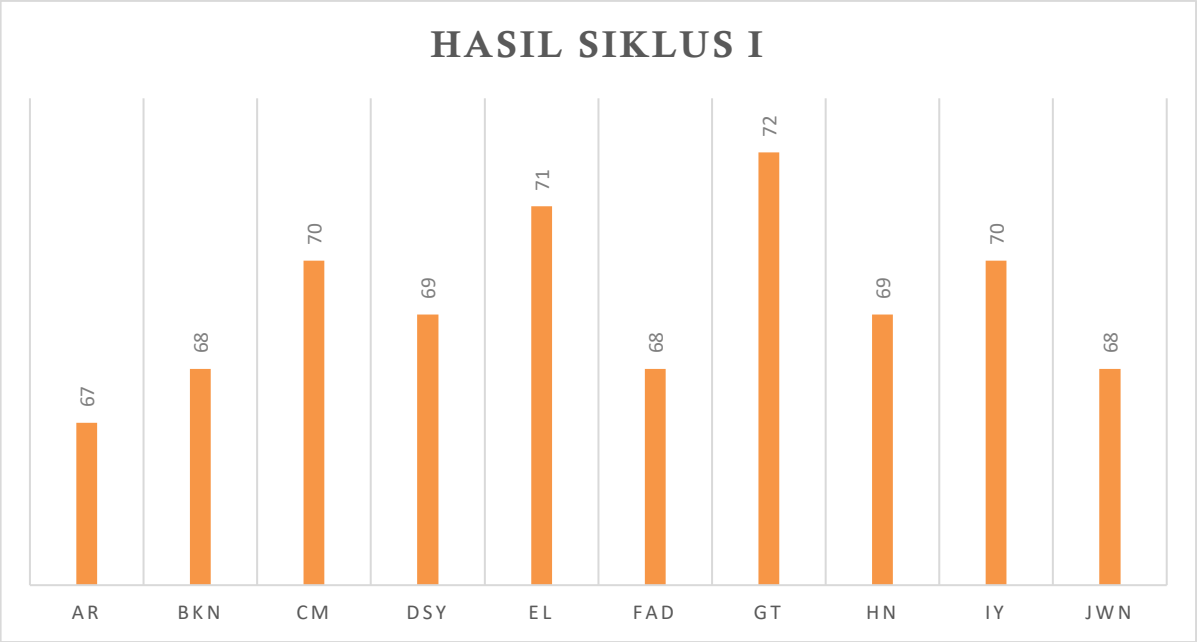
Jika kondisi ini dibiarkan tanpa intervensi yang tepat, maka akan berdampak pada menurunnya kualitas iklim sekolah dan terbentuknya budaya negatif dalam interaksi sosial siswa. Siswa yang tidak dibekali dengan keterampilan sosial yang baik berpotensi kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal di masa depan, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan nilai sopan santun bukan hanya menjadi tanggung jawab keluarga, tetapi juga perlu mendapat perhatian serius dalam sistem pendidikan, khususnya melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Kondisi awal ini sejalan dengan temuan (Wahyuni, 2020), yang menyatakan bahwa menurunnya etika kesantunan di kalangan remaja disebabkan oleh kurangnya pembiasaan nilai sosial melalui pengalaman langsung. Ketika siswa hanya diberi penjelasan normatif tanpa praktik sosial yang mendalam, nilai-nilai kesopanan sulit untuk diinternalisasi. Oleh karena itu, pendekatan berbasis pengalaman seperti teknik *role playing* sangat relevan. *Role playing* memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui bagaimana bersikap sopan, tetapi juga mengalami dan merasakan langsung dampaknya dalam simulasi kehidupan nyata. Teknik ini diharapkan dapat

menjadi media yang efektif untuk memperbaiki perilaku siswa, sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter yang mulai memudar.

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua sesi bimbingan kelompok berdurasi 60 menit setiap sesi. Guru BK bertindak sebagai fasilitator dan mempersiapkan skenario bermain peran yang menekankan pada situasi sehari-hari yang sering dihadapi siswa, seperti meminta izin kepada guru, menyampaikan pendapat dalam diskusi, dan membantu teman. Sebelum pelaksanaan, siswa diberi briefing untuk memahami tujuan simulasi. Kegiatan ini dirancang agar siswa dapat mengalami langsung interaksi sosial yang menuntut kesantunan. Berikut hasil siklus I divisualkan melalui diagram batang di bawah ini.



Gambar 3. Hasil Siklus I

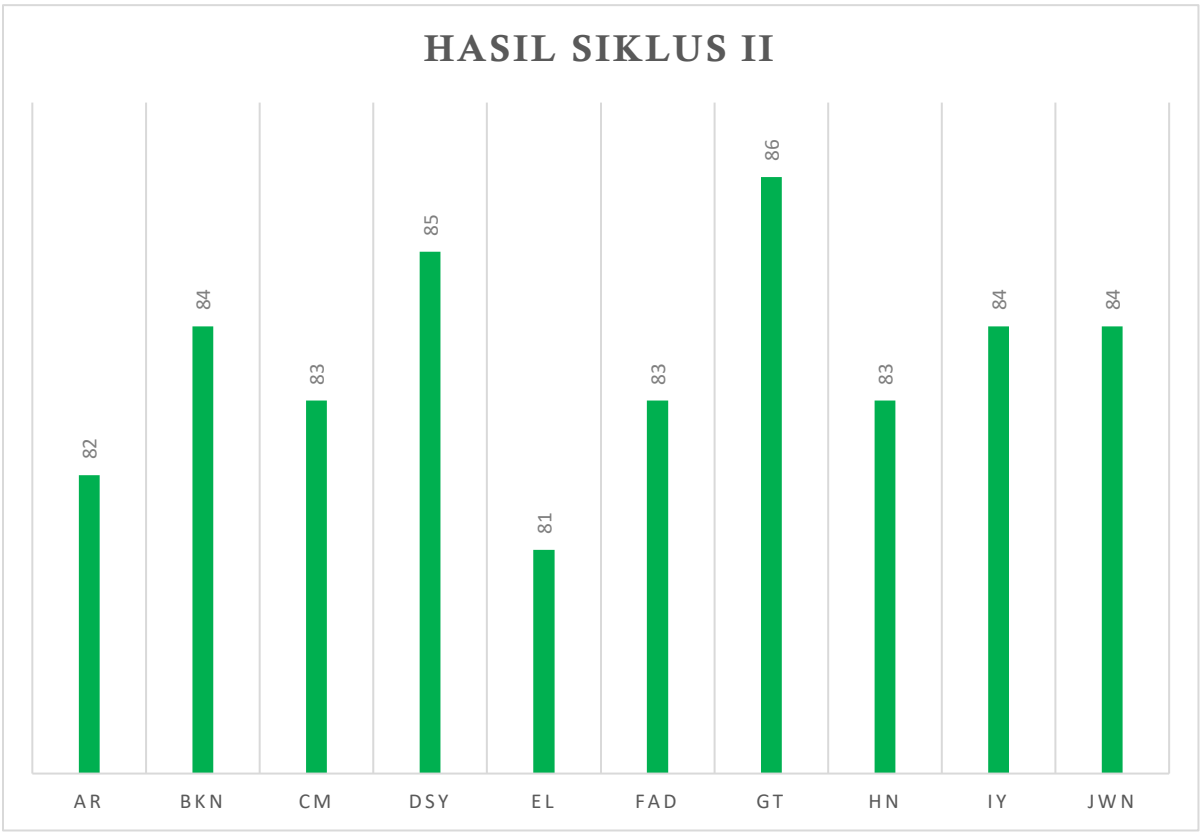
Setelah dua sesi, siswa diberikan posttest dengan instrumen yang sama seperti pretest. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor rata-rata menjadi 69,2 atau meningkat sekitar 28% dari kondisi awal. Observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan perilaku sopan saat berinteraksi, seperti menyapa guru dan memperhatikan saat orang lain berbicara. Namun, belum semua siswa menunjukkan perubahan yang stabil, beberapa masih menunjukkan perilaku tidak konsisten tergantung konteks.

Evaluasi menunjukkan bahwa kendala utama adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap maksud skenario dan masih adanya rasa malu atau takut tampil di depan teman. Guru BK mencatat bahwa partisipasi siswa dalam sesi pertama masih bersifat pasif. Refleksi dari siklus I menyarankan agar skenario dibuat lebih konkret dan relevan dengan kehidupan nyata siswa, serta memberi waktu lebih banyak untuk diskusi kelompok kecil sebelum bermain peran. Temuan ini sejalan dengan (Herdiansyah & Raya, 2024) yang menyatakan bahwa peran aktif siswa meningkat jika mereka merasa skenario yang dimainkan dekat dengan pengalaman pribadi.

Hasil Siklus II

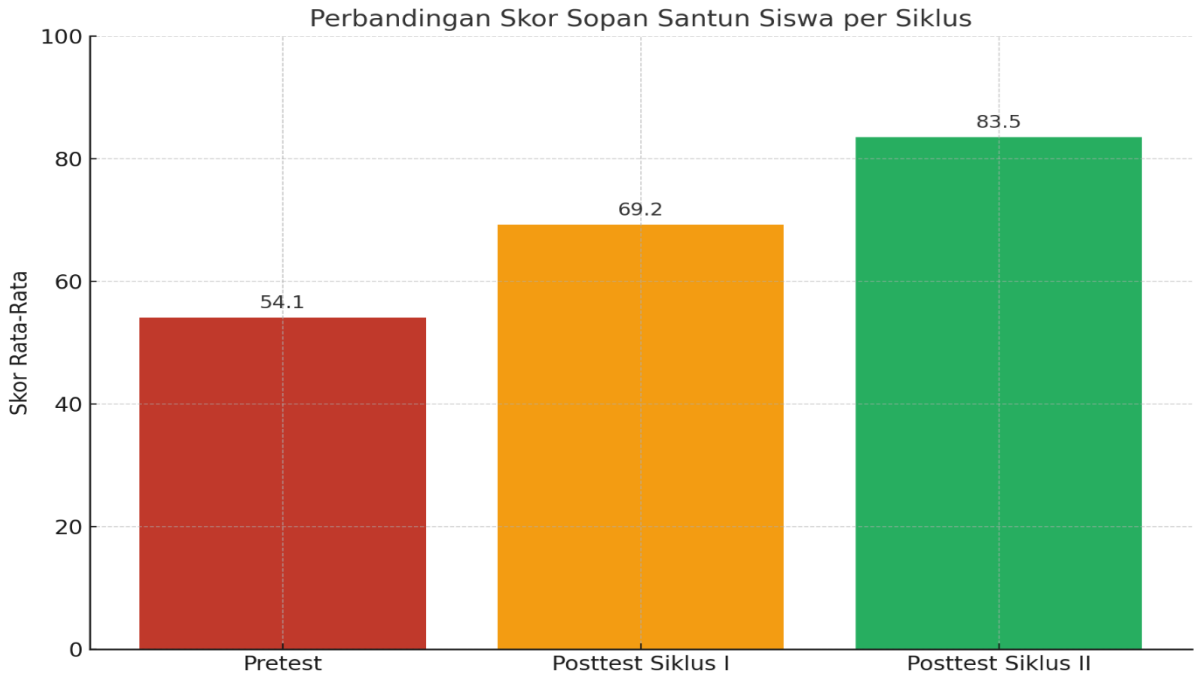
Perbaikan pelaksanaan siklus II difokuskan pada penyempurnaan instruksi, penyusunan ulang skenario dengan pendekatan partisipatif (melibatkan siswa dalam membuat alur), serta menambahkan sesi pemanasan berupa ice-breaking agar siswa lebih rileks. Selain itu juga memperbanyak contoh langsung dan melakukan simulasi terlebih dahulu untuk menstimulasi pemahaman. Kegiatan dilakukan dalam kelompok kecil untuk meningkatkan kenyamanan.

Setelah dua sesi pada siklus II, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83,5. Kenaikan ini menunjukkan efektivitas intervensi yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Observasi menunjukkan bahwa hampir semua siswa sudah terbiasa menyapa guru, menggunakan bahasa sopan, dan mulai aktif menggunakan perilaku verbal dan nonverbal yang menunjukkan rasa hormat. Perubahan ini mulai terlihat konsisten di dalam dan luar kelas. Berikut hasil siklus II divisualkan melalui diagram batang di bawah ini.



Gambar 4. Hasil Siklus II

Perbandingan hasil antara siklus I dan II menunjukkan peningkatan signifikan, baik dari sisi skor maupun perilaku aktual. Jika pada siklus I hanya 5 dari 10 siswa yang mencapai kategori "baik", maka pada siklus II terdapat 9 siswa yang masuk kategori tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bimbingan yang terstruktur, teknik role playing mampu membentuk perilaku sopan santun yang tidak hanya bersifat sesaat, melainkan cenderung menjadi kebiasaan.



Gambar 4. Perbandingan Skor Sopan Santun

Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata sikap sopan santun siswa dari tahap pretest hingga posttest siklus II. Pada tahap pretest, skor rata-rata siswa adalah 54,1, yang termasuk dalam kategori "kurang baik". Setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing pada siklus I, skor meningkat menjadi 69,2, menunjukkan adanya perubahan positif dalam perilaku siswa.

Peningkatan ini semakin nyata pada posttest siklus II, di mana skor rata-rata mencapai 83,5, menandakan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan sikap sopan santun yang tergolong baik. Perbandingan antar siklus ini menunjukkan bahwa teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok efektif dalam membantu siswa memahami, menghayati, dan mempraktikkan perilaku sopan dalam interaksi sosial sehari-hari. Efektivitas teknik role playing terletak pada pengalaman langsung yang diberikan kepada siswa. Simulasi sosial membantu siswa menginternalisasi nilai dan norma kesopanan melalui penghayatan dan praktik langsung. Ini diperkuat oleh (Kurmalasari, 2024) yang menyatakan bahwa bermain peran meningkatkan kontrol diri dan kesadaran sosial siswa secara signifikan.

Pembahasan

Perubahan signifikan dalam sikap sopan santun siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat dijelaskan melalui pendekatan teoretis yang kokoh, yakni teori pembelajaran sosial Bandura, teori perkembangan moral Kohlberg, dan pendekatan konseling kelompok menurut Corey. Ketiga teori ini secara integratif menjelaskan bagaimana pengalaman langsung, norma sosial, dan interaksi kelompok membentuk perilaku positif pada siswa.

Menurut (Bandura, 1977), pembelajaran sosial terjadi melalui tiga komponen utama: observasi terhadap model, proses imitasi, dan penguatan. Dalam praktik role playing, siswa mengamati model perilaku sopan (baik dari guru maupun rekan), kemudian menirunya dalam

suasana simulasi yang aman. Aktivitas ini tidak hanya mengaktifkan aspek kognitif siswa, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Hasil penelitian (Herdiansyah & Raya, 2024) menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menyerap nilai-nilai karakter, termasuk sopan santun, ketika mereka tidak hanya diberi tahu, tetapi juga diajak memerankannya. Ini membuktikan validitas teori Bandura dalam konteks pendidikan karakter.

Sementara itu, Kohlberg melalui teori perkembangan moralnya mengklasifikasikan siswa pada tahap konvensional ketika mereka mulai menunjukkan kesadaran terhadap aturan sosial dan bertindak untuk mendapatkan penerimaan sosial. Dalam simulasi role playing, siswa belajar bahwa sopan santun bukan hanya etika individual, tetapi nilai sosial yang menentukan penerimaan dalam kelompok. Penelitian (Septiani & Anggriana, 2024) menemukan bahwa siswa yang mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik ini menunjukkan peningkatan kesadaran sosial dan menunjukkan pemahaman lebih baik terhadap norma-norma, seperti tidak menyela pembicaraan, tidak menghakimi teman, mendengarkan dengan sikap empati dan menghormati pendapat orang lain.

Menurut (Corey, 2016), proses konseling kelompok memberi ruang refleksi, empati, dan dukungan emosional. Dalam sesi role playing, siswa tidak hanya belajar dari peran yang mereka mainkan, tetapi juga dari umpan balik teman sebaya. Interaksi ini menciptakan dinamika kelompok yang mendukung perubahan perilaku. Studi oleh Kurmalasari (2024) menguatkan bahwa konseling kelompok dengan pendekatan aktif seperti role playing mampu meningkatkan regulasi emosi, rasa tanggung jawab, dan kemampuan mengambil perspektif orang lain.

Dengan demikian, kombinasi antara teori dan temuan empiris memperkuat bahwa perubahan perilaku sopan santun siswa dalam penelitian ini bukanlah hasil kebetulan, melainkan buah dari proses pembelajaran sosial yang terstruktur, pembentukan moral yang bertahap, dan dinamika kelompok yang mendukung. Teknik *role playing* bukan hanya metode dramatik, tetapi sarana pedagogik yang kuat dalam mendidik karakter siswa melalui pengalaman nyata dan reflektif. *Role playing* dalam *setting* bimbingan kelompok mampu meningkatkan kesantunan verbal siswa (Wahyuni, 2020).

Kekuatan utama implementasi teknik *role playing* adalah kemampuannya menciptakan pengalaman konkret dan bermakna. Siswa belajar tidak hanya dari pengetahuan kognitif, tetapi juga dari perasaan dan tindakan. Namun, kelemahannya terletak pada kesiapan fasilitator, keterbatasan waktu, serta dinamika kelas yang kadang menghambat partisipasi. Strategi ini membutuhkan perencanaan yang matang dan fleksibilitas dalam pelaksanaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dua siklus tindakan, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terbukti efektif meningkatkan sikap sopan santun siswa kelas X SMA Negeri 4 Palu. Skor rata-rata sikap sopan santun meningkat dari 54,1 (*pretest*) menjadi 69,2 (siklus I), dan mencapai 83,5 pada (siklus II). Peningkatan ini didukung oleh observasi yang menunjukkan perubahan nyata siswa dalam penggunaan bahasa yang santun, berinteraksi secara sopan dengan guru dan teman sebaya, serta menunjukkan perilaku yang lebih bertanggung jawab dalam konteks sosial sekolah.

Teknik *role playing* memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya memahami secara teoritis. Dengan keterlibatan aktif, siswa menginternalisasi nilai-nilai kesopanan secara alami. Temuan ini memperkuat peran Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) sebagai pendekatan efektif yang responsif terhadap masalah nyata yang

dihadapi siswa serta menegaskan pentingnya peran guru BK dalam merancang layanan yang berfokus pada pengembangan etika dan moral di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Corey, G. (2016). *Theory and Practice of Group Counseling* (9th ed.). Boston: Cengage Learning.

Febriansyah, F. (2025). *Peran Guru Pembimbing dalam Mencegah Pelanggaran Tata Tertib Siswa*. Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan, 5(1), 45–54.

Hasibuan, N. L., & Damanik, S. N. (2023). *Implementasi Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Empati Sosial Siswa*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Nusantara*, 6(1), 45–52.

Herdiansyah, D., & Raya, R. B. (2024). *Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Sopan Santun Siswa. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 8(1), 55–63.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Profil Pendidikan Indonesia: Tantangan Karakter Peserta Didik di Era Digital*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbudristek. https://puskur.kemdikbud.go.id

Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

Kurmalasari, A. (2024). *Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Sman 4 Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya).

Nurhasanah, N., & Neviyarni, S. (2019). *The Effectiveness of Group Counseling with Role-Playing Techniques to Increase Student Empathy*. International Journal of Applied Counseling and Social Sciences, 1(2), 122–130.

Septiani, K. N., Anggriana, T. M., & Sormin, T. (2024). *Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Metode Roleplay Untuk Meningkatkan Etika Di Sekolah Pada Siswa SMPN 7 Madiun*. 8(1), 27–32.

Sihombing, K. S. I. (2024). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Resilensi Siswa Kelas X Di SMP Negeri 3 Tarutung Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, UNIMED).

Subandi, S., Hasanah, I. F., Dewi, L. L., & Jannah, S. R. (2020). *Implementation Of Group Counseling And Role-Playing: The Investigation Of Students Social Interaction Improvement*. Islamic Guidance and Counseling Journal, 3(1), 32–37. https://doi.org/10.25217/igcj.v3i1.613.

UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707.

Wahyuni, D. (2020). *Peningkatan Perilaku Sopan Santun Siswa melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing. Repository Universitas PGRI Palembang.*

Yulianingsih, E. (2022). *Optimalisasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Menumbuhkan Perilaku Prososial Siswa. Jurnal Konseling Religi, 13(1), 20–27.*

Zainuddin, M., Wibowo, D. E., & Karmana, I. W. (2024). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Empati pada Siswa SMP Islam Al-Azhar Tahun Ajaran 2023/2024*. Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 7(1), 66–74.