



PENGARUH LAYANAN BK KLASIKAL DAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PEMBENTUKAN DISIPLIN SISWA DI SMP SWASTA NUPELA

Idarnia Lawolo¹, Famahato Lase², Hosianna Rodearni Damanik³, Justin Foera-era Lase⁴

Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Nias, Indonesia

e-mail: idarlawolo@gmail.com, famahatolase@unias.ac.id, hosiannar.damanik@unias.ac.id,
justinfoeraeralase@unias.ac.id

Diterima: 08/08/2026; Direvisi: 08/09/2026; Diterbitkan: 28/09/2026

ABSTRAK

Disiplin merupakan salah satu karakter penting dalam mendukung keteraturan dan keberhasilan proses pendidikan, namun masih ditemukan siswa yang menunjukkan perilaku kurang disiplin dalam kehidupan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan dan konseling (BK) klasikal dan teknik *role playing* terhadap pembentukan disiplin siswa di SMP Swasta Nupela, baik secara simultan maupun parsial. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Populasi penelitian berjumlah 128 siswa dengan sampel 25 siswa kelas VIII-A yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert, observasi terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui uji prasyarat, regresi, uji simultan, uji parsial, dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan BK klasikal dan teknik *role playing* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pembentukan disiplin siswa dengan kontribusi sebesar 79,6%. Secara parsial, layanan BK klasikal dan teknik *role playing* juga menunjukkan pengaruh yang signifikan. Rata-rata skor disiplin meningkat dari 51,68 pada *pretest* menjadi 91,12 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi layanan BK klasikal dan teknik *role playing* dapat menjadi alternatif intervensi yang aplikatif dalam membantu membentuk perilaku disiplin siswa. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol dan periode pengamatan yang lebih panjang untuk memperoleh bukti pengaruh intervensi yang lebih kuat.

Kata Kunci: Layanan BK Klasikal, Teknik Role Playing, Disiplin Siswa, Bimbingan dan Konseling, Pendidikan Karakter.

ABSTRACT

Discipline is an important character trait that supports order and the effectiveness of the educational process; however, some students still demonstrate undisciplined behavior in the school environment. This study aimed to determine the effect of classical guidance and counseling services and the *role playing* technique on students' discipline at SMP Swasta Nupela, both simultaneously and partially. The study employed a quantitative approach with a *one-group pretest-posttest* design. The population consisted of 128 students, with a sample of 25 students from class VIII-A selected through *purposive sampling*. Data were collected using a Likert-scale questionnaire, structured observation, and documentation, and were analyzed using prerequisite tests, regression analysis, simultaneous and partial tests, and a *paired sample t-test*. The results showed that classical guidance and counseling services combined with the *role playing* technique had a significant simultaneous effect on students' discipline, with a contribution of 79.6%. Partially, both classical guidance and counseling services and the *role playing* technique also had significant effects on students' discipline. The mean discipline score increased from 51.68 in the *pretest* to 91.12 in the *posttest*. These findings indicate that integrating classical guidance and counseling services with the *role playing* technique can serve as an applicable intervention for developing students' disciplinary behavior. Future research is recommended to employ a control group and a longer observation period to obtain stronger evidence regarding the effectiveness of the intervention.

Keywords: Classical Guidance and Counseling Services, Role-Playing Technique, Student Discipline, Guidance and Counseling, Character Education.



PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik agar mampu bertanggung jawab, mandiri, dan menaati aturan dalam kehidupan sehari-hari. Disiplin merupakan salah satu karakter penting yang mencerminkan keteraturan perilaku dan kesiapan siswa mengikuti pembelajaran secara optimal, mencakup kemampuan menaati aturan, mengelola waktu, serta bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban (Andriana et al., 2021; Kasingku & Lotulung, 2024; Supriadi et al., 2024). Pembentukan karakter disiplin perlu dilakukan secara konsisten melalui pembiasaan, pembinaan, dan lingkungan pendidikan yang mendukung. Peran sekolah menjadi penting karena pembentukan disiplin tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan, tetapi juga dengan proses membangun kebiasaan positif dan tanggung jawab siswa (Addawiyah & Kasrman, 2023; Arrahmi et al., 2025). Pembentukan karakter disiplin juga dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pendidikan yang memberi ruang kepada siswa untuk belajar bertanggung jawab dan mengembangkan perilaku terarah (Yuliati & Sinaga, 2025).

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tampak pada siswa kelas VIII-A SMP Swasta Nupela yang masih menunjukkan keterlambatan masuk sekolah, keluar-masuk kelas tanpa izin, keterlambatan mengumpulkan tugas, pelanggaran tata tertib, keributan di kelas, hingga perilaku membolos. Permasalahan disiplin dengan indikator seperti keterlambatan, penyelesaian tugas yang tidak tepat waktu, dan rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran juga ditemukan pada siswa SMP kelas VIII di sekolah lain (Antasari et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan disiplin masih menjadi bagian dari persoalan perkembangan siswa pada jenjang SMP. Jika tidak ditangani secara tepat, perilaku tersebut dapat mengganggu keteraturan pembelajaran dan perkembangan tanggung jawab siswa. Oleh karena itu, sekolah membutuhkan strategi pembinaan yang tidak hanya menekankan aturan dan pengawasan, tetapi juga membantu siswa memahami alasan pentingnya kepatuhan serta membangun kesadaran untuk menjalankan aturan. Guru BK memiliki peran dalam membantu siswa memahami peraturan sekolah dan mengembangkan kepatuhan terhadap ketentuan yang berlaku (Miswati & Tambusai, 2025). Selain itu, pembentukan karakter melalui layanan BK juga dapat diarahkan pada pengembangan nilai dan perilaku positif siswa secara berkelanjutan (Sugiarto et al., 2022).

Dalam konteks tersebut, layanan BK klasikal memiliki posisi strategis karena memungkinkan guru BK memberikan materi bimbingan pribadi, sosial, belajar, dan karakter kepada seluruh siswa secara terencana sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka (Muslikha & Jamila, 2025; Hermawan, 2025). Layanan ini dapat diarahkan pada materi mengenai kepatuhan terhadap tata tertib, tanggung jawab, disiplin waktu, pengendalian diri, dan konsekuensi perilaku. Guru BK tidak hanya berperan ketika terjadi pelanggaran, tetapi juga dapat melakukan pembinaan yang bersifat preventif dan developmental untuk membantu siswa mengembangkan perilaku positif (Indriyani et al., 2023). Penelitian mengenai layanan bimbingan untuk meningkatkan perilaku disiplin juga menunjukkan bahwa layanan bimbingan dapat digunakan sebagai salah satu bentuk intervensi untuk membantu siswa mengembangkan perilaku yang lebih sesuai dengan tuntutan sekolah (Sudewi & Mulyawan, 2023). Dengan demikian, layanan BK klasikal dapat menjadi sarana yang sistematis untuk memberikan pemahaman dan pembinaan disiplin kepada siswa.

Namun, penyampaian materi secara konvensional berisiko membuat siswa hanya memahami disiplin pada tingkat pengetahuan tanpa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkannya dalam situasi nyata. Oleh karena itu, diperlukan teknik yang lebih aktif dan kontekstual, salah satunya *role playing*. Teknik *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami suatu masalah



melalui pengalaman, interaksi, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap perilaku. Pengembangan modul *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan menunjukkan bahwa teknik tersebut dapat digunakan sebagai media pembinaan disiplin siswa SMP (Febriyanti & Rosada, 2022). Selain itu, penggunaan *role playing* dapat melibatkan siswa secara langsung dalam situasi pembelajaran melalui aktivitas pemeranan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih konkret (Fitrianingsih et al., 2021).

Sejumlah penelitian juga menunjukkan relevansi *role playing* dalam layanan bimbingan dan perkembangan siswa. Rosantika et al. (2024) menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan disiplin belajar siswa. Dalam konteks bimbingan klasikal, *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari sehingga materi layanan dapat dikaitkan dengan pengalaman konkret siswa (Hidayat & Karim, 2024). Penggunaan teknik tersebut juga telah diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal untuk mengembangkan kecerdasan emosi peserta didik (Sitinjak et al., 2025) dan meningkatkan rasa percaya diri siswa (Febrianti et al., 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *role playing* memiliki karakteristik interaktif yang memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami, memerankan, dan merefleksikan situasi yang berkaitan dengan masalah perkembangan mereka.

Di sisi lain, layanan BK klasikal secara khusus telah dikaji dalam kaitannya dengan kedisiplinan tata tertib sekolah. Muslikha dan Jamila (2025) menunjukkan adanya keterkaitan layanan bimbingan klasikal dengan kedisiplinan tata tertib siswa. Penelitian Miswati dan Tambusai (2025) juga menegaskan pentingnya peran guru BK dalam membentuk pemahaman dan kepatuhan siswa terhadap peraturan sekolah. Temuan mengenai layanan bimbingan kelompok juga memperlihatkan bahwa intervensi bimbingan dapat diarahkan untuk meningkatkan perilaku disiplin siswa (Sudewi & Mulyawan, 2023). Sementara itu, penelitian mengenai pembentukan karakter disiplin melalui kegiatan pendidikan lainnya menunjukkan bahwa perilaku disiplin dapat dikembangkan melalui aktivitas yang terarah, berkelanjutan, dan memberi ruang kepada siswa untuk membangun kebiasaan positif (Yuliati & Sinaga, 2025). Hal ini memperkuat kebutuhan terhadap bentuk layanan yang mampu menggabungkan pemahaman mengenai disiplin dengan pengalaman perilaku secara langsung.

Meskipun penelitian terdahulu telah membahas layanan BK klasikal, layanan bimbingan kelompok, dan teknik *role playing* dalam kaitannya dengan disiplin atau aspek perkembangan siswa, kajian yang secara khusus menguji integrasi layanan BK klasikal dan teknik *role playing* terhadap pembentukan disiplin siswa SMP masih terbatas. Layanan BK klasikal memberikan landasan berupa pemahaman mengenai nilai, aturan, tanggung jawab, dan perilaku disiplin, sedangkan *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan pemahaman tersebut melalui situasi yang menyerupai kehidupan sekolah. Integrasi keduanya diharapkan dapat membuat proses pembinaan tidak berhenti pada pemahaman konseptual, tetapi berlanjut pada pengalaman, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap perilaku. Pendekatan tersebut sejalan dengan kebutuhan pembentukan karakter yang dilakukan melalui pembinaan dan pengalaman pendidikan secara berkelanjutan (Addawiyah & Kasriman, 2023; Supriadi et al., 2024).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menguji pengaruh layanan BK klasikal dan teknik *role playing* terhadap pembentukan disiplin siswa di SMP Swasta Nupela, dengan kebaruan pada pengujian terpadu kedua pendekatan secara simultan maupun parsial. Pengujian dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest* dan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian diharapkan memberikan



kontribusi praktis bagi guru BK dalam mengembangkan layanan yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan permasalahan disiplin yang dihadapi siswa. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) pengaruh layanan BK klasikal terhadap pembentukan disiplin siswa; (2) pengaruh teknik *role playing* terhadap pembentukan disiplin siswa; dan (3) pengaruh layanan BK klasikal dan teknik *role playing* secara bersama-sama terhadap pembentukan disiplin siswa di SMP Swasta Nupela.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest*, yaitu penelitian yang memberikan pengukuran awal (*pretest*) sebelum intervensi dan pengukuran akhir (*posttest*) setelah intervensi pada kelompok subjek yang sama. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat disiplin siswa setelah diberikan layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing*, sekaligus menganalisis hubungan dan pengaruh Layanan BK Klasikal (X1) dan Teknik *Role Playing* (X2) terhadap Pembentukan Disiplin Siswa (Y).

Penelitian dilaksanakan di SMP Swasta Nupela, Kabupaten Nias, selama dua bulan, yaitu April–Mei 2026. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 128 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 25 siswa kelas VIII-A yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas VIII-A didasarkan pada hasil pengamatan awal yang menunjukkan adanya permasalahan kedisiplinan siswa yang sesuai dengan fokus penelitian. Dengan demikian, kelompok tersebut dipandang relevan untuk memperoleh intervensi layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing*.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Angket penelitian menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai Layanan BK Klasikal (X1), Teknik *Role Playing* (X2), dan Pembentukan Disiplin Siswa (Y). Observasi dilakukan secara terstruktur selama pelaksanaan layanan untuk memperoleh informasi pendukung mengenai partisipasi, keterlibatan, dan respons siswa selama proses intervensi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan pelaksanaan layanan dan dokumen yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas butir dilakukan dengan menggunakan korelasi *item-total* dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Butir dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60. Berdasarkan hasil pengujian, instrumen Layanan BK Klasikal, Teknik *Role Playing*, dan Pembentukan Disiplin Siswa memenuhi kriteria reliabilitas sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* untuk memperoleh gambaran awal tingkat disiplin siswa sebelum intervensi. Tahap kedua berupa pelaksanaan tiga kali pertemuan layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing*. Materi layanan diarahkan pada pembentukan perilaku disiplin, seperti kepatuhan terhadap tata tertib, tanggung jawab terhadap tugas, keteraturan dalam mengikuti pembelajaran, pengendalian diri, dan kesadaran terhadap konsekuensi perilaku. Teknik *role playing* digunakan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi yang berkaitan dengan perilaku disiplin dan indisciplin, kemudian dilanjutkan dengan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* menggunakan



indikator yang sama dengan pengukuran awal untuk mengetahui perubahan tingkat disiplin siswa setelah intervensi.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor *pretest* dan *posttest*, meliputi skor minimum, skor maksimum, rata-rata, dan kategori disiplin siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, homogenitas, dan linearitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data, uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians, sedangkan uji linearitas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Data dinyatakan memenuhi asumsi apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh Layanan BK Klasikal (X1) dan Teknik *Role Playing* (X2) terhadap Pembentukan Disiplin Siswa (Y). Pengaruh kedua variabel independen secara bersama-sama diuji menggunakan uji F, sedangkan pengaruh masing-masing variabel secara parsial diuji menggunakan uji t. Besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen diketahui melalui koefisien determinasi (*R Square*). Selanjutnya, perbedaan rata-rata skor disiplin sebelum dan sesudah intervensi dianalisis menggunakan *paired sample t-test*. Seluruh pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan terhadap 25 siswa kelas VIII-A SMP Swasta Nupela yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen penelitian diuji cobakan kepada 22 siswa kelas VIII-B untuk memperoleh informasi mengenai validitas dan reliabilitas butir instrumen. Selanjutnya, pengukuran terhadap subjek penelitian dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* sebelum pemberian intervensi dan *posttest* setelah pemberian layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing*. Data utama penelitian diperoleh melalui angket skala Likert, sedangkan observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses pelaksanaan intervensi.

Statistik Deskriptif Skor Disiplin Siswa

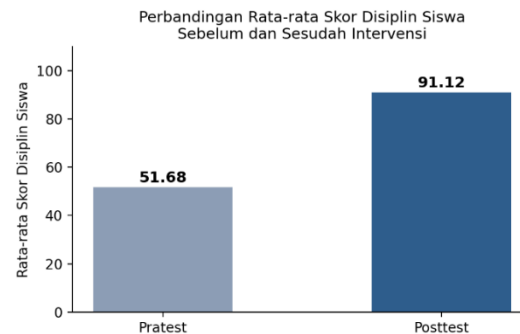
Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi disiplin siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing*. Analisis meliputi jumlah responden, skor minimum, skor maksimum, rata-rata skor, dan kategori disiplin. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Disiplin Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi

Kondisi	N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-rata	Kategori
<i>Pretest</i>	25	31	78	51,68	Tidak Bagus
<i>Posttest</i>	25	84	100	91,12	Bagus

Berdasarkan Tabel 1, skor disiplin siswa sebelum intervensi memiliki skor minimum 31, skor maksimum 78, dan rata-rata 51,68 yang berada pada kategori Tidak Bagus. Setelah diberikan intervensi, skor minimum meningkat menjadi 84, skor maksimum menjadi 100, dan rata-rata meningkat menjadi 91,12 yang berada pada kategori Bagus. Dengan demikian, secara deskriptif terdapat peningkatan tingkat disiplin siswa setelah pemberian layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing*.

Perubahan rata-rata skor disiplin antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi selanjutnya divisualisasikan untuk memperjelas perbedaan hasil pengukuran. Perbandingan tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Skor Disiplin Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi

Gambar 1 memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata skor disiplin yang cukup jelas antara *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor meningkat dari 51,68 sebelum intervensi menjadi 91,12 setelah intervensi. Selain peningkatan rata-rata, berdasarkan hasil pengelompokan kategori yang diperoleh dalam penelitian, sebagian besar siswa mengalami pergeseran dari kategori Tidak Bagus dan Kurang Bagus menuju kategori Bagus, serta terdapat responden yang mencapai kategori Sangat Bagus setelah intervensi.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikansi 5%, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Dengan jumlah responden uji coba sebanyak 25, nilai r tabel yang digunakan adalah 0,396. Ringkasan hasil pengujian validitas dan reliabilitas instrumen disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Butir	Butir Gugur (Tidak Valid)	Cronbach's Alpha	Keterangan
Disiplin Siswa (Y)	20	2 butir	0,779	Reliabel
Layanan BK Klasikal (X1)	20	2 butir	0,823	Reliabel
Teknik <i>Role Playing</i> (X2)	20	3 butir	0,776	Reliabel

Tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat beberapa butir instrumen yang tidak memenuhi kriteria validitas sehingga butir tersebut dikeluarkan dan tidak digunakan dalam analisis selanjutnya. Sementara itu, nilai Cronbach's Alpha untuk variabel Disiplin Siswa sebesar 0,779, Layanan BK Klasikal sebesar 0,823, dan Teknik *Role Playing* sebesar 0,776. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen pada ketiga variabel dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Uji Prasyarat Analisis

Setelah instrumen dinyatakan memenuhi kriteria yang diperlukan, dilakukan pengujian prasyarat sebelum analisis hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas menggunakan Levene's Test, serta uji linearitas untuk mengetahui hubungan antara masing-masing variabel independen dengan variabel dependen. Hasil pengujian prasyarat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji Prasyarat	Nilai Statistik	Sig.	Kesimpulan
Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)	0,094	0,200	Data berdistribusi normal
Homogenitas (Levene's Test)	2,322	0,134	Varians data homogen
Linearitas X1 terhadap Y	1,558	0,224	Hubungan linear
Linearitas X2 terhadap Y	1,318	0,327	Hubungan linear



Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi pada uji normalitas sebesar 0,200, lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,134 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga varians data dinyatakan homogen. Selanjutnya, nilai signifikansi pada uji linearitas X1 terhadap Y sebesar 0,224 dan X2 terhadap Y sebesar 0,327. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga hubungan masing-masing variabel independen dengan variabel dependen dinyatakan linear. Dengan terpenuhinya hasil pengujian prasyarat tersebut, analisis dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

Koefisien Determinasi

Analisis regresi linear berganda selanjutnya digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi Layanan BK Klasikal dan Teknik *Role Playing* terhadap Pembentukan Disiplin Siswa. Besarnya kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel dependen ditunjukkan melalui nilai koefisien determinasi (*R Square*). Hasil analisis *Model Summary* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Koefisien Determinasi (*Model Summary*)

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,443	0,796	0,423	9,433

Berdasarkan Tabel 4, nilai *R Square* tercatat sebesar 0,796. Nilai tersebut menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kontribusi sebesar 79,6% dalam menjelaskan variasi Pembentukan Disiplin Siswa, sedangkan 20,4% sisanya berkaitan dengan faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,423 dan *Std. Error of the Estimate* sebesar 9,433 melengkapi informasi mengenai kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependen.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah kontribusi tersebut signifikan secara statistik, dilakukan pengujian pengaruh secara simultan melalui uji F dan pengaruh masing-masing variabel secara parsial melalui uji t sesuai dengan model analisis regresi. Ringkasan hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 5.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh Layanan BK Klasikal (X1) dan Teknik *Role Playing* (X2) terhadap Pembentukan Disiplin Siswa (Y), baik secara bersama-sama maupun secara parsial. Pengujian secara simultan dilakukan dengan uji F, sedangkan pengujian secara parsial dilakukan dengan uji t. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Uji Signifikansi Simultan (Uji F) dan Parsial (Uji t)

Pengujian	Nilai Hitung	Nilai Tabel	Sig.	Kesimpulan
Simultan: X1, X2 → Y (Uji F)	16,686	4,28	0,000	Berpengaruh signifikan
Parsial: X1 → Y	12,117	4,28	0,000	Berpengaruh signifikan
Parsial: X2 → Y (Uji t)	3,096	2,069	0,024	Berpengaruh signifikan

Tabel 5 menunjukkan bahwa pengujian secara simultan menghasilkan nilai hitung sebesar 16,686 dengan nilai tabel sebesar 4,28 dan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan nilai hitung lebih besar daripada nilai tabel, Layanan BK Klasikal dan Teknik *Role Playing* secara bersama-sama dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap Pembentukan Disiplin Siswa.

Pada pengujian parsial, variabel Layanan BK Klasikal (X1) menunjukkan nilai hitung sebesar 12,117 dengan signifikansi 0,000, sedangkan Teknik *Role Playing* (X2) menunjukkan nilai hitung sebesar 3,096 dengan signifikansi 0,024. Kedua nilai signifikansi berada di bawah 0,05 sehingga masing-masing variabel dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pembentukan Disiplin Siswa berdasarkan hasil pengujian yang tercantum pada output penelitian.



Selain pengujian regresi, perubahan skor disiplin sebelum dan sesudah intervensi diuji secara langsung menggunakan *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata skor disiplin siswa antara kondisi *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 6.

Uji Perbedaan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Analisis *paired sample t-test* digunakan karena pengukuran dilakukan terhadap kelompok siswa yang sama pada dua kondisi, yaitu sebelum dan sesudah pemberian intervensi. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui signifikansi perubahan skor disiplin siswa setelah mengikuti layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing*.

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Pasangan	Perbedaan Rata-rata	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest</i>	39,44	25,155	24	0,000

Berdasarkan Tabel 6, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor disiplin siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah pemberian intervensi. Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian *paired sample t-test*, pemberian layanan BK klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing* diikuti oleh perubahan tingkat disiplin siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor disiplin secara deskriptif dari rata-rata 51,68 pada *pretest* menjadi 91,12 pada *posttest*. Hasil pengujian regresi juga menunjukkan adanya pengaruh Layanan BK Klasikal dan Teknik *Role Playing*, baik secara simultan maupun parsial, sedangkan *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar untuk pembahasan mengenai makna hasil penelitian dan keterkaitannya dengan penelitian terdahulu.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan Bimbingan dan Konseling (BK) klasikal yang dipadukan dengan teknik *role playing* berkaitan dengan peningkatan disiplin siswa kelas VIII-A SMP Swasta Nupela. Secara deskriptif, rata-rata skor disiplin meningkat dari 51,68 pada *pretest* menjadi 91,12 pada *posttest*. Peningkatan tersebut disertai perubahan kategori disiplin dari Tidak Bagus menjadi Bagus. Hasil *paired sample t-test* juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor disiplin sebelum dan sesudah intervensi dengan nilai signifikansi 0,000. Temuan ini memperlihatkan bahwa setelah siswa memperoleh layanan yang dirancang secara terarah dan melibatkan pengalaman langsung, terjadi perubahan pada skor disiplin yang diukur dalam penelitian.

Perubahan tersebut dapat dipahami karena disiplin bukan sekadar kemampuan siswa mengetahui aturan, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan mengatur perilaku, waktu, dan tanggung jawab. Kasingku dan Lotulung (2024) menempatkan disiplin sebagai salah satu aspek penting yang mendukung keberhasilan siswa dalam menjalankan aktivitas pendidikan. Sementara itu, Supriadi et al. (2024) menunjukkan bahwa disiplin memiliki keterkaitan dengan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan kewajiban dan mengelola perilakunya. Oleh karena itu, pembentukan disiplin membutuhkan proses yang memungkinkan siswa memahami alasan pentingnya aturan sekaligus memperoleh kesempatan untuk menerapkannya dalam perilaku nyata.

Dalam konteks penelitian ini, kondisi awal siswa menunjukkan adanya berbagai bentuk perilaku yang belum sesuai dengan tuntutan disiplin sekolah, seperti keterlambatan, keluar-masuk kelas tanpa izin, keterlambatan mengumpulkan tugas, kurangnya perhatian dalam



pembelajaran, keributan, pelanggaran tata tertib, dan membolos. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembentukan disiplin tidak cukup hanya dilakukan melalui pemberian aturan atau teguran. Siswa membutuhkan proses pembinaan yang membantu mereka memahami perilaku yang tepat, menyadari konsekuensi dari perilaku, serta membangun kebiasaan yang lebih sesuai dengan tuntutan lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa sekolah mempunyai peran penting dalam membentuk karakter disiplin melalui pembinaan yang dilakukan secara terencana dan berkelanjutan (Addawiyah & Kasrman, 2023; Arrahmi et al., 2025).

Pengaruh Layanan BK Klasikal dan Teknik *Role Playing* secara Simultan terhadap Disiplin Siswa

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa Layanan BK Klasikal dan Teknik *Role Playing* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Pembentukan Disiplin Siswa. Berdasarkan hasil penelitian, nilai uji F sebesar 16,686 dengan signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa model yang melibatkan kedua variabel independen tersebut memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel disiplin siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan BK klasikal dan teknik *role playing* dapat dipandang sebagai dua komponen intervensi yang saling melengkapi dalam proses pembentukan perilaku disiplin.

Layanan BK klasikal memberikan struktur pembinaan yang memungkinkan guru BK menyampaikan materi kepada siswa secara sistematis. Melalui layanan tersebut, siswa dapat memperoleh pemahaman mengenai pentingnya menaati tata tertib, bertanggung jawab terhadap tugas, mengelola waktu, mengendalikan perilaku, dan memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Muslikha dan Jamila (2025) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat berkaitan dengan kedisiplinan siswa terhadap tata tertib sekolah. Temuan tersebut mendukung posisi layanan BK klasikal sebagai salah satu bentuk layanan yang dapat diarahkan untuk membantu siswa memahami dan mengembangkan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sekolah.

Sementara itu, teknik *role playing* melengkapi fungsi tersebut dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Siswa tidak hanya menerima informasi mengenai disiplin, tetapi juga diberi kesempatan untuk memerankan situasi yang berkaitan dengan perilaku disiplin dan indisiplin. Melalui pemeranan tersebut, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan antara perilaku yang sesuai dan tidak sesuai, memahami akibat dari suatu tindakan, serta mendiskusikan pilihan perilaku yang lebih tepat. Fitrianiingsih et al. (2021) menunjukkan bahwa *role playing* memberikan ruang kepada peserta didik untuk terlibat dalam situasi pembelajaran melalui aktivitas pemeranan. Dengan demikian, teknik tersebut dapat membantu menjadikan materi yang diberikan lebih konkret dan tidak berhenti pada pemahaman secara teoritis.

Perpaduan kedua pendekatan tersebut menjadi penting karena layanan BK klasikal dan *role playing* memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling menunjang. Layanan klasikal memberikan arah, pemahaman, dan kerangka nilai mengenai disiplin, sedangkan *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji dan mempraktikkan pemahaman tersebut dalam situasi yang menyerupai kehidupan mereka. Proses ini memungkinkan siswa bergerak dari tahap mengetahui perilaku disiplin menuju tahap memahami, mencoba, dan merefleksikan perilaku tersebut.

Besarnya nilai R Square yang dilaporkan dalam penelitian, yaitu 0,796 atau 79,6%, menunjukkan bahwa berdasarkan model regresi yang digunakan terdapat proporsi variasi disiplin siswa yang cukup besar yang dijelaskan oleh variabel Layanan BK Klasikal dan Teknik *Role Playing*. Adapun 20,4% sisanya berkaitan dengan faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam model. Faktor lain tersebut secara konseptual dapat berupa kebiasaan siswa, lingkungan



keluarga, teman sebaya, budaya sekolah, pengawasan, maupun faktor pribadi siswa. Dengan demikian, pembentukan disiplin tetap perlu dipandang sebagai proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, sedangkan layanan BK klasikal dan *role playing* merupakan salah satu bentuk intervensi yang dapat digunakan dalam proses tersebut.

Hasil tersebut memperkuat pandangan bahwa pembentukan karakter disiplin di sekolah membutuhkan strategi yang tidak hanya berorientasi pada aturan, tetapi juga memberikan pengalaman pendidikan kepada siswa. Addawiyah dan Kasriman (2023) menegaskan pentingnya peran sekolah dalam pembentukan karakter disiplin, sedangkan Arrahmi et al. (2025) menunjukkan bahwa penguatan karakter disiplin dapat dilakukan melalui kegiatan pendidikan yang dirancang untuk membangun kebiasaan positif. Dalam penelitian ini, fungsi pembinaan tersebut diwujudkan melalui layanan BK yang sistematis dan aktivitas *role playing* yang melibatkan siswa secara aktif.

Pengaruh Layanan BK Klasikal terhadap Disiplin Siswa

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa Layanan BK Klasikal berpengaruh signifikan terhadap Pembentukan Disiplin Siswa, dengan nilai signifikansi 0,000. Temuan ini menunjukkan bahwa layanan BK klasikal mempunyai peran penting dalam membantu siswa memahami dan mengembangkan perilaku disiplin. Melalui layanan yang diberikan secara terstruktur kepada seluruh siswa dalam satu kelas, guru BK dapat mengarahkan pembahasan pada permasalahan yang secara langsung dihadapi siswa dalam kehidupan sekolah.

Layanan BK klasikal memiliki keunggulan karena dapat menjangkau siswa dalam jumlah yang lebih luas dan memungkinkan pemberian materi dilakukan secara terencana. Materi layanan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, misalnya mengenai pentingnya mematuhi tata tertib, disiplin waktu, tanggung jawab terhadap tugas, pengendalian diri, dan konsekuensi perilaku. Hermawan (2025) menekankan pentingnya pelaksanaan bimbingan dan konseling yang sistematis serta inovatif agar layanan dapat memberikan manfaat yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, layanan klasikal menjadi sarana untuk memberikan landasan pemahaman sebelum siswa diarahkan pada pengalaman melalui *role playing*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Indriyani et al. (2023) yang menunjukkan pentingnya peran guru BK dalam pembentukan karakter disiplin siswa. Guru BK bukan hanya berfungsi sebagai pihak yang menangani siswa ketika terjadi pelanggaran, tetapi juga mempunyai peran dalam melakukan pembinaan dan membantu siswa mengembangkan perilaku yang lebih positif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa layanan BK dapat ditempatkan sebagai bagian dari upaya preventif dan developmental dalam pembentukan karakter disiplin.

Keterkaitan layanan BK klasikal dengan disiplin juga didukung oleh penelitian Muslikha dan Jamila (2025) yang secara khusus mengkaji pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap kedisiplinan tata tertib sekolah. Kesamaan fokus tersebut memberikan dukungan terhadap temuan penelitian ini bahwa layanan klasikal dapat digunakan untuk memberikan pembinaan mengenai perilaku disiplin. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya menempatkan layanan klasikal sebagai intervensi tunggal, tetapi memadukannya dengan teknik *role playing* sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dalam memahami dan mempraktikkan perilaku yang menjadi materi layanan.

Dengan demikian, pengaruh layanan BK klasikal dalam penelitian ini dapat dipahami melalui kemampuannya menyediakan proses pembinaan yang terstruktur. Siswa memperoleh pemahaman mengenai apa yang dimaksud dengan disiplin, mengapa disiplin diperlukan, perilaku apa yang harus dikembangkan, serta konsekuensi yang dapat muncul apabila aturan



tidak dipatuhi. Pemahaman tersebut menjadi dasar penting sebelum siswa diberikan kesempatan untuk menerapkan nilai disiplin melalui kegiatan yang lebih praktis.

Pengaruh Teknik *Role Playing* terhadap Disiplin Siswa

Hasil uji parsial menunjukkan bahwa Teknik *Role Playing* juga berpengaruh signifikan terhadap Pembentukan Disiplin Siswa dengan nilai signifikansi 0,024. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pemeranan mempunyai hubungan yang bermakna dengan pembentukan perilaku disiplin. Teknik *role playing* memberikan karakteristik pembelajaran yang berbeda karena siswa ditempatkan sebagai pelaku yang secara langsung mengalami situasi yang berkaitan dengan materi layanan.

Dalam konteks disiplin, situasi yang diperankan dapat menggambarkan berbagai kondisi yang sering ditemui siswa, misalnya datang terlambat, tidak mengerjakan tugas, keluar kelas tanpa izin, tidak menaati tata tertib, mengganggu teman, atau menunjukkan perilaku bertanggung jawab. Melalui pemeranan, siswa dapat melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Siswa yang berperan sebagai pelaku dapat memahami konsekuensi dari tindakannya, sedangkan siswa yang berperan sebagai pihak lain dapat memahami dampak perilaku tersebut terhadap lingkungan. Proses tersebut memberikan pengalaman yang lebih konkret dibandingkan sekadar menerima penjelasan secara verbal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Fazrin et al. (2022) yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan disiplin dan perilaku sosial siswa. Kesamaan tersebut menjadi penguat bahwa *role playing* memiliki relevansi langsung dengan pembentukan perilaku disiplin. Pengalaman melalui pemeranan memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui perilaku yang benar, tetapi juga berlatih mengambil keputusan dan merespons situasi yang berkaitan dengan aturan dan tanggung jawab.

Selain itu, Fitrianiingsih et al. (2021) menunjukkan bahwa *role playing* dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui pemeranan situasi tertentu. Keterlibatan tersebut penting dalam pembentukan disiplin karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui aktivitas, bukan hanya melalui penerimaan informasi. Ketika siswa harus mengikuti aturan permainan, menjalankan peran, memperhatikan alur kegiatan, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, mereka sekaligus memperoleh pengalaman mengenai perilaku tertib dan bertanggung jawab.

Temuan ini juga sejalan dengan Hidayat dan Karim (2024) yang menunjukkan penggunaan *role playing* dalam bimbingan klasikal sebagai bentuk intervensi yang melibatkan siswa dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Karakteristik tersebut menjadi relevan dengan pembentukan disiplin karena permasalahan disiplin yang dihadapi siswa umumnya terjadi dalam situasi konkret, bukan hanya pada tingkat pemahaman konsep. Dengan menghadirkan situasi tersebut dalam bentuk pemeranan, siswa dapat melakukan proses identifikasi, pengambilan keputusan, dan refleksi terhadap perilaku.

Penelitian Sitinjak et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk mengembangkan aspek emosional peserta didik. Sementara itu, Febrianti et al. (2025) menunjukkan pemanfaatan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan rasa percaya diri. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa *role playing* mempunyai karakteristik interaktif yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan siswa. Dalam penelitian ini, karakteristik interaktif tersebut diarahkan secara khusus untuk membantu pembentukan disiplin.



Perubahan Disiplin Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi

Salah satu temuan utama penelitian terlihat dari perubahan skor disiplin siswa sebelum dan sesudah intervensi. Rata-rata skor meningkat dari 51,68 pada *pretest* menjadi 91,12 pada *posttest*. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 39,44 poin. Selain peningkatan skor rata-rata, skor minimum meningkat dari 31 menjadi 84 dan skor maksimum meningkat dari 78 menjadi 100. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada nilai rata-rata kelompok, tetapi juga terlihat pada rentang skor yang diperoleh siswa.

Hasil *paired sample t-test* memperkuat temuan deskriptif tersebut. Nilai signifikansi sebesar 0,000 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor disiplin sebelum dan sesudah intervensi. Artinya, berdasarkan pengukuran yang dilakukan terhadap kelompok siswa yang sama, kondisi disiplin pada saat *posttest* berbeda secara signifikan dibandingkan dengan kondisi pada saat *pretest*.

Peningkatan tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik intervensi yang menggabungkan pemberian pemahaman dan pengalaman langsung. Pada tahap layanan BK klasikal, siswa memperoleh pengetahuan mengenai disiplin, sedangkan pada tahap *role playing*, siswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan pemahaman tersebut melalui pemeranan situasi yang relevan. Setelah pemeranan, siswa dapat melakukan refleksi terhadap perilaku yang diperankan. Rangkaian pemahaman, praktik, dan refleksi tersebut memberikan pengalaman yang lebih utuh dalam proses pembentukan perilaku.

Perubahan tersebut juga sejalan dengan pemahaman bahwa disiplin berkaitan dengan kemampuan mengatur diri, waktu, dan tanggung jawab. Kasingku dan Lotulung (2024) mengaitkan disiplin dengan keberhasilan siswa dalam menjalankan kegiatan pendidikan, sedangkan Supriadi et al. (2024) menekankan keterkaitan disiplin dengan tanggung jawab. Oleh karena itu, perubahan skor disiplin dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai indikasi bahwa intervensi memberikan pengalaman yang mendorong siswa untuk lebih memahami dan mengarahkan perilakunya sesuai dengan tuntutan lingkungan sekolah.

Pembentukan disiplin juga tidak dapat dilepaskan dari peran lingkungan sekolah. Addawiyah dan Kasrman (2023) menunjukkan pentingnya peran sekolah dalam pembentukan karakter disiplin siswa. Lingkungan yang memberikan aturan, pembinaan, dan kesempatan untuk melakukan pembiasaan akan membantu siswa membangun perilaku yang lebih terarah. Dalam penelitian ini, layanan BK menjadi bagian dari lingkungan pembinaan tersebut dengan memberikan ruang kepada siswa untuk membahas, mengalami, dan merefleksikan perilaku disiplin.

Sintesis Temuan Penelitian

Jika seluruh hasil dianalisis secara terpadu, penelitian ini menunjukkan bahwa layanan BK klasikal dan teknik *role playing* mempunyai fungsi yang saling melengkapi dalam proses pembentukan disiplin siswa. Layanan BK klasikal memberikan struktur, materi, dan pemahaman mengenai nilai disiplin, sedangkan *role playing* memberikan pengalaman langsung yang memungkinkan siswa mempraktikkan perilaku yang sesuai dengan materi layanan. Kombinasi tersebut menjadikan proses intervensi tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif dan reflektif.

Temuan mengenai pengaruh layanan BK klasikal secara parsial memperlihatkan pentingnya proses pemberian pemahaman dan pembinaan yang sistematis. Sementara itu, pengaruh *role playing* secara parsial menunjukkan pentingnya pengalaman langsung dalam membantu siswa menghubungkan pemahaman dengan perilaku. Ketika kedua pendekatan



tersebut diberikan secara terpadu, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami disiplin pada tingkat pengetahuan sekaligus mengalaminya dalam bentuk aktivitas yang lebih konkret.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai peran layanan BK dan *role playing* dalam perkembangan siswa. Layanan BK dapat menjadi sarana pembinaan karakter dan perilaku siswa (Indriyani et al., 2023; Muslikha & Jamila, 2025), sedangkan *role playing* dapat digunakan untuk mengembangkan disiplin, perilaku sosial, dan aspek perkembangan lainnya (Fazrin et al., 2022; Fitrianiingsih et al., 2021; Sitinjak et al., 2025). Penelitian ini memberikan penguatan dengan mengarahkan kombinasi kedua pendekatan tersebut secara spesifik pada pembentukan disiplin siswa SMP.

Dari perspektif praktis, temuan ini menunjukkan bahwa guru BK dapat mempertimbangkan penggunaan teknik *role playing* sebagai bagian dari layanan klasikal ketika menghadapi permasalahan disiplin yang membutuhkan pengalaman dan keterlibatan siswa. Materi disiplin dapat disusun berdasarkan permasalahan nyata yang ditemukan di sekolah, kemudian diterjemahkan menjadi skenario pemeranan yang sederhana dan sesuai dengan perkembangan siswa. Setelah pemeranan, kegiatan dapat dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi sehingga siswa tidak hanya menjalankan peran, tetapi memahami makna dari perilaku yang telah diperankan.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara proporsional. Penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan skor dan hasil uji statistik menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah intervensi, tetapi belum dapat memastikan bahwa seluruh perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh intervensi. Faktor lain seperti pengalaman siswa selama penelitian, pengaruh lingkungan sekolah, interaksi dengan teman sebaya, atau faktor eksternal lainnya masih mungkin berkontribusi terhadap perubahan yang terjadi.

Selain itu, penggunaan sampel yang hanya terdiri atas 25 siswa dari satu kelas membatasi generalisasi hasil penelitian ke populasi siswa yang lebih luas. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, sampel yang lebih besar, dan periode pengamatan yang lebih panjang. Pengukuran lanjutan juga diperlukan untuk mengetahui apakah peningkatan disiplin tetap bertahan setelah intervensi selesai. Dengan demikian, bukti mengenai efektivitas layanan BK klasikal berbasis *role playing* terhadap pembentukan disiplin dapat diperoleh secara lebih kuat.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembentukan disiplin siswa lebih tepat dipandang sebagai proses pembinaan yang membutuhkan pemahaman, pengalaman, keterlibatan, dan refleksi. Layanan BK klasikal memberikan fondasi pemahaman dan arah pembinaan, sedangkan teknik *role playing* membantu mengubah pemahaman tersebut menjadi pengalaman yang lebih konkret. Perpaduan keduanya dapat menjadi alternatif strategis bagi guru BK dalam memberikan layanan yang lebih aktif dan kontekstual untuk mendukung perkembangan disiplin siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa layanan BK klasikal dan teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap pembentukan disiplin siswa kelas VIII-A SMP Swasta Nupela, baik secara simultan maupun secara parsial. Secara simultan, kedua intervensi memberikan kontribusi sebesar 79,6% terhadap pembentukan disiplin siswa, sedangkan 20,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Peningkatan juga terlihat dari rata-rata skor disiplin siswa yang semula 51,68 pada *pretest* menjadi 91,12 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi layanan BK klasikal dan teknik *role playing* dapat menjadi

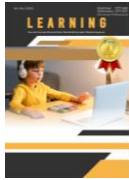


alternatif layanan yang edukatif dan aplikatif untuk membantu siswa memahami sekaligus mempraktikkan perilaku disiplin dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sekolah.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar pengaruh intervensi dapat diketahui secara lebih kuat. Pengembangan modul atau panduan layanan BK klasikal berbasis *role playing* juga dapat dilakukan agar penerapannya lebih sistematis dan mudah diadaptasi oleh guru BK. Selain itu, penelitian dengan waktu pengamatan yang lebih panjang dapat dilakukan untuk mengetahui keberlanjutan perubahan perilaku disiplin, serta menguji penerapan intervensi pada aspek karakter atau perkembangan siswa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Addawiyah, R., & Kasriman. (2023). Peran sekolah dalam pembentukan karakter disiplin siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1516–1524. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5837>
- Andriana, N., Hafidhuddin, D., & Mujahidin, E. (2021). Indikator sikap karakter disiplin siswa berbasis hadis-hadis Bukhari dan hierarkinya menurut wali kelas SDIT di Jakarta. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(3), 467–480. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i3.5523>
- Antasari, S., Musifuddin, & Anwar, N. (2025). Efektivitas layanan konseling kelompok untuk meningkatkan disiplin belajar siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 1 Sikur. *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 9(2), 152–161. <https://doi.org/10.29408/jkp.v9i2.32747>
- Arrahmi, S. Z., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2025). Penguatan karakter mandiri dan disiplin siswa sekolah dasar melalui implementasi Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–22. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1399>
- Febrianti, A., Siregar, N., Violina, E. I., & Putri, Y. A. (2025). Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dengan layanan bimbingan klasikal teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 2030–2038. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1471>
- Febriyanti, F. W., & Rosada, U. D. (2022). Pengembangan modul *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok tentang kedisiplinan siswa (uji coba produk pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 4480–4486. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8969>
- Fitrianingsih, D., Sutoyo, S., & Handini, O. (2021). Analisis penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran tematik integratif pada peserta didik kelas IIIA. *Jurnal Sinetkik*, 4(1), 87–97. <https://doi.org/10.33061/js.v4i1.5296>
- Hermawan, A. (2025). *Bimbingan konseling dan penyuluhan SMK: Strategi, inovasi, dan praktik kekinian*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Hidayat, D., & Karim, A. (2024). Meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui intervensi *role-playing* dalam bimbingan klasikal. *Konseling: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, 6(1), 26–31. <https://doi.org/10.31960/konseling.v6i1.2665>
- Indriyani, W., Ismanto, H. S., & Ajie, G. R. (2023). Peran guru bimbingan dan konseling dalam pembentukan karakter disiplin siswa kelas XI SMA Negeri 2 Ungaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(4). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/17625>
- Kasingku, J. D., & Lotulung, M. S. D. (2024). Disiplin sebagai kunci sukses meraih prestasi siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4785–4793. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14536>



- Mangantes, M., & Timbowo, A. P. (2025). Peran guru kelas dalam pembentukan disiplin siswa di SDN Inpres 5/81 Madidir. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(1), 1829–1836. <https://doi.org/10.56799/jceki.v5i1.13586>
- Miswati, M., & Tambusai, K. (2025). Peran guru bimbingan dan konseling (BK) dalam membentuk pemahaman dan kepatuhan siswa terhadap peraturan sekolah di MTSN 2 Medan. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 9(2), 218–228. <https://doi.org/10.30653/001.202592.534>
- Muslikha, I., & Jamila. (2025). Pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap kedisiplinan tata tertib sekolah siswa kelas VII di Sekolah MTs Yaspi Labuhan Deli. *LOKAKARYA*, 4(2), 80–85. <https://doi.org/10.30821/lokakarya.v4i2.4958>
- Rosantika, M. T., Yulianti, & Yanto. (2024). Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di SMPN 16 Kota Jambi. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 292–301. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6293>
- Sitinjak, F. C., Dewi, I. S., & Riyandhani, M. F. (2025). Layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan kecerdasan emosi peserta didik kelas XI D.I. Panjaitan SMAN 15 Medan. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2). <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1747>
- Sudewi, I. G. A. A. K., & Mulyawan, I. N. R. (2023). Upaya meningkatkan perilaku disiplin siswa melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa SMP. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 8(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_bk.v8i2.2251
- Sugiarto, A., Sayekti, S., & Ahdiansyah, M. H. (2022). Upaya peran guru BK dalam pembentukan karakter religius siswa di SMP Kesatrian 2 Semarang. *Emphaty Cons*, 4(1), 27–37. <https://doi.org/10.31331/emp.v4i1.2230>
- Supriadi, S., Musifuddin, M., & Badarudin, B. (2024). Menilik faktor disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 302–316. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1175>
- Tamarasukma, P., Makaria, E. C., & Arsyad, M. (2026). Pengembangan disiplin dan tanggung jawab siswa dalam perspektif hukuman edukatif pada layanan Bimbingan dan Konseling. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 16(1). <https://doi.org/10.25273/counsellia.v16i1.24309>
- Yuliati, J. A., & Sinaga, F. S. S. (2025). Pembentukan karakter disiplin siswa tingkat sekolah dasar melalui ekstrakurikuler panahan. *Journal of Primary Education Studies*, 1(1), 1–8. <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/jpest/article/view/15236>