

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN SIKAP KEJUJURAN PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 BAWOLATO

**Sirilus Syukur Selamat Lahagu¹, Hosianna Rodearni Damanik²,
Famahato Lase³, Justin Foera-era Lase⁴**

Universitas Nias

Email: syukurlahagu797@gmail.com, hosiannar.damanik@unias.ac.id,
famahatolase@unias.ac.id, justinfoeraeralase@unias.ac.id

Diterima: 21/08/2026; Direvisi: 04/10/2026; Diterbitkan: 25/10/2026

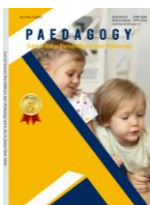
ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya sikap kejujuran peserta didik di SMP Negeri 1 Bawolato yang ditunjukkan melalui perilaku menyontek saat ujian, berbohong kepada guru, tidak mengakui kesalahan, dan tidak jujur dalam mengerjakan tugas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan sikap kejujuran peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*, serta mengetahui tingkat peningkatannya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas VIII-A yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,891 dan 0,917. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, *Paired Samples t-Test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor sikap kejujuran meningkat dari 59,13 pada *pretest* menjadi 72,47 pada *posttest*. Hasil *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap kejujuran sebelum dan sesudah layanan diberikan. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,57 atau 57% yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk membantu meningkatkan sikap kejujuran peserta didik, meskipun tingkat peningkatannya masih berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Bimbingan Klasikal, *Role Playing*, Sikap Kejujuran, Peserta didik.

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of honesty among students at SMP Negeri 1 Bawolato, as indicated by behaviors such as cheating during examinations, lying to teachers, refusing to admit mistakes, and being dishonest when completing assignments. This study aimed to determine the difference in students' honesty before and after receiving classical guidance services using the *role playing* technique and to determine the level of improvement. A quantitative approach was employed using a *pre-experimental* method with a *one group pretest-posttest design*. The sample consisted of 30 eighth-grade students from class VIII-A who were selected using *purposive sampling*. Data were collected through a Likert-scale questionnaire that had met validity and reliability requirements, with *Cronbach's Alpha* values of 0.891 and 0.917. The data were analyzed using descriptive statistics, the *Shapiro-Wilk* normality test, the *Paired Samples t-Test*, and the N-Gain test. The results showed that the mean honesty score increased from 59.13 in the *pretest* to 72.47 in the *posttest*. The *Paired Samples t-Test* yielded a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in



students' honesty before and after the intervention. The N-Gain test produced a mean value of 0.57 or 57%, which was categorized as moderate. Thus, classical guidance services using the *role playing* technique can be used as an alternative approach to help improve students' honesty, although the level of improvement remained in the moderate category.

Keywords: Classical guidance, role-playing, honesty, students.

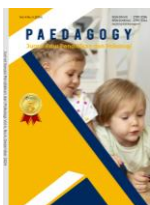
PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik agar mampu berkembang secara pribadi dan sosial. Sekolah menjadi lingkungan penting dalam proses tersebut karena peserta didik berinteraksi dengan guru dan teman sebaya dalam berbagai situasi yang menuntut penerapan nilai-nilai karakter. Pendidikan karakter perlu dikembangkan secara terarah agar nilai yang dipahami peserta didik tidak berhenti pada pengetahuan, tetapi dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, karakter menjadi bagian penting dalam membentuk peserta didik yang bertanggung jawab, mampu mengendalikan diri, dan memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai moral yang berlaku (Azzarima et al., 2023; Sudirman, 2023).

Salah satu karakter yang penting dikembangkan pada peserta didik adalah kejujuran. Kejujuran berkaitan dengan kemampuan menyampaikan sesuatu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, mengakui kesalahan, menjalankan tugas secara bertanggung jawab, dan tidak mengambil keuntungan melalui tindakan yang tidak benar. Karakter jujur juga menjadi dasar dalam membangun kepercayaan dalam hubungan sosial di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, pembentukan karakter kejujuran tidak cukup dilakukan melalui penyampaian materi, tetapi membutuhkan pengalaman dan pembiasaan yang memungkinkan peserta didik memahami serta menerapkan nilai tersebut dalam situasi nyata. Penelitian Sulastris dan Fahmi (2019) menunjukkan bahwa kegiatan *role play* dapat digunakan dalam upaya meningkatkan karakter jujur, sedangkan Silviana et al. (2022) menunjukkan bahwa perangkat layanan bimbingan klasikal dapat diarahkan untuk meningkatkan sikap jujur siswa.

Permasalahan kejujuran masih ditemukan dalam kehidupan peserta didik di sekolah. Perilaku seperti menyontek, berbohong kepada guru, tidak mengakui kesalahan, memberikan informasi yang tidak sesuai dengan kenyataan, dan menghindari tanggung jawab atas tugas merupakan bentuk perilaku yang menunjukkan belum optimalnya penerapan karakter jujur. Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian karena perilaku tidak jujur tidak hanya berkaitan dengan pelanggaran aturan sekolah, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan tanggung jawab dan hubungan sosial peserta didik. Penelitian Laoli et al. (2026) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dan layanan informasi memiliki pengaruh terhadap peningkatan karakter jujur siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa layanan bimbingan dan konseling memiliki ruang strategis dalam membantu peserta didik mengembangkan karakter kejujuran.

Dalam layanan bimbingan dan konseling, bimbingan klasikal merupakan layanan yang dapat diberikan kepada peserta didik dalam jumlah besar secara terencana dan sistematis. Layanan ini memungkinkan guru BK menyampaikan materi perkembangan pribadi dan sosial secara langsung kepada peserta didik dalam suasana kelompok kelas. Pelaksanaan bimbingan klasikal dapat menggunakan berbagai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Halmahera et al. (2024) menjelaskan bahwa pelaksanaan bimbingan klasikal dapat menggunakan beragam metode, tetapi pelaksanaannya tetap menghadapi tantangan dalam pemilihan metode, koordinasi, dan penyesuaian layanan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pemilihan teknik yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif menjadi bagian penting dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal.



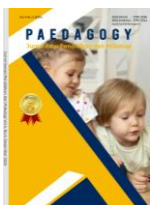
Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam layanan bimbingan klasikal adalah *role playing*. Teknik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan situasi tertentu sehingga mereka tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga mengalami dan mengevaluasi perilaku yang diperankan. Pengalaman tersebut dapat membantu peserta didik memahami konsekuensi suatu tindakan serta mempertimbangkan perilaku yang sesuai dalam situasi sosial. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *role playing* telah digunakan dalam layanan bimbingan untuk mengembangkan berbagai aspek peserta didik, seperti kepercayaan diri (Khairun et al., 2020), toleransi (Pratiwi et al., 2017), disiplin belajar (Arjanto & Somae, 2020; Rosantika et al., 2024), kecerdasan emosi (Izza et al., 2025), serta perkembangan sosial dan emosional (Septiani et al., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa *role playing* memiliki potensi untuk digunakan sebagai teknik yang memberikan pengalaman langsung dalam proses layanan bimbingan dan konseling.

Penggunaan *role playing* juga memiliki keterkaitan langsung dengan pembentukan karakter kejujuran. Melalui pemeranan berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti mengakui kesalahan, mengembalikan barang yang bukan miliknya, berkata sesuai kenyataan, tidak menyontek, dan bertanggung jawab terhadap tugas, peserta didik dapat diarahkan untuk mengenali pilihan perilaku yang jujur dan tidak jujur. Aupriawanti (2021) secara khusus mengkaji penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa. Selain itu, Sulastrri dan Fahmi (2019) menemukan bahwa kegiatan *role play* dapat digunakan untuk meningkatkan karakter jujur. Hasil-hasil tersebut memberikan dasar bahwa pengalaman bermain peran dapat menjadi bagian dari strategi pembentukan kejujuran, meskipun penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteks layanan yang diberikan.

Bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* juga memiliki dukungan dari penelitian yang mengombinasikan layanan klasikal dengan teknik tersebut untuk mengembangkan aspek perkembangan peserta didik. Izza et al. (2025) menemukan penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan kecerdasan emosi siswa. Di sisi lain, penelitian Syahputra dan Rossada (2024) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *problem based learning* dapat digunakan untuk membentuk nilai karakter kerja keras. Temuan tersebut menunjukkan bahwa layanan klasikal dapat diarahkan pada pengembangan karakter melalui metode yang aktif dan kontekstual. Namun, sebagian penelitian tentang *role playing* masih menggunakan layanan bimbingan kelompok atau berfokus pada karakter dan aspek perkembangan selain kejujuran (A'yun & Asni, 2023; Khairun et al., 2020; Rahma et al., 2026; Rosantika et al., 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, masih terdapat ruang untuk mengkaji secara lebih spesifik penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan sikap kejujuran peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama. Penelitian tentang karakter jujur telah dilakukan melalui layanan bimbingan klasikal maupun teknik *role playing*, tetapi konteks, jenjang, desain, dan bentuk layanan yang digunakan masih beragam (Aupriawanti, 2021; Laoli et al., 2026; Silviana et al., 2022; Sulastrri & Fahmi, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memberikan bukti empiris mengenai perubahan sikap kejujuran peserta didik setelah memperoleh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* pada konteks SMP Negeri 1 Bawolato.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan sikap kejujuran peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*, serta mengetahui tingkat peningkatan sikap



kejujuran setelah diberikan layanan tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi empiris bagi guru BK mengenai penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal sebagai salah satu alternatif untuk membantu pengembangan sikap kejujuran peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan sikap kejujuran peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bawolato pada tahun 2026 dengan pola desain $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$, yaitu *pretest* (O_1), perlakuan berupa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* (X), dan *posttest* (O_2).

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Bawolato yang berjumlah 185 peserta didik dan tersebar dalam enam kelas. Sampel penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas VIII-A yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket sikap kejujuran dengan skala Likert yang terdiri atas lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Instrumen terdiri atas 34 butir pernyataan yang mencakup aspek kejujuran terhadap diri sendiri, tugas dan kewajiban, serta perilaku dalam berinteraksi dengan orang lain. Instrumen terlebih dahulu melalui *expert judgment*, kemudian dilakukan uji validitas empiris menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil uji menunjukkan bahwa butir instrumen memenuhi kriteria validitas dengan nilai r hitung $> r$ tabel sebesar 0,361. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dan memperoleh nilai 0,917, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan layanan dan perubahan perilaku peserta didik.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* untuk mengukur kondisi awal sikap kejujuran peserta didik. Tahap kedua adalah pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Pelaksanaan layanan meliputi tahap pembentukan, peralihan, kegiatan inti, dan pengakhiran. Pada kegiatan inti, peserta didik diberikan situasi yang berkaitan dengan perilaku jujur dan tidak jujur, kemudian terlibat dalam pemeranan, diskusi, berbagi pengalaman, dan refleksi. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan sikap kejujuran setelah perlakuan.

Data dianalisis menggunakan bantuan SPSS. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, skor minimum, skor maksimum, dan standar deviasi *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Karena data memenuhi asumsi normalitas, perbedaan skor sikap kejujuran sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis menggunakan *Paired Samples t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai Sig. (2-tailed), dengan nilai Sig. $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Tingkat peningkatan sikap kejujuran selanjutnya dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Nilai N-Gain digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan sikap kejujuran peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tingkat sikap kejujuran Sebelum dan Sesudah Layanan

Tabel 1. Statistik Deskriptif Rasa Tanggung Jawab Peserta Didik

Statistik	Pre-test	Post-Test
N	30	30
Mean	59.13	72.47
Std. Deviation	11.863	11.518
Variance	140.740	132.671

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor sikap Kejujuran peserta didik setelah memperoleh layanan lebih tinggi dibandingkan kondisi sebelum layanan. Selain perubahan pada nilai rata-rata, penyebaran skor juga menjadi lebih kecil pada *post-test*. Hasil ini memberikan gambaran awal bahwa terdapat perubahan kondisi sikap kejujuran peserta didik setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu diuji normalitasnya. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,813 untuk variabel layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing dan 0,224 untuk variabel sikap kejujuran. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk menggunakan uji parametrik.

Perbedaan sikap kejujuran Sebelum dan Sesudah Layanan

Tabel 2. Hasil Paired Samples t-Test

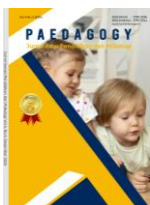
Perbandingan	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-test – Post-test	-13.333	-4.658	29	0,000

Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat sikap kejujuran peserta didik sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai *mean difference* yang negatif menunjukkan bahwa skor setelah layanan lebih tinggi daripada skor sebelum layanan.

Meskipun terdapat perbedaan yang signifikan, penelitian ini juga melihat seberapa besar efektivitas yang terjadi melalui uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain berada pada rata-rata 0.57 atau 57%. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam penelitian, nilai tersebut termasuk cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing menghasilkan perubahan yang signifikan pada sikap kejujuran peserta didik. Dengan demikian, hasil uji *Paired Samples t-Test* dan N-Gain memberikan dua informasi yang saling melengkapi: terdapat perbedaan yang nyata antara kondisi sebelum dan sesudah layanan, tetapi besarnya peningkatan belum berada pada kategori tinggi.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan adanya perubahan sikap kejujuran peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor sikap kejujuran meningkat dari 59,13 pada *pretest* menjadi 72,47 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti layanan, skor sikap kejujuran peserta didik berada pada kondisi yang lebih tinggi dibandingkan sebelum layanan diberikan. Hasil *Paired Samples t-Test* juga menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan *mean difference* sebesar -13,333. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sikap kejujuran sebelum dan sesudah pemberian layanan.



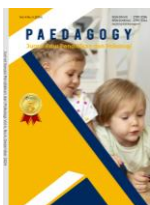
Temuan tersebut memperlihatkan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat menjadi sarana yang relevan untuk memberikan intervensi terhadap karakter kejujuran peserta didik. Hasil ini sejalan dengan Silviana et al. (2022) yang mengembangkan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan sikap jujur siswa SMP. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perangkat layanan yang dikembangkan dinyatakan valid dan pengujian efektivitasnya menunjukkan adanya peningkatan sikap jujur siswa. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Laoli et al. (2026) yang menemukan bahwa layanan bimbingan klasikal dan layanan informasi memiliki pengaruh terhadap peningkatan karakter jujur siswa. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bahwa layanan bimbingan dan konseling dapat digunakan sebagai bagian dari upaya pengembangan karakter kejujuran di lingkungan sekolah.

Peningkatan skor dalam penelitian ini berkaitan dengan karakteristik teknik *role playing* yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dalam layanan yang diberikan, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan mengenai kejujuran, tetapi juga memerankan situasi yang berkaitan dengan perilaku jujur dan tidak jujur, mendiskusikan situasi tersebut, serta melakukan refleksi setelah kegiatan. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali permasalahan, mempertimbangkan pilihan perilaku, dan memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan. Dengan demikian, nilai kejujuran tidak hanya disampaikan sebagai konsep, tetapi dipelajari melalui pengalaman sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Penggunaan *role playing* dalam pembentukan kejujuran juga didukung oleh penelitian Sulastri dan Fahmi (2019). Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan karakter jujur setelah penerapan kegiatan *role play* melalui tahapan tindakan, observasi, dan refleksi. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada anak usia dini dengan desain penelitian tindakan kelas, hasilnya memberikan dukungan empiris bahwa pemeranan situasi dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami dan mengembangkan perilaku jujur. Dalam penelitian ini, prinsip yang sama diterapkan pada peserta didik SMP melalui layanan bimbingan klasikal, sehingga kegiatan pemeranan diarahkan pada situasi yang lebih sesuai dengan kehidupan sosial dan akademik peserta didik remaja.

Teknik *role playing* juga memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif selama proses layanan. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk memerankan perilaku, mengamati respons teman, menyampaikan pendapat, dan melakukan refleksi terhadap situasi yang diperankan. Keterlibatan tersebut penting karena pembentukan sikap tidak cukup hanya melalui pemberian informasi. Peserta didik perlu memperoleh kesempatan untuk menghubungkan nilai yang dipelajari dengan situasi yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa penggunaan teknik yang bersifat aktif dan kontekstual relevan dalam layanan bimbingan klasikal.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian yang menggunakan *role playing* untuk mengembangkan aspek lain dalam diri peserta didik. Khairun et al. (2020) menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP, sedangkan Pratiwi et al. (2017) menerapkannya untuk meningkatkan toleransi peserta didik. Penelitian Arjanto dan Somae (2020) serta Rosantika et al. (2024) juga menunjukkan penggunaan teknik *role playing* dalam pengembangan disiplin belajar siswa. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa *role playing* dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman sosial yang memungkinkan peserta didik berlatih menghadapi situasi tertentu. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman tersebut diarahkan secara khusus pada pengenalan dan penerapan perilaku jujur.



Meskipun terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik, hasil N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,57 atau 57% yang berada pada kategori sedang. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa peningkatan skor tidak berarti seluruh peserta didik telah mencapai tingkat kejujuran yang optimal. Dengan kata lain, layanan yang diberikan menghasilkan perubahan yang terukur, tetapi besarnya peningkatan masih berada pada tingkat sedang. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih tepat dimaknai sebagai adanya peningkatan sikap kejujuran setelah layanan diberikan, bukan sebagai bukti bahwa satu rangkaian layanan telah sepenuhnya membentuk perilaku jujur peserta didik.

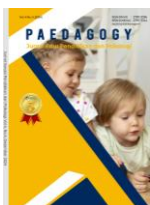
Hasil tersebut juga memiliki implikasi terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pengembangan kejujuran memerlukan proses yang berkelanjutan karena sikap dan perilaku tidak hanya dibentuk melalui satu kali pengalaman. Layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat dilanjutkan melalui kegiatan refleksi, penguatan perilaku positif, pemantauan, serta pembiasaan perilaku jujur dalam situasi akademik dan sosial. Dengan demikian, layanan tidak berhenti pada perubahan skor *posttest*, tetapi diarahkan pada penerapan nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, hasil penelitian perlu dipahami sesuai dengan desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan skor setelah perlakuan menunjukkan adanya perubahan antara kondisi sebelum dan sesudah layanan, tetapi penelitian ini belum dapat memastikan bahwa seluruh perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh teknik *role playing*. Faktor lain yang berlangsung selama periode penelitian juga mungkin berkontribusi terhadap perubahan tersebut. Karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok pembanding, jumlah sampel yang lebih besar, serta periode tindak lanjut yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih kuat mengenai keberlanjutan perubahan sikap kejujuran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* berkaitan dengan peningkatan sikap kejujuran peserta didik di SMP Negeri 1 Bawolato. Peningkatan rata-rata skor dari 59,13 menjadi 72,47 dan hasil *Paired Samples t-Test* yang signifikan menunjukkan adanya perubahan setelah layanan diberikan, sedangkan N-Gain sebesar 0,57 menunjukkan bahwa tingkat peningkatannya berada pada kategori sedang. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan bimbingan klasikal dan *role playing* dalam pengembangan karakter peserta didik, sekaligus menunjukkan bahwa penerapan teknik tersebut pada konteks sikap kejujuran peserta didik SMP dapat menjadi salah satu alternatif layanan yang perlu dikembangkan secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

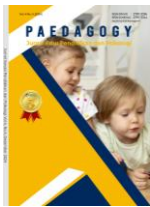
Berdasarkan hasil penelitian, layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkat sikap Kejujuran peserta didik sebelum dan sesudah layanan diberikan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik berada pada kondisi sikap kejujuran yang lebih baik setelah mengikuti layanan. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan klasikal dan pengalaman memainkan berbagai situasi sosial memberikan ruang bagi mereka untuk memahami pentingnya menjalankan kewajiban, mempertimbangkan tindakan, dan menyadari konsekuensi dari perilaku yang dilakukan. Namun, hasil N-Gain yang berada pada kategori cukup menunjukkan bahwa perubahan yang signifikan tersebut cukup diikuti oleh tingkat peningkatan yang optimal. Dengan demikian, peningkatan sikap kejujuran tidak cukup dilakukan melalui satu rangkaian layanan, tetapi perlu diperkuat melalui pembiasaan dan tindak lanjut yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.



Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *rolr playing* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam membantu meningkatkan sikap kejujuran peserta didik, khususnya melalui pengalaman sosial yang aktif dan kontekstual. Untuk memperoleh hasil yang lebih optimal, layanan dapat dilanjutkan dengan kegiatan refleksi, penguatan, dan pemantauan penerapan perilaku sikap kejujuran dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan teknik ini dengan pelaksanaan layanan yang lebih berkelanjutan atau menggunakan desain penelitian dengan klasikal pembanding sehingga peningkatan sikap kejujuran peserta didik dapat dikaji secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjanto, P., & Somae, F. F. (2020). Penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan disiplin belajar siswa SMP. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 35–46. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5136955>
- Aupriawanti. (2021). *Efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan karakter kejujuran siswa di kelas XI MIPA SMAN 4 Palopo* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palopo]. Repositori IAIN Palopo. <https://repository.uinpalopo.ac.id/id/eprint/3648/>
- A'yun, A. A. Q., & Asni, A. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi perilaku agresif siswa SMPN 103 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 714–721. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.18383>
- Azzarima, M., Pratama, H. R., & Settiya, M. W. (2023). Implementasi pendidikan karakter kejujuran pada peserta didik di lingkungan sekolah dasar. *Conference of Elementary Studies (CES)*, 1(1), 411–418. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19757>
- Halmahera, A. D. S., Pratanti, A. D., Benardy, D. C. S., & Huda, S. (2024). Pelaksanaan bimbingan klasikal yang berpihak pada peserta didik: Tinjauan terhadap metode, praktik dan tantangan. *QUANTA: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 8(2), 149–161. <https://doi.org/10.22460/quanta.v8i2.4767>
- Hariandika, M., Nashir, A., & Nurani, P. (2026). Pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap kepribadian muslim dan karakter siswa di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 3(1), 559–566. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5996455>
- Izza, S. R., Damayanti, A., Hariastuti, R. T., & Mardiyas, S. (2025). Layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan kecerdasan emosi siswa kelas XI 5 SMAN 4 Jember. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 11(1), 64–72. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v10i3.14798>
- Karyanti, & Setiawan, M. A. (2019). *Bimbingan klasikal berlandaskan falsafah Adil Ka'talino, Bacuramin Ka'Saruga, Basengat Ka'Jubata: Mitigasi pencegahan pelecehan seksual terhadap anak melalui pendidikan karakter berbasis kearifan lokal*. K-Media.
- Khairun, D. Y., Al Hakim, I., & Solihah, N. (2020). Teknik *role playing* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa SMP. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(2), 196–202. <https://doi.org/10.30653/001.202042.130>
- Laoli, E., Lase, F., Damanik, H. R., & Lase, J. F. (2026). Pengaruh bimbingan klasikal dan layanan informasi terhadap peningkatan karakter jujur siswa. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7(2). <https://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5172>



- Nisa, F., Sumaryani, R., & Hariyadi, S. (2024). Efektivitas bimbingan klasikal metode *game based learning* berbasis digital dalam meningkatkan efikasi diri siswa. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 9(2), 69–76. <https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10183>
- Pratiwi, E. P., Hanim, W., & Badrujaman, A. (2017). Pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap toleransi pada peserta didik kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 114–129. <https://doi.org/10.21009/INSIGHT.062.01>
- Rahma, N., Marlina, E., & Eryanti, D. (2026). Efektivitas teknik *role playing* dalam konseling kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa kelas XI. *Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam*, 14(1), 1–22. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/irsyad/article/view/51116>
- 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>
- Septiani, D., Madira, J., Utami, D. K., Cahyani, B., & Dewi, R. S. (2025). Efektivitas teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan sosial dan emosional peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 375–384. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3207>
- Setiawan, M. A. (2019). *Mitigasi pencegahan pelecehan seksual terhadap anak melalui pendidikan dan berbasis kearifan lokal*. Yogyakarta.
- Silviana, D., Gading, I. K., & Dwiarwati, K. A. (2022). Inovasi perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan sikap jujur pada siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(1), 105–116. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk/article/view/1214
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif (Edisi terbaru)*. Alfabeta.
- Sulastri, S., & Fahmi. (2019). Peningkatan karakter jujur melalui kegiatan *role play* pada anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 69–82. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-05>
- Syahputra, M. I., & Rossada, U. D. (2024). Peranan layanan bimbingan klasikal teknik *problem based learning* untuk membentuk nilai karakter kerja keras. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 4(2), 160–168. <https://doi.org/10.56185/jubikops.v4i2.753>