

**PENGARUH BIMBINGAN KLASIKAL MELALUI TEKNIK *ROLE PLAYING*
TERHADAP PENINGKATAN TANGGUNG JAWAB SISWA
DI UPTD SMP NEGERI 1 GUNUNGSITOLI UTARA**

**Tri Elviana Harefa¹, Hosianna Rodearni Damanik²,
Famahato Lase³, Justin Foera-era Lase⁴**

Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Nias, Indonesia
e-mail: trielvianaharefa03@gmail.com, hosiannar.damanik@unias.ac.id,
famahatolase@unias.ac.id, justinfoeraeralase@unias.ac.id

Diterima: 14/08/2026; Direvisi: 08/09/2026; Diterbitkan: 17/09/2026

ABSTRAK

Tanggung jawab merupakan karakter penting yang perlu dikembangkan pada siswa karena berkaitan dengan kedisiplinan, kemandirian, kepatuhan terhadap aturan, dan kemampuan menyelesaikan kewajiban secara konsisten. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan tanggung jawab siswa kelas VIII-B di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan pada Mei–Juni 2026 dengan populasi 143 siswa kelas VIII dan sampel 28 siswa kelas VIII-B yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tanggung jawab siswa berskala Likert empat tingkat yang terdiri atas 30 butir pernyataan. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji linearitas, korelasi Pearson, regresi linear sederhana, *paired sample t-test*, dan N-Gain dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 22*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing 0,331 dan 0,136. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} = 29,115 > t_{tabel} = 1,706$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan. Rata-rata selisih skor sebesar 6,429 menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab setelah intervensi, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,3136 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan tanggung jawab siswa kelas VIII-B. Meskipun demikian, peningkatan yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa penguatan melalui layanan yang berkelanjutan masih diperlukan agar perubahan tanggung jawab dapat berkembang secara lebih optimal dan konsisten.

Kata Kunci: Bimbingan Klasikal, *Role Playing*, Tanggung Jawab Siswa.

ABSTRACT

Student responsibility is an important character that needs to be developed because it is related to discipline, independence, compliance with rules, and the ability to consistently fulfill obligations. This study aimed to determine the effect of classical guidance services using *role-playing* techniques on improving the responsibility of Class VIII-B students at UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. The study employed a quantitative approach with a *pre-experimental* method and a *one-group pretest-posttest* design. The research was conducted from May to June 2026. The population consisted of 143 eighth-grade students, while the sample comprised 28 students of Class VIII-B selected using *purposive sampling*. Data were collected using a four-point Likert-scale questionnaire consisting of 30 statements measuring student responsibility. Data analysis was conducted using normality, linearity, Pearson correlation, simple linear regression, *paired sample t-test*, and N-Gain analyses with the assistance of *IBM SPSS Statistics 22*. The results showed that the *pretest* and *posttest* data were normally distributed,

with significance values of 0.331 and 0.136, respectively. The *paired sample t-test* yielded a calculated *t* value of 29.115, which was greater than the critical *t* value of 1.706, with a significance value of $0.000 < 0.05$. The mean difference between the *posttest* and *pretest* scores was 6.429, indicating an increase in students' responsibility following the intervention. Furthermore, the mean N-Gain score was 0.3136, which was categorized as moderate. These findings indicate that classical guidance services using *role-playing* techniques had a positive and statistically significant effect on improving student responsibility. However, the moderate N-Gain score indicates that continued reinforcement through sustainable guidance services is needed to achieve more optimal and consistent changes in students' responsible behavior.

Keywords: Classical Guidance Services, Role-Playing Techniques, Student Responsibility.

PENDAHULUAN

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan dalam pendidikan karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menjalankan kewajiban, mematuhi aturan, mempertanggungjawabkan tindakan, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter yang memungkinkan peserta didik berkembang sebagai individu yang mandiri dan mampu menjalankan perannya secara bertanggung jawab. Penguatan karakter tanggung jawab menjadi semakin penting pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) karena peserta didik berada pada tahap perkembangan remaja awal yang ditandai dengan meningkatnya tuntutan untuk mengambil keputusan, mengatur perilaku, dan menjalankan kewajiban secara lebih mandiri. Dalam konteks pendidikan karakter, aktivitas guru di kelas memiliki peran penting dalam membangun kebiasaan bertanggung jawab melalui pembiasaan, penguatan, dan pemberian pengalaman yang mendorong peserta didik memahami konsekuensi dari perilakunya (Farid & Aziz, 2023).

Tanggung jawab siswa dapat terlihat melalui berbagai perilaku konkret dalam kehidupan sekolah, seperti menyelesaikan tugas tepat waktu, menaati tata tertib, mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, menjaga perilaku, serta tidak melemparkan kesalahan kepada orang lain. Annisyah dan Purwoko (2023) menjelaskan bahwa tanggung jawab belajar antara lain tercermin dalam kemampuan menyelesaikan tugas tepat waktu, bertanggung jawab terhadap perilaku yang dilakukan, tidak menyalahkan orang lain, dan memiliki kemandirian dalam belajar. Dengan demikian, tanggung jawab bukan sekadar pemahaman mengenai kewajiban, melainkan karakter yang harus diwujudkan secara konsisten melalui perilaku sehari-hari. Pembentukan karakter tersebut membutuhkan proses yang berkelanjutan karena perubahan perilaku tidak cukup dicapai melalui penyampaian informasi, tetapi perlu diperkuat melalui pengalaman dan pembiasaan yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam praktik pendidikan. Hasil observasi awal di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum konsisten menjalankan tanggung jawab akademik dan sosial, seperti terlambat masuk sekolah, menunda penyelesaian tugas, kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta belum sepenuhnya mematuhi aturan yang berlaku. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakter tanggung jawab yang diharapkan dengan perilaku yang ditampilkan siswa dalam kehidupan sekolah. Temuan Gaol et al. (2023) menunjukkan bahwa rendahnya tanggung jawab siswa dapat berkaitan dengan lemahnya pengawasan, kurang konsistennya penegakan aturan, serta rendahnya kesadaran siswa terhadap kewajibannya di sekolah. Kajian deskriptif yang dilakukan pada jenjang SMP juga menegaskan bahwa peran guru bimbingan dan konseling menjadi unsur penting dalam membangun karakter

tanggung jawab siswa, khususnya melalui pendampingan yang berkesinambungan terhadap perilaku siswa di lingkungan sekolah (Silvia & Purwaningrum, 2022).

Permasalahan tanggung jawab juga tidak berdiri sendiri karena pembentukannya dipengaruhi oleh lingkungan yang mengelilingi siswa. Supriadi et al. (2024) menunjukkan bahwa disiplin dan tanggung jawab siswa berkaitan dengan keteladanan guru, kebijakan sekolah, serta dukungan keluarga. Artinya, penguatan tanggung jawab membutuhkan intervensi yang tidak hanya menekankan pengetahuan tentang aturan, tetapi juga membantu siswa membangun kesadaran diri dan kemampuan mengarahkan perilakunya. Dalam konteks tersebut, sekolah membutuhkan layanan yang mampu memberikan ruang kepada siswa untuk memahami permasalahan, mengevaluasi perilaku, dan berlatih mengambil keputusan yang bertanggung jawab.

Salah satu layanan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah bimbingan klasikal. Bimbingan klasikal merupakan layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada peserta didik dalam satu kelompok atau rombongan belajar secara terstruktur untuk mendukung perkembangan pribadi, sosial, belajar, dan berbagai aspek perkembangan lainnya. Aziz dan Supriyadi (2022) menjelaskan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat digunakan untuk memberikan informasi dan membantu siswa memahami fungsi bimbingan dan konseling dalam kehidupan mereka. Pelaksanaan bimbingan klasikal juga memungkinkan guru bimbingan dan konseling berinteraksi secara langsung dengan peserta didik dalam suasana pembelajaran yang terarah, sehingga kebutuhan perkembangan siswa dapat diidentifikasi dan direspons melalui kegiatan yang sistematis (Sofyati Halmahera et al., 2024). Dukungan empiris mengenai efektivitas layanan bimbingan klasikal yang dirancang secara terstruktur juga ditemukan pada jenjang SMP, di mana pengembangan perangkat layanan klasikal yang disusun secara sistematis terbukti mampu meningkatkan tanggung jawab belajar siswa secara signifikan (Setiani et al., 2023).

Bimbingan klasikal memiliki potensi yang lebih luas apabila dirancang dengan metode yang melibatkan siswa secara aktif. Harumbina et al. (2022) menunjukkan bahwa bimbingan klasikal dapat digunakan untuk mendukung perkembangan siswa melalui kegiatan yang terarah dan interaktif. Oleh karena itu, layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan tanggung jawab tidak cukup apabila hanya dilakukan melalui ceramah atau penyampaian nasihat. Siswa perlu memperoleh kesempatan untuk mengidentifikasi situasi yang berkaitan dengan tanggung jawab, melihat konsekuensi dari pilihan perilaku, dan mencoba alternatif perilaku yang lebih tepat dalam lingkungan yang aman dan terarah.

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman tersebut adalah *role playing*. Teknik *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu dalam suatu situasi yang menyerupai permasalahan nyata sehingga mereka dapat memahami suatu kondisi dari sudut pandang yang berbeda dan belajar merespons situasi secara tepat. Sanjaya (2022) menjelaskan bahwa teknik *role play* dalam bimbingan dan konseling dapat digunakan sebagai pengalaman bermain peran untuk membantu individu memahami dan mengubah perilaku melalui keterlibatan langsung dalam situasi tertentu. Efektivitas teknik ini pada jenjang SMP juga dibuktikan melalui penerapan konseling kelompok berbasis *role playing* yang mampu menurunkan kecenderungan perilaku bullying siswa, sebuah temuan yang memperkuat relevansi teknik ini untuk menangani berbagai persoalan perilaku siswa, termasuk yang berkaitan dengan tanggung jawab (Pangaribuan & Lestari, 2023). Pengalaman langsung tersebut penting dalam pembentukan tanggung jawab karena siswa tidak hanya mengetahui perilaku yang benar secara konseptual, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkannya dalam situasi yang dikondisikan sesuai dengan kehidupan mereka.

Penerapan *role playing* juga memiliki keterkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pengembangan dirinya. Latifah dan Priantari (2024) menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat diimplementasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut dapat menjadi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial, mengambil keputusan, memahami perspektif orang lain, serta merefleksikan akibat dari suatu tindakan. Musthofiyyah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial emosional melalui pengalaman interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif. Kajian literatur terbaru turut menegaskan bahwa teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok efektif meningkatkan komunikasi interpersonal, kepercayaan diri, dan efikasi diri, sekaligus menurunkan perilaku negatif seperti kecemasan sosial, sehingga memberi ruang refleksi yang mendukung pembelajaran aktif peserta didik (Septiani et al., 2025).

Teknik *role playing* menjadi semakin relevan ketika digunakan untuk mengembangkan karakter tanggung jawab karena situasi yang dimainkan dapat dirancang berdasarkan permasalahan nyata yang dialami siswa. Skenario dapat memuat situasi seperti keterlambatan masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas, mengabaikan kewajiban kelompok, melanggar aturan, atau tidak bertanggung jawab terhadap keputusan yang telah dibuat. Melalui pemeranan, siswa dapat mengamati konsekuensi suatu tindakan, mendiskusikan perilaku yang tepat, kemudian melakukan refleksi terhadap perilaku mereka sendiri. Pendekatan semacam ini sejalan dengan kebutuhan penguatan karakter yang menempatkan pengalaman, pembiasaan, dan aktivitas nyata sebagai bagian dari proses pembentukan perilaku bertanggung jawab (Mawardi, 2021; Farid & Aziz, 2023).

Selain itu, pengembangan tanggung jawab siswa perlu ditempatkan dalam kerangka bimbingan dan konseling yang sistematis. Layanan yang diberikan kepada siswa harus memiliki tujuan yang jelas, menggunakan instrumen yang dapat mengukur perubahan, serta dilaksanakan melalui prosedur penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Sahir (2022) menegaskan bahwa penelitian kuantitatif memerlukan proses pengumpulan dan analisis data yang sistematis agar kesimpulan yang dihasilkan dapat didasarkan pada bukti empiris. Penggunaan instrumen yang valid dan reliabel juga penting agar perubahan variabel yang diteliti dapat diukur secara tepat. Ramadhan et al. (2024) menekankan bahwa validitas dan reliabilitas merupakan aspek penting dalam memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur konstruk yang diteliti secara konsisten.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa *role playing* memiliki potensi dalam mendukung perkembangan peserta didik, tetapi kajian yang secara khusus menguji pengaruh bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* terhadap tanggung jawab siswa SMP masih terbatas. Penelitian tentang teknik *role playing* dalam bimbingan dan konseling menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat digunakan untuk membantu perubahan perilaku dan perkembangan pribadi sosial siswa (Sanjaya, 2022). Penelitian lain mengenai penggunaan *role playing* juga menunjukkan manfaatnya dalam pengembangan aspek sosial emosional peserta didik (Musthofiyyah et al., 2025). Sementara itu, penelitian mengenai pembentukan karakter menunjukkan bahwa tanggung jawab dapat dikembangkan melalui aktivitas pendidikan yang dilakukan secara terarah dan berkelanjutan (Hidayati et al., 2021; Farid & Aziz, 2023).

Meskipun demikian, penelitian terdahulu tersebut belum secara khusus menjawab persoalan tanggung jawab siswa kelas VIII melalui intervensi bimbingan klasikal berbasis *role playing* dengan pengukuran perubahan sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian tentang tanggung jawab belajar juga lebih banyak membahas pendekatan konseling atau strategi

pembelajaran tertentu, sedangkan pemanfaatan *role playing* sebagai teknik dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan tanggung jawab siswa SMP masih memerlukan bukti empiris yang lebih spesifik. Selain itu, penelitian mengenai pengembangan karakter tanggung jawab tidak selalu dilakukan dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, sehingga terdapat ruang untuk mempertemukan pendekatan penguatan karakter dengan layanan bimbingan klasikal yang secara langsung menyasar kebutuhan perkembangan siswa.

Celah penelitian tersebut semakin penting karena permasalahan yang ditemukan di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara menunjukkan bahwa tanggung jawab siswa perlu ditangani melalui intervensi yang bersifat aktif, kontekstual, dan terukur. Penelitian ini tidak hanya memandang tanggung jawab sebagai nilai moral yang perlu disampaikan kepada siswa, tetapi sebagai perilaku yang perlu dilatih melalui pengalaman langsung dan refleksi. Hal tersebut membedakan penelitian ini dari pendekatan yang hanya memberikan informasi mengenai tanggung jawab, karena teknik *role playing* memungkinkan siswa mengalami situasi yang merepresentasikan permasalahan mereka dan mengevaluasi pilihan perilaku yang dilakukan.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada pengujian secara kuantitatif terhadap layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* dalam meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Kebaruan tersebut terletak pada keterpaduan antara layanan bimbingan klasikal, teknik *role playing*, variabel tanggung jawab siswa, dan pengukuran perubahan melalui desain *one group pretest-posttest*. Penelitian ini juga memberikan bukti empiris pada konteks sekolah yang belum menjadi lokasi penelitian sejenis, sehingga hasilnya dapat memperluas penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan dan konseling di tingkat SMP.

Penelitian mengenai tanggung jawab juga memiliki relevansi yang lebih luas dalam pengembangan mutu pembelajaran dan pendidikan karakter. Zamjani et al. (2020) menegaskan pentingnya berbagai upaya peningkatan mutu pembelajaran melalui kebijakan dan praktik pendidikan yang mendukung perkembangan peserta didik. Dalam kerangka tersebut, layanan bimbingan dan konseling dapat menjadi bagian penting dari upaya sekolah dalam memperkuat karakter siswa, khususnya ketika layanan dirancang berdasarkan kebutuhan nyata dan dilaksanakan secara terukur. Oleh karena itu, pengujian efektivitas layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* menjadi penting untuk memperoleh dasar empiris bagi pengembangan layanan yang lebih kontekstual dan berorientasi pada perubahan perilaku.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan tanggung jawab siswa kelas VIII-B di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan kajian bimbingan dan konseling, khususnya mengenai pemanfaatan teknik *role playing* dalam pengembangan karakter tanggung jawab, sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru bimbingan dan konseling dalam merancang layanan klasikal yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* melalui rancangan *one group pretest posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing*. Penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara pada bulan Mei sampai Juni 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara yang berjumlah 143 siswa. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian, sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik tersebut (Amin et al., 2023). Berdasarkan pertimbangan kondisi dan karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian, sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa kelas VIII-B yang berjumlah 28 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Instrumen penelitian berupa angket tanggung jawab siswa yang disusun berdasarkan delapan indikator, yaitu disiplin, tanggung jawab terhadap perilaku, motivasi belajar, kemandirian, kepatuhan, konsistensi, kesadaran diri, dan komitmen. Angket terdiri atas 30 pernyataan dengan menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten.

Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa seluruh 30 butir pernyataan dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,857 sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan sebagai bagian penting dalam memastikan kualitas instrumen sebelum digunakan untuk memperoleh data penelitian (Ramadhan et al., 2024).

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu *pretest*, pemberian perlakuan, dan *posttest*. Pada tahap awal, siswa diberikan *pretest* untuk memperoleh gambaran tingkat tanggung jawab sebelum perlakuan. Selanjutnya, siswa memperoleh layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *role playing* dalam tiga kali pertemuan, kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan tingkat tanggung jawab setelah perlakuan.

Layanan bimbingan klasikal diberikan kepada seluruh siswa dalam kelompok kelas dengan menggunakan skenario yang berkaitan dengan situasi tanggung jawab dalam kehidupan sekolah. Pada setiap pertemuan, siswa diarahkan untuk memahami situasi yang diperankan, membagi peran, memainkan skenario, mengamati perilaku yang muncul, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman bermain peran. Tahapan tersebut dirancang agar siswa tidak hanya memperoleh informasi mengenai tanggung jawab, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengenali, mempertimbangkan, dan mempraktikkan perilaku yang bertanggung jawab.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak statistik. Analisis diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro Wilk untuk mengetahui distribusi data *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan uji linearitas dan korelasi Pearson sebagai analisis hubungan antarvariabel, kemudian analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat pola hubungan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan.

Untuk mengetahui perbedaan tingkat tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan, digunakan uji *paired sample t test*. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Selain uji perbedaan, peningkatan tanggung jawab siswa juga dianalisis menggunakan skor *N Gain*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor tanggung jawab setelah diberikan perlakuan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Nilai *N Gain* selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori peningkatan rendah, sedang, dan tinggi

sehingga hasil penelitian tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan yang terjadi.

Dalam penelitian ini, hasil analisis statistik digunakan secara terpadu untuk menjawab tujuan penelitian. Uji *paired sample t test* menjadi dasar utama dalam melihat perubahan skor tanggung jawab sebelum dan sesudah layanan, sedangkan *N Gain* digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan yang diperoleh siswa. Interpretasi hasil penelitian tetap mempertimbangkan karakteristik desain *pre-experimental* yang tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga perubahan skor dipahami dalam konteks perbandingan kondisi siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada Mei–Juni 2026 di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara dengan melibatkan 28 siswa kelas VIII-B sebagai sampel penelitian. Penelitian bertujuan mengetahui peningkatan tanggung jawab siswa setelah diberikan layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing*. Data penelitian diperoleh melalui angket tanggung jawab siswa yang terdiri atas 30 pernyataan dengan skala Likert empat pilihan, kemudian dianalisis menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 22.

Uji Validitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, instrumen tanggung jawab siswa terlebih dahulu diuji validitasnya. Uji validitas dilakukan terhadap 30 butir pernyataan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden uji coba yang digunakan, nilai r tabel adalah 0,361, sehingga butir dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada 0,361.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tanggung Jawab Siswa

Keterangan	Hasil
Jumlah butir pernyataan	30
r tabel	0,361
Nilai r hitung terendah	0,374
Nilai r hitung tertinggi	0,608
Butir valid	30
Butir tidak valid	0

Berdasarkan Tabel 1, seluruh 30 butir pernyataan memiliki nilai r hitung antara 0,374 sampai 0,608, yang seluruhnya lebih besar daripada r tabel sebesar 0,361. Dengan demikian, seluruh butir instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur tanggung jawab siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap pernyataan dalam instrumen memiliki kemampuan yang memadai dalam merepresentasikan konstruk tanggung jawab siswa yang diteliti.

Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah seluruh butir dinyatakan valid, pengujian dilanjutkan dengan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur tanggung jawab siswa. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki tingkat konsistensi internal yang memadai.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Keterangan	Hasil
Jumlah butir	30
Cronbach's Alpha	0,857
Keterangan	Reliabel

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,857. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Dengan demikian, instrumen 30 butir pernyataan yang digunakan dalam penelitian dinilai memiliki tingkat reliabilitas yang memadai.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data skor tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 siswa. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pretest	0,331	Normal
Posttest	0,136	Normal

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,331 dan data *posttest* sebesar 0,136. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk analisis parametrik, termasuk uji *paired sample t-test*.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara skor *pretest* dan *posttest* tanggung jawab siswa memenuhi pola hubungan linear. Pengujian ini menjadi bagian dari analisis hubungan dan regresi yang digunakan sebagai analisis tambahan dalam penelitian. Hubungan dinyatakan linear apabila nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Komponen	Nilai
F hitung	1,404
F tabel	2,53
Sig. <i>Deviation from Linearity</i>	0,269
Keterangan	Linear

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 1,404 lebih kecil daripada F tabel sebesar 2,53. Selain itu, nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,269 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, hubungan antara skor *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi linearitas dan analisis korelasi serta regresi dapat dilakukan sebagai analisis tambahan.

Uji Hipotesis dengan *Paired Sample t-Test*

Analisis utama dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan skor tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing*. Perbandingan tersebut dilakukan menggunakan *paired sample t-test* karena data berasal dari kelompok siswa yang sama dan diukur pada dua kondisi, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% dengan kriteria bahwa terdapat perbedaan yang signifikan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel.

Tabel 5. Hasil *Paired Sample t-Test* Skor Tanggung Jawab Siswa

Komponen	Nilai
N	28
Mean Difference (Posttest–Pretest)	6,429
Std. Deviation	1,168

Komponen	Nilai
t hitung	29,115
df	27
t tabel	1,706
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai t hitung sebesar 29,115, sedangkan t tabel sebesar 1,706, sehingga t hitung lebih besar daripada t tabel. Nilai signifikansi sebesar 0,000 juga lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor tanggung jawab siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan. Selisih rata-rata sebesar 6,429 menunjukkan bahwa skor tanggung jawab siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing*.

Uji N-Gain

Selain menguji signifikansi perbedaan skor, penelitian ini juga menghitung N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan tanggung jawab siswa setelah diberikan perlakuan. N-Gain dihitung berdasarkan perubahan skor *pretest* dan *posttest* setiap siswa. Interpretasi N-Gain digunakan untuk melihat kategori peningkatan yang terjadi, sehingga hasil penelitian tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya perbedaan, tetapi juga memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatannya.

Tabel 6. Hasil Analisis N-Gain

Statistik	N-Gain
N	28
Minimum	0,20
Maximum	0,58
Mean	0,3136
Std. Deviation	0,06951
Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 6, nilai N-Gain minimum sebesar 0,20 dan maksimum sebesar 0,58, sedangkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3136. Berdasarkan kategori N-Gain, nilai tersebut berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* diikuti oleh peningkatan tanggung jawab siswa pada tingkat sedang, meskipun peningkatan tersebut belum mencapai kategori tinggi.

Analisis Korelasi dan Regresi

Sebagai analisis tambahan, penelitian ini juga menguji hubungan antara skor *pretest* dan *posttest* melalui korelasi Pearson serta analisis regresi linear sederhana. Analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan kekuatan hubungan statistik antara kedua variabel yang diukur. Namun, karena penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, hasil korelasi dan regresi tidak digunakan untuk menyatakan besarnya kontribusi kausal perlakuan secara murni.

Tabel 7. Hasil Analisis Korelasi dan Regresi

Analisis	Nilai	Sig.
Pearson Correlation (r)	0,960	0,000
R Square (R^2)	0,921	0,000
F regresi	303,253	0,000

Tabel 7 menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara skor *pretest* dan *posttest*, dengan koefisien korelasi Pearson sebesar 0,960 dan nilai signifikansi 0,000. Nilai R^2 sebesar 0,921 menunjukkan bahwa 92,1% variasi skor *posttest* secara statistik dapat dijelaskan oleh skor *pretest* dalam model regresi yang digunakan, sedangkan sisanya 7,9% berkaitan dengan

faktor lain yang tidak tercakup dalam model. Hasil uji F regresi sebesar 303,253 dengan signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa model regresi secara statistik signifikan, tetapi hasil tersebut diposisikan sebagai analisis tambahan dan tidak ditafsirkan sebagai bukti bahwa teknik *role playing* memberikan kontribusi kausal sebesar 92,1% karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol.

Pembahasan

Tanggung jawab merupakan salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan karena berkaitan dengan kemampuan siswa menjalankan kewajiban, mematuhi aturan, menunjukkan kemandirian, serta mempertanggungjawabkan perilakunya. Dalam konteks sekolah, rendahnya tanggung jawab dapat terlihat dari ketidakdisiplinan, kurangnya kepatuhan terhadap aturan, rendahnya kesadaran menyelesaikan tugas, dan kurang konsistennya siswa dalam menjalankan kewajibannya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan tanggung jawab tidak cukup dilakukan melalui penyampaian nasihat, tetapi memerlukan layanan yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami dan mempraktikkan perilaku bertanggung jawab secara langsung (Gaol et al., 2023; Supriadi et al., 2024).

Bimbingan klasikal merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk menjangkau siswa secara lebih luas dan sistematis. Layanan ini memungkinkan guru bimbingan dan konseling memberikan materi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa dalam suasana pembelajaran yang terarah. Aziz dan Supriyadi (2022) menunjukkan bahwa bimbingan klasikal dapat digunakan sebagai sarana pemberian informasi dan penguatan fungsi bimbingan dan konseling kepada siswa, sedangkan Harumbina et al. (2022) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat digunakan untuk membantu meningkatkan aspek psikologis dan akademik siswa.

Dalam penelitian ini, bimbingan klasikal dilaksanakan melalui teknik *role playing* sehingga siswa tidak hanya menerima informasi mengenai tanggung jawab, tetapi juga terlibat dalam aktivitas bermain peran yang menggambarkan situasi kehidupan nyata. Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu, memahami konsekuensi suatu tindakan, serta melakukan refleksi terhadap perilaku yang ditampilkan. Sanjaya (2022) menjelaskan bahwa teknik *role play* dalam bimbingan dan konseling dapat digunakan sebagai teknik yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui pemeranan suatu situasi, sedangkan Latifah dan Priantari (2024) menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan tanggung jawab siswa setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing*. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil *paired sample t-test* yang memperoleh nilai *t* hitung sebesar 29,115, lebih besar daripada *t* tabel sebesar 1,706, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selisih rata-rata skor *posttest* dan *pretest* sebesar 6,429 juga menunjukkan adanya perubahan positif pada skor tanggung jawab siswa setelah pemberian layanan, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan adanya peningkatan tanggung jawab siswa setelah diberikan layanan dapat diterima.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa perubahan tanggung jawab siswa tidak hanya ditunjukkan oleh perbedaan skor secara statistik, tetapi juga didukung oleh hasil analisis N-Gain. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3136 berada pada kategori sedang, dengan nilai minimum 0,20 dan maksimum 0,58. Artinya, layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role*

playing telah menghasilkan peningkatan tanggung jawab, tetapi peningkatan tersebut belum berada pada tingkat tinggi sehingga pengembangan tanggung jawab masih memerlukan penguatan secara berkelanjutan.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Setiani et al. (2023) yang menempatkan layanan bimbingan klasikal sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa sekolah menengah pertama. Temuan tersebut juga diperkuat oleh Farid dan Aziz (2023) yang menekankan pentingnya penguatan aktivitas guru dalam membangun karakter tanggung jawab siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat menjadi ruang intervensi yang relevan untuk pengembangan tanggung jawab, terutama ketika pelaksanaannya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi tetapi melibatkan aktivitas yang memungkinkan siswa mengalami dan merefleksikan perilaku yang dipelajari.

Penggunaan teknik *role playing* menjadi bagian penting dalam menjelaskan peningkatan tersebut. Melalui pemeranan, siswa ditempatkan pada situasi yang menyerupai pengalaman sosial dan kehidupan sekolah sehingga mereka dapat mengidentifikasi perilaku yang bertanggung jawab maupun perilaku yang tidak bertanggung jawab. Siswa juga memperoleh kesempatan untuk melihat suatu permasalahan dari sudut pandang peran yang dimainkan, kemudian mendiskusikan konsekuensi dari tindakan tersebut. Hasil penelitian Pangaribuan dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling untuk menangani perilaku siswa, sedangkan Septiani et al. (2025) menunjukkan bahwa teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok dapat mendukung perkembangan aspek sosial dan emosional peserta didik.

Secara pedagogis, pengalaman langsung tersebut membuat materi tanggung jawab lebih konkret bagi siswa. Tanggung jawab yang sebelumnya dipahami sebagai konsep dapat diterjemahkan ke dalam perilaku seperti menjalankan tugas, mematuhi aturan, mengambil keputusan, menyadari konsekuensi tindakan, dan melaksanakan kewajiban secara konsisten. Temuan Musthofiyyah et al. (2025) mengenai penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional memperkuat bahwa aktivitas bermain peran dapat menjadi sarana untuk mengembangkan perilaku melalui pengalaman dan interaksi, meskipun konteks penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini.

Peningkatan tanggung jawab juga perlu dipahami sebagai hasil dari proses pembentukan karakter yang membutuhkan pembiasaan. Hidayati et al. (2021) menunjukkan bahwa karakter tanggung jawab merupakan bagian dari karakter yang perlu dibentuk melalui proses pendidikan yang sistematis. Mawardi (2021) juga menunjukkan bahwa pembentukan karakter tanggung jawab dapat dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang memberikan tuntutan kepada peserta didik untuk menjalankan tugas dan kewajibannya. Oleh karena itu, peningkatan yang berada pada kategori sedang dalam penelitian ini menunjukkan bahwa layanan yang diberikan telah memberikan perubahan positif, tetapi belum cukup untuk memastikan terbentuknya perilaku tanggung jawab secara permanen.

Hasil analisis korelasi menunjukkan nilai Pearson sebesar 0,960 dengan signifikansi 0,000, sedangkan nilai R^2 sebesar 0,921 dan uji F regresi sebesar 303,253 dengan signifikansi 0,000. Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan statistik yang sangat kuat antara skor *pretest* dan *posttest* serta model regresi yang signifikan. Namun, karena penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, nilai R^2 sebesar 92,1% tidak dapat ditafsirkan sebagai besarnya kontribusi atau pengaruh kausal teknik *role playing* terhadap peningkatan tanggung jawab siswa; bukti utama pengaruh dalam penelitian ini tetap

didasarkan pada perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan melalui *paired sample t-test* serta besarnya peningkatan melalui N-Gain.

Temuan penelitian juga memiliki keterkaitan dengan karakteristik pelaksanaan bimbingan klasikal yang efektif. Sofyati Halmahera et al. (2024) menegaskan bahwa pelaksanaan bimbingan klasikal perlu berpihak pada peserta didik melalui pemilihan metode, praktik, dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, teknik *role playing* memberikan variasi aktivitas yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, sehingga layanan tidak berlangsung secara satu arah. Kondisi tersebut menjadi penting karena pengembangan tanggung jawab membutuhkan keterlibatan siswa dalam mengenali masalah, mengambil peran, mempertimbangkan konsekuensi, dan mengevaluasi perilakunya sendiri.

Dengan demikian, hasil penelitian menegaskan bahwa bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* dapat digunakan sebagai alternatif layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan tanggung jawab siswa. Keunggulan pendekatan ini terletak pada pemberian pengalaman langsung yang membuat konsep tanggung jawab lebih konkret dan memungkinkan siswa melakukan refleksi terhadap perilakunya. Meskipun demikian, peningkatan yang masih berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan sebaiknya tidak berhenti pada tiga kali pertemuan, tetapi dilanjutkan melalui pembiasaan, pemantauan, penguatan positif, dan layanan bimbingan yang berkelanjutan.

Temuan tersebut sekaligus memperkuat pandangan bahwa pembentukan tanggung jawab siswa merupakan proses yang membutuhkan konsistensi antara layanan bimbingan dan konseling, aktivitas pembelajaran, serta lingkungan sekolah. Peran guru dalam memberikan penguatan terhadap perilaku positif menjadi penting agar perubahan yang muncul setelah intervensi dapat dipertahankan dan berkembang menjadi kebiasaan (Farid & Aziz, 2023). Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan efektivitas statistik layanan yang diberikan, tetapi juga memberikan implikasi praktis bahwa teknik *role playing* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu strategi layanan yang aplikatif untuk membantu siswa mengembangkan perilaku bertanggung jawab secara lebih konkret.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VIII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. Peningkatan terlihat dari perubahan tanggung jawab siswa setelah mengikuti layanan, yang menunjukkan bahwa pengalaman memerankan situasi, memahami konsekuensi perilaku, dan melakukan refleksi dapat membantu siswa mengembangkan kesadaran untuk menjalankan kewajiban, mematuhi aturan, serta bertindak lebih bertanggung jawab. Dengan demikian, teknik *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk mendukung pembentukan karakter tanggung jawab siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan dan pelaksanaan intervensi dilakukan dalam waktu yang terbatas, sehingga perubahan yang ditemukan belum dapat menggambarkan keberlanjutan perilaku tanggung jawab siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, guru bimbingan dan konseling disarankan memberikan penguatan dan tindak lanjut secara berkelanjutan agar perubahan perilaku dapat dipertahankan, sedangkan penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih luas, serta periode intervensi yang lebih panjang untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan tanggung jawab siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/id/article/view/10624>
- Annisyah, A. P., & Purwoko, B. (2023). Kajian literatur: Bisakah konseling kelompok realita meningkatkan tanggung jawab belajar siswa? *Annual Guidance and Counseling Academic Forum*, 107–118. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/agcaf>
- Aziz, A., & Supriyadi, E. (2022). Upaya memberikan informasi kepada siswa terhadap bimbingan dan konseling melalui layanan bimbingan klasikal bagi seluruh siswa SMP Islam Nurul Yaqin. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v1i1.127>
- Farid, F., & Aziz, A. (2023). Pengembangan karakter tanggung jawab siswa melalui penguatan aktivitas guru di dalam kelas. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 114–121. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3690347>
- Gaol, D. L., Yohana, R., Hutasoit, A., Ndruru, B. Y., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Faktor-faktor rendahnya tanggung jawab siswa terhadap aktivitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 9393–9399. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6007>
- Harumbina, D. A., Khoirunnisa, D. R., & Maryam, S. (2022). Bimbingan klasikal: Meningkatkan motivasi belajar siswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 1(1), 61–75. <https://doi.org/10.24090/j.assertive.v1i1.6984>
- Hidayati, H., Khotimah, T., & Hilyana, F. S. (2021). Pembentukan karakter religius, gemar membaca, dan tanggung jawab pada anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(2), 76–82. <https://doi.org/10.32529/glasser.v5i2.1038>
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi metode *role playing* untuk mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 1–10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Mawardi, F. (2021). Pelaksanaan metode resitasi pada peserta didik untuk meningkatkan karakter tanggung jawab. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 375–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.233>
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 20–30. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4716730>
- Pangaribuan, D. B., & Lestari, L. P. S. (2023). Pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengurangi kecenderungan perilaku bullying di SMP Negeri 02 Singaraja. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 469–472. <https://doi.org/10.29210/1202323063>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas dan reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia.
- Sanjaya, N. A. (2022). Teknik *role play* dalam bimbingan dan konseling. *Al-Kamilah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jbkpi/article/view/8663>
- 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>
- Setiani, N. K. D., Gading, I. K., & Lestari, L. P. S. (2023). Pengembangan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 676–682. <https://doi.org/10.29210/1202322869>
- Silvia, A. A., & Purwaningrum, S. (2022). Studi deskriptif peran guru bimbingan dan konseling dalam membangun karakter tanggung jawab siswa di SMP Negeri 3 Gamping Sleman Yogyakarta. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 31–34. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i01.4365>
- Sofyati Halmahera, A. D., 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: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 8(2), 149–161. <https://doi.org/10.22460/quanta.v8i2.4767>
- 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>
- Zamjani, I., Solihin, L., Supriadi, T., Ulumuddin, I., Pratiwi, I., Rakhmah, D. N., Purba, R. E., Arsendy, S., Fadilah, Z., Octavia, L., Bengoteku, B., Hadiwijaya, A., & Vistara, I. (2020). *Dampak regulasi terhadap peningkatan mutu pembelajaran*. Pusat Penelitian Kebijakan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.