TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING KLASIKAL DENGAN TEKNIK *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 3 MANDREHE

Kelfin Putradi Gulo[1], Justin Foera-era Lase[2], Famahato Lase[3], Hosianna Rodearni Damanik[4]
Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Nias[1,2,3,4]
e-mail: gulokevin0404@gmail.com[1], justinfoeraeralase@unias.ac.id[2], famahatolase@unias.ac.id[3], hosiannar.damanik@unias.ac.id[4]

Diterima: *17/8/2026*; Direvisi: *23/10/2026*; Diterbitkan: *6/11/2026*

ABSTRAK

Sopan santun merupakan aspek penting dalam interaksi sosial peserta didik, tetapi penerapannya dalam kehidupan sekolah masih perlu diperkuat, terutama dalam penggunaan bahasa yang santun, penghormatan terhadap guru, dan penghargaan terhadap orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat sopan santun peserta didik serta menganalisis perbedaan skor sebelum dan sesudah mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling (BK) klasikal dengan teknik *role play*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang melibatkan 33 peserta didik kelas X-3 SMA Negeri 3 Mandrehe melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen sopan santun dan dianalisis dengan uji *Paired Samples t-Test* berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor sopan santun meningkat dari 43,36 pada *pretest* menjadi 90,61 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 47,25. Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai t(32) = 24,316 dengan signifikansi p < 0,001, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sopan santun sebelum dan sesudah layanan. Temuan ini mengindikasikan adanya perubahan skor sopan santun setelah pelaksanaan layanan BK klasikal dengan teknik *role play*, meskipun desain tanpa kelompok kontrol belum memungkinkan perubahan tersebut diatribusikan sepenuhnya kepada layanan yang diberikan.
Kata kunci: *Bimbingan Dan Konseling Klasikal, Role Play, Sopan Santun Peserta Didik*

ABSTRACT

Politeness is an important aspect of students' social interactions, but its practice in school life still needs to be strengthened, particularly in the use of polite language, respect for teachers, and consideration for others. This study aimed to describe students' levels of politeness and analyze the differences in their scores before and after participating in classical Guidance and Counseling (GC) services using the role-play technique. The study employed a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest Design involving 33 students from class X-3 at SMA Negeri 3 Mandrehe, selected through purposive sampling. Data were collected using a politeness instrument and analyzed using a Paired Samples t-Test with the assistance of SPSS. The results showed that the students' mean politeness score increased from 43.36 on the pretest to 90.61 on the posttest, representing a difference of 47.25 points. The Paired Samples t-Test yielded (t(32) = 24.316), with a significance level of (p < 0.001), indicating a statistically significant difference between politeness scores before and after the service. These findings indicate a change in students' politeness scores following the implementation of classical GC services using the role-play technique, although the absence of a control group means that the change cannot be attributed entirely to the service provided.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Keywords: *Classical Guidance And Counseling, Role Play, Student Politeness*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kemampuan akademik sekaligus pembentukan kepribadian dan perilaku sosial peserta didik. Proses pendidikan tidak cukup hanya menghasilkan individu yang menguasai pengetahuan, tetapi juga perlu membentuk sikap tanggung jawab, disiplin, kejujuran, dan kemampuan menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Rasyid et al. (2024) menempatkan pendidikan karakter sebagai unsur penting dalam penyelenggaraan pendidikan, sedangkan Rahmah et al. (2024) membahas penguatan karakter disiplin dan tanggung jawab melalui lingkungan sekolah. Kedua kajian tersebut memberikan landasan bahwa pembentukan karakter perlu menjadi bagian dari proses pendidikan yang berlangsung secara terencana, bukan sekadar pelengkap kegiatan pembelajaran. Salah satu perilaku yang perlu mendapat perhatian dalam konteks tersebut adalah sopan santun, karena nilai ini tercermin secara langsung dalam cara peserta didik berkomunikasi, menunjukkan penghormatan, dan membangun hubungan dengan orang lain.

Sopan santun tidak hanya berkaitan dengan penggunaan kata-kata yang halus, tetapi juga mencakup sikap menghargai, kesediaan mendengarkan, kepatuhan terhadap norma interaksi, dan kemampuan menempatkan diri sesuai situasi sosial. Di lingkungan sekolah, perilaku tersebut terlihat melalui cara peserta didik berbicara kepada guru, menanggapi pendapat teman, mengikuti aturan interaksi, serta menyelesaikan perbedaan tanpa merendahkan orang lain. Rambe et al. (2025) membahas peran sopan santun dalam pembentukan karakter siswa, sehingga memperkuat alasan bahwa perilaku tersebut perlu dikembangkan sebagai bagian dari pendidikan karakter. Tantangan pembentukannya semakin kompleks dalam lingkungan digital, ketika peserta didik berhadapan dengan beragam pola komunikasi dan konten yang dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap norma sosial. Febrianti et al. (2024) serta Sumarni et al. (2025) menguraikan tantangan perkembangan teknologi terhadap nilai moral dan karakter, termasuk empati dan disiplin. Kondisi tersebut memperkuat kebutuhan akan pendampingan pendidikan yang tidak berhenti pada penyampaian aturan kesopanan, tetapi juga membantu peserta didik memahami dan mempraktikkannya dalam interaksi nyata.

Permasalahan sopan santun juga menjadi perhatian dalam konteks penelitian di SMA Negeri 3 Mandrehe. Berdasarkan observasi awal peneliti, masih ditemukan sejumlah perilaku yang mengindikasikan belum optimalnya penerapan sopan santun dalam interaksi di lingkungan sekolah, antara lain kurangnya penghormatan terhadap guru dan teman sebaya, penggunaan bahasa yang kurang santun, serta sikap acuh tak acuh ketika berinteraksi. Temuan tersebut diperoleh melalui pengamatan terhadap perilaku peserta didik dalam keseharian di sekolah dan digunakan sebagai indikasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan sopan santun yang perlu mendapat perhatian. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara nilai-nilai karakter yang diharapkan berkembang melalui pendidikan di sekolah dan perilaku yang masih dijumpai dalam interaksi sehari-hari. Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan pemahaman peserta didik mengenai norma kesopanan, tetapi juga dengan kemampuan menerapkannya dalam situasi sosial yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan layanan bimbingan yang tidak hanya membantu peserta didik memahami pentingnya perilaku santun, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengenali konsekuensi perilaku dan mempraktikkan bentuk interaksi yang lebih menghargai orang lain.

Layanan bimbingan dan konseling memiliki peran dalam mendukung perkembangan pribadi dan sosial peserta didik, termasuk membantu mereka mengenali perilaku yang perlu

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

diperbaiki serta mengembangkan cara berinteraksi yang sesuai dengan norma. Salah satu bentuk layanan yang dapat menjangkau peserta didik dalam satu kelas adalah bimbingan dan konseling (BK) klasikal. Pelaksanaannya memungkinkan guru BK membahas persoalan sosial secara sistematis bersama seluruh anggota kelas, memberikan stimulus pembelajaran, dan memfasilitasi refleksi terhadap pengalaman interaksi sehari-hari. Relevansi pendekatan ini didukung oleh kajian Sari (2024), yang secara khusus membahas penerapan bimbingan klasikal dengan teknik role playing untuk meningkatkan perilaku sopan santun siswa. Penelitian tersebut memiliki kedekatan langsung dengan fokus penelitian ini karena menggabungkan layanan klasikal, teknik bermain peran, dan perilaku sopan santun sebagai sasaran intervensi. Meskipun demikian, pemanfaatan layanan klasikal tetap perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima penjelasan mengenai perilaku yang tepat, tetapi juga terlibat dalam proses mempraktikkan dan mengevaluasi perilaku tersebut.

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mendukung keterlibatan aktif tersebut adalah role play, yaitu teknik pembelajaran melalui pemeranan situasi sosial yang memungkinkan peserta didik mencoba respons perilaku, mengamati sudut pandang orang lain, dan merefleksikan konsekuensi tindakannya. Septiani et al. (2025) mengkaji teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan sosial dan emosional peserta didik, sedangkan Dewi et al. (2021) meneliti penerapannya terhadap perilaku prososial siswa. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam menempatkan role play sebagai sarana latihan perilaku sosial, tetapi fokus hasil yang dikaji berbeda dari sopan santun secara khusus. Penelitian Widodo dan Berliandika (2025) juga membahas penggunaan role playing untuk meningkatkan sikap sopan santun siswa terhadap guru, tetapi intervensinya menggunakan konseling kelompok. Sementara itu, Maynawati et al. (2026) mengkaji layanan bimbingan kelompok untuk membentuk perilaku sopan santun siswa sekolah menengah kejuruan, sedangkan Delianti et al. (2025) memusatkan perhatian pada hubungan interpersonal melalui konseling kelompok dengan teknik role playing. Secara bersama-sama, penelitian tersebut memberi dukungan terhadap penggunaan teknik bermain peran dalam pengembangan sosial, tetapi perbedaan bentuk layanan dan variabel hasilnya perlu diperhatikan ketika menilai kesesuaiannya dengan penelitian ini.

Sintesis penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa teknik role play telah dikaji dalam kaitannya dengan perilaku prososial, perkembangan sosial-emosional, sopan santun, dan hubungan interpersonal, sementara layanan bimbingan klasikal juga telah digunakan untuk menangani perilaku sopan santun. Dengan demikian, research gap penelitian ini tidak semata-mata terletak pada perbedaan lokasi, melainkan pada kebutuhan untuk menguji secara terarah kombinasi layanan BK klasikal dan teknik role play dengan sopan santun sebagai variabel hasil yang spesifik, serta menilai perubahan perilaku melalui pengukuran sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian sebelumnya yang menggunakan bimbingan kelompok atau konseling kelompok memberikan landasan konseptual, tetapi hasilnya tidak dapat langsung disamakan dengan pelaksanaan layanan klasikal karena format interaksi, jangkauan peserta, dan dinamika layanan berbeda. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian pembahasan nilai sopan santun dengan latihan pemeranan situasi yang relevan dengan kehidupan sekolah dalam layanan BK klasikal, kemudian mengevaluasi perubahan skor sopan santun peserta didik di SMA Negeri 3 Mandrehe. Kebaruan tersebut diposisikan sebagai kekhususan kombinasi layanan, sasaran perilaku, dan konteks penerapan yang diuji, bukan sebagai klaim bahwa teknik role play atau layanan klasikal belum pernah diteliti sebelumnya. Formulasi ini menempatkan kontribusi penelitian secara lebih proporsional sekaligus membedakannya dari studi terdahulu yang menggunakan sasaran perilaku atau format layanan lain.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh layanan BK klasikal dengan teknik role play terhadap sopan santun peserta didik di SMA Negeri 3 Mandrehe. Pengujian dilakukan dengan membandingkan skor sopan santun sebelum dan sesudah pemberian layanan melalui pengukuran pre-test dan post-test. Apabila penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok pembanding, perubahan skor dapat digunakan untuk menunjukkan peningkatan setelah intervensi, tetapi belum cukup untuk memastikan bahwa perubahan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh layanan yang diberikan. Oleh karena itu, interpretasi hasil perlu mempertimbangkan karakteristik desain penelitian, konsistensi pelaksanaan layanan, dan kualitas instrumen pengukuran. Penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai perubahan sopan santun setelah penerapan layanan BK klasikal dengan teknik role play, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi guru BK dalam merancang layanan yang berorientasi pada latihan perilaku sosial secara aktif dan terstruktur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design dan dilaksanakan di SMA Negeri 3 Mandrehe, Kabupaten Nias Barat, Sumatera Utara, pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 259 murid kelas X–XII, sedangkan sampel terdiri atas 33 murid kelas X-3 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Variabel bebas (X) adalah layanan Bimbingan dan Konseling klasikal dengan teknik role play, sedangkan variabel terikat (Y) adalah sopan santun murid. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi, dengan angket menggunakan skala Likert yang terdiri atas lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Sesuai, Tidak Sesuai, Netral, Sesuai, dan Sangat Sesuai.

Instrumen penelitian terdiri atas 40 butir pernyataan, masing-masing 20 butir untuk variabel X dan Y. Indikator sopan santun mencakup tata krama dalam bergaul dengan orang tua, guru, orang yang lebih tua, orang yang lebih muda, dan lawan jenis. Hasil uji validitas menunjukkan nilai r_{hitung} variabel X berkisar 0,352–0,692 dan variabel Y berkisar 0,352–0,866, seluruhnya lebih besar daripada r_{tabel} sebesar 0,344 sehingga semua butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,854 untuk variabel X dan 0,822 untuk variabel Y, sehingga kedua instrumen memenuhi kriteria reliabilitas.

Perlakuan diberikan melalui layanan Bimbingan dan Konseling klasikal dengan teknik role play yang meliputi tiga tahapan, yaitu warm up, action, serta sharing and analysis. Tahap warm up digunakan untuk mempersiapkan murid memahami situasi yang berkaitan dengan sopan santun, tahap action memberikan kesempatan kepada murid untuk memerankan situasi interaksi, sedangkan tahap sharing and analysis diarahkan pada diskusi pengalaman dan evaluasi perilaku yang diperagakan. Pengukuran dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah layanan selesai diberikan. Data dianalisis secara deskriptif dan dilanjutkan dengan uji normalitas terhadap skor selisih pretest dan posttest, kemudian pengujian perbedaan menggunakan Paired Samples t-Test pada taraf signifikansi 5% α=0,05 hasil dinyatakan signifikan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Kualitas Instrumen

1. Hasil Uji Validitas

Kualitas instrumen menjadi aspek awal yang perlu diperiksa sebelum data digunakan untuk menjawab tujuan penelitian. Pengujian validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap pernyataan dalam angket memiliki keterkaitan dengan konstruk yang hendak diukur.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Pemeriksaan ini mencakup instrumen layanan Bimbingan dan Konseling klasikal dengan teknik role play sebagai variabel X dan sopan santun murid sebagai variabel Y. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 1 untuk memperlihatkan kelayakan setiap butir berdasarkan kriteria validitas yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah Butir	Rentang r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X – Bimbingan dan Konseling Klasikal dengan Teknik *Role play*	20	0,352–0,692	0,344	Valid
Y – Sopan Santun	20	0,352–0,866	0,344	Valid

Hasil pengujian Tabel 1 memperlihatkan bahwa seluruh pernyataan pada kedua variabel memenuhi kriteria validitas yang digunakan dalam penelitian. Kondisi tersebut memungkinkan seluruh butir dipertahankan tanpa eliminasi berdasarkan hasil pengujian yang dilaporkan. Dengan demikian, angket dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai variabel penelitian pada tahap berikutnya. Meskipun demikian, validitas butir merupakan salah satu aspek kualitas instrumen dan tetap perlu dibaca bersama hasil pengujian reliabilitas.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Selain ketepatan butir dalam mengukur konstruk penelitian, konsistensi internal instrumen juga perlu diperhatikan. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai sejauh mana butir-butir pernyataan dalam setiap variabel menunjukkan konsistensi sebagai satu kesatuan alat ukur. Pengujian ini menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan batas penerimaan yang telah ditentukan dalam prosedur penelitian. Hasil pengujian untuk kedua variabel dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Butir	Keterangan
X – Bimbingan dan Konseling Klasikal dengan Teknik *Role play*	0,854	20	Reliabel
Y – Sopan Santun	0,822	20	Reliabel

Hasil pengujian Tabel 2 menunjukkan bahwa kedua instrumen memenuhi kriteria reliabilitas yang digunakan. Konsistensi internal tersebut memberikan dukungan bahwa butir-butir dalam masing-masing angket memiliki keterkaitan yang memadai sebagai alat ukur variabel penelitian. Oleh karena itu, instrumen dapat digunakan dalam proses pengumpulan data sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Kelayakan instrumen ini menjadi landasan untuk melanjutkan analisis terhadap data yang diperoleh dari murid.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

1. Hasil Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis inferensial, karakteristik distribusi data perlu diperiksa agar pemilihan teknik statistik sesuai dengan kondisi data penelitian. Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah distribusi skor pada variabel yang dianalisis menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Dalam penelitian ini, pemeriksaan dilakukan menggunakan

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

metode Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk. Ringkasan hasil kedua pengujian tersebut disajikan pada Tabel 3 sebagai dasar untuk menilai salah satu persyaratan analisis parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
X – Bimbingan dan Konseling Klasikal dengan Teknik *Role play*	0,196	0,178	Normal
Y – Sopan Santun	0,307	0,185	Normal

Hasil pengujian Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua variabel berada di atas batas yang digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, tidak ditemukan bukti statistik yang cukup untuk menyatakan bahwa distribusi skor pada masing-masing variabel menyimpang dari distribusi normal. Temuan ini mendukung penggunaan prosedur parametrik sepanjang asumsi lain yang relevan juga terpenuhi. Namun, untuk pengujian perbedaan skor pretest dan posttest, asumsi normalitas yang perlu diperiksa secara khusus adalah distribusi skor selisih kedua pengukuran, bukan semata-mata distribusi setiap variabel secara terpisah.

2. Hasil Uji Linearitas

Pemeriksaan berikutnya berkaitan dengan bentuk hubungan antara variabel layanan Bimbingan dan Konseling klasikal dengan teknik role play dan sopan santun murid. Uji linearitas digunakan untuk menilai apakah hubungan kedua variabel dapat didekati dengan pola linear. Pemeriksaan ini relevan apabila peneliti bermaksud menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji hubungan antarkonstruk. Hasil pengujian linearitas dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Komponen	F	Sig.
Linearity	1,651	0,221
Deviation from Linearity	0,855	0,629

Hasil pengujian Tabel 4 menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan hubungan linear yang signifikan berdasarkan kriteria yang digunakan. Artinya, data tidak memberikan bukti statistik yang cukup untuk menyatakan bahwa pola hubungan kedua variabel menyimpang dari bentuk linear. Hasil tersebut mendukung kelayakan asumsi linearitas untuk analisis regresi, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan adanya pengaruh yang signifikan. Keputusan mengenai keberartian model tetap harus didasarkan pada hasil pengujian regresi yang konsisten dan telah diverifikasi.

Analisis Inferensial dan Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah pemeriksaan prasyarat, analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengevaluasi kemampuan variabel X dalam menjelaskan variasi pada variabel Y. Ringkasan model menyediakan informasi mengenai kekuatan hubungan, proporsi variasi yang dijelaskan, dan ketepatan model setelah penyesuaian terhadap jumlah prediktor. Informasi tersebut membantu menilai seberapa jauh model regresi dapat menggambarkan keterkaitan antara layanan yang diteliti dan sopan santun murid. Hasil ringkasan model disajikan pada Tabel 5.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Tabel 5. Hasil Uji Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,753	0,567	0,024	6,271

Ringkasan model dalam Tabel 5 memperlihatkan adanya hubungan positif yang cukup kuat antara kedua variabel berdasarkan koefisien korelasi yang dilaporkan. Nilai koefisien determinasi mengindikasikan proporsi variasi skor sopan santun yang dapat dijelaskan oleh model pada data penelitian ini. Akan tetapi, besarnya koefisien determinasi tidak dapat langsung dimaknai sebagai bukti bahwa layanan menyebabkan perubahan sopan santun, terlebih penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Selain itu, nilai Adjusted R Square yang dilaporkan perlu diperiksa kembali karena tampak tidak selaras dengan nilai R dan R^2 interpretasi kontribusi model sebaiknya ditetapkan setelah keluaran statistik asli diverifikasi.

Keberartian model regresi perlu diperiksa untuk mengetahui apakah model secara keseluruhan memberikan penjelasan statistik yang bermakna terhadap data. Uji ANOVA dalam regresi digunakan untuk menilai apakah model yang memasukkan variabel prediktor lebih informatif dibandingkan model tanpa prediktor. Penilaian ini dilakukan dengan mempertimbangkan nilai statistik F dan signifikansinya. Hasil pengujian model regresi disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji ANOVA Regresi Linear Sederhana

Model	F	Sig.
Regression	1,803	0,000

Tabel pengujian memuat informasi yang digunakan untuk menilai keberartian model regresi secara keseluruhan. Namun, nilai statistik F dan signifikansi yang tercantum dalam naskah perlu dicocokkan kembali dengan keluaran SPSS asli sebelum kesimpulan dibuat. Pada regresi linear sederhana dengan satu prediktor dan 33 responden, nilai F harus konsisten dengan nilai R^2 serta uji t koefisien prediktor. Oleh sebab itu, hasil pada tabel ini belum sebaiknya digunakan sebagai dasar final untuk menyatakan bahwa model regresi signifikan sebelum ketidaksesuaian tersebut diselesaikan.

Analisis koefisien regresi dilakukan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel prediktor dan variabel terikat sekaligus membentuk persamaan regresi. Konstanta dan koefisien regresi memberikan gambaran matematis mengenai perubahan skor Y yang diperkirakan berkaitan dengan perubahan skor X. Sementara itu, nilai uji t dan signifikansi digunakan untuk menilai apakah koefisien prediktor berbeda secara statistik dari nol. Rincian estimasi koefisien tersebut disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji *Coefficients* Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Constant	107,094	12,328	–	8,687	0,000
X	0,203	0,151	0,234	1,343	0,000

Koefisien regresi yang tercantum dalam Tabel 7 mengarah pada hubungan positif antara variabel X dan Y dalam persamaan yang dilaporkan. Secara matematis, persamaan regresi dapat digunakan untuk menggambarkan perubahan skor Y yang diperkirakan mengikuti perubahan skor X dalam model. Meskipun demikian, arah koefisien yang positif tidak otomatis

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

menunjukkan bahwa pengaruhnya signifikan secara statistik. Nilai statistik t dan signifikansi pada tabel perlu diperiksa kembali karena tidak tampak konsisten; oleh karena itu, kesimpulan mengenai signifikansi koefisien belum dapat ditetapkan sebelum angka tersebut dikonfirmasi dari output SPSS asli.

2. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Perubahan sopan santun murid dievaluasi dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling klasikal menggunakan teknik role play. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan skor kelompok pada kedua waktu pengukuran, sekaligus menunjukkan variasi skor antarmurid. Karena pengukuran dilakukan terhadap subjek yang sama, perbandingan ini memberikan gambaran awal mengenai perubahan yang terjadi setelah perlakuan. Ringkasan statistik kedua pengukuran disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Pengukuran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sebelum Layanan	33	43,36	5,857	1,020
Sesudah Layanan	33	90,61	6,349	1,105

Perbandingan deskriptif Tabel 8 memperlihatkan peningkatan skor rata-rata sopan santun setelah murid mengikuti layanan. Perubahan ini memberikan indikasi awal bahwa kondisi skor kelompok setelah perlakuan berbeda dari kondisi sebelum layanan diberikan. Namun, statistik deskriptif belum dapat menentukan apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik atau cukup kuat untuk dikaitkan dengan perlakuan. Oleh karena itu, perbedaan skor perlu dievaluasi lebih lanjut melalui pengujian berpasangan yang sesuai dengan karakteristik pengukuran.

3. Hasil Uji *Paired Samples Correlations*

Selain membandingkan rata-rata skor, analisis data berpasangan dapat memberikan informasi mengenai hubungan antara skor murid pada pengukuran sebelum dan sesudah layanan. Uji Paired Samples Correlations digunakan untuk menggambarkan sejauh mana peringkat relatif atau variasi skor pada satu waktu pengukuran berkaitan dengan skor pada waktu pengukuran lainnya. Analisis ini bersifat pendukung dan berbeda dari pengujian perbedaan rata-rata. Hasil korelasi antara kedua pengukuran disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Samples Correlations

Pasangan Data	N	Correlation	Sig.
Sebelum Layanan – Sesudah Layanan	33	-0,672	0,190

Hasil korelasi Tabel 9 memberikan gambaran mengenai hubungan skor pretest dan posttest pada murid yang sama. Akan tetapi, korelasi tersebut bukan ukuran peningkatan sopan santun dan tidak dapat digunakan sebagai dasar utama untuk menerima atau menolak hipotesis mengenai perbedaan skor. Hubungan yang tidak signifikan juga tidak berarti bahwa rata-rata kedua pengukuran tidak berbeda. Untuk menjawab pertanyaan utama penelitian, interpretasi perlu berfokus pada hasil uji perbedaan berpasangan yang disajikan pada tabel berikutnya.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

4. Hasil Uji *Paired Samples Test*

Pengujian hipotesis utama dilakukan dengan membandingkan skor sopan santun murid sebelum dan sesudah pemberian layanan. Uji Paired Samples Test digunakan karena kedua skor berasal dari murid yang sama sehingga analisis memperhitungkan sifat berpasangan dari data. Pengujian ini menilai apakah rata-rata selisih skor berbeda secara signifikan dari nol, dengan tetap memperhatikan asumsi distribusi skor selisih. Hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 10 sebagai dasar untuk mengevaluasi perubahan skor setelah perlakuan.

Tabel 10. Hasil Uji *Paired Samples Test*

Perbandingan	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest dan *Posttest*	47,242	11,161	1,943	24,316	32	0,000

Hasil pengujian Tabel 10 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sopan santun sebelum dan sesudah layanan berdasarkan nilai signifikansi yang dilaporkan. Jika dibaca bersama statistik deskriptif, arah perubahan tersebut menunjukkan bahwa skor setelah layanan lebih tinggi dibandingkan skor sebelum layanan. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa terdapat peningkatan skor sopan santun pada kelompok yang diteliti setelah mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling klasikal dengan teknik role play. Meskipun demikian, karena desain penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol, hasil tersebut menunjukkan perubahan yang terjadi setelah perlakuan, bukan bukti definitif bahwa layanan merupakan satu-satunya penyebab perubahan.

Pembahasan

Perubahan skor sopan santun setelah pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling (BK) klasikal dengan teknik role play perlu dipahami sebagai gambaran perkembangan perilaku siswa dalam konteks intervensi yang diberikan, bukan sebagai bukti tunggal bahwa perubahan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan. Penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design pada 33 siswa kelas X-3 SMA Negeri 3 Mandrehe. Secara deskriptif, skor rata-rata sopan santun meningkat dari 43,36 pada pengukuran awal menjadi 90,61 pada pengukuran akhir. Perbedaan tersebut memperlihatkan adanya perubahan skor yang cukup besar selama pelaksanaan layanan, tetapi ketiadaan kelompok kontrol membatasi kemampuan penelitian untuk memisahkan kontribusi layanan dari kemungkinan pengaruh pengalaman lain yang dialami siswa selama periode penelitian. Oleh karena itu, pembahasan diarahkan pada interpretasi perubahan tersebut, mekanisme pembelajaran yang mungkin mendukungnya, serta keterkaitannya dengan penelitian terdahulu.

Layanan BK klasikal menyediakan ruang pembelajaran terstruktur bagi siswa untuk memahami sopan santun sebagai keterampilan sosial yang perlu diterapkan dalam beragam situasi, bukan sekadar aturan perilaku yang harus dihafalkan. Dalam konteks sekolah, kesantunan mencakup cara berbicara, penggunaan sapaan, kemampuan meminta izin, kesediaan mendengarkan orang lain, serta ketepatan menempatkan diri ketika berinteraksi dengan orang tua, guru, orang yang lebih tua, teman sebaya, orang yang lebih muda, dan lawan jenis. Wonga (2025) membahas layanan BK pribadi sosial dalam kaitannya dengan pengembangan keterampilan hubungan sosial siswa, sehingga memberikan landasan untuk memahami sopan santun sebagai bagian dari kapasitas individu membangun interaksi yang sesuai dengan norma sosial. Melalui layanan klasikal, pemahaman tersebut dapat dibahas

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

bersama, dikaitkan dengan situasi keseharian siswa, dan dijadikan dasar untuk menilai konsekuensi dari perilaku yang mereka tampilkan. Dengan demikian, fungsi layanan tidak berhenti pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pembentukan kesadaran mengenai bagaimana tindakan dan tutur kata memengaruhi kualitas hubungan sosial.

Teknik role play melengkapi proses tersebut dengan menghadirkan kesempatan bagi siswa untuk memerankan situasi sosial dan mencoba respons yang sesuai dengan tuntutan interaksi. Pada tahap warm up, siswa diarahkan untuk mengenali persoalan atau situasi yang akan dimainkan; tahap action memberi kesempatan untuk mempraktikkan respons verbal dan nonverbal; sedangkan tahap sharing and analysis digunakan untuk meninjau pengalaman bermain peran, mendiskusikan pilihan perilaku, dan mempertimbangkan respons yang lebih santun. Mekanisme ini sejalan dengan teori belajar sosial yang menempatkan pengamatan, pemodelan, dan pengalaman belajar sebagai bagian dari proses pembentukan perilaku (Warini et al., 2023). Dalam konteks sopan santun, siswa tidak hanya mengenali contoh perilaku yang tepat, tetapi juga berlatih memilih ungkapan, mengatur cara menyampaikan pendapat, menunggu giliran berbicara, dan mempertimbangkan sudut pandang lawan bicara. Meskipun demikian, keterampilan yang muncul ketika memainkan peran belum tentu langsung menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari; konsistensi penerapan tetap memerlukan penguatan dan kesempatan berinteraksi dalam situasi nyata.

Temuan penelitian Andini et al. (2025) memiliki kedekatan langsung dengan penelitian ini karena sama-sama mengangkat karakter sopan santun melalui layanan klasikal yang dipadukan dengan simulasi atau role playing. Kesamaan tersebut terletak pada pemanfaatan layanan klasikal sebagai wadah pembinaan perilaku dan penggunaan aktivitas simulatif untuk memberi siswa kesempatan mempraktikkan kesantunan. Perbedaannya, Andini et al. (2025) menggunakan permainan Ludo Sopan Santun sebagai bagian dari kegiatan, sedangkan penelitian di SMA Negeri 3 Mandrehe berfokus pada penerapan teknik role play dalam layanan BK klasikal tanpa menyebutkan penggunaan permainan tersebut. Perbedaan konteks dan bentuk aktivitas ini memperluas pembahasan tentang cara sopan santun dapat dilatihkan melalui kegiatan yang melibatkan partisipasi siswa. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyajian perubahan skor sopan santun dalam konteks siswa SMA di Kabupaten Nias Barat, sehingga melengkapi kajian yang menggunakan pendekatan serupa pada konteks sekolah dan bentuk kegiatan yang berbeda.

Keterkaitan teknik role play dengan sopan santun juga dapat dijelaskan melalui kajian mengenai etika berkomunikasi dan keterampilan sosial. Yanti et al. (2024) membahas penerapan metode role playing dalam kaitannya dengan etika dan kesantunan berbicara di sekolah dasar, sehingga relevan untuk menjelaskan bagaimana latihan situasional dapat digunakan untuk membicarakan pilihan tutur kata dan perilaku dalam interaksi. Nasution dan Siregar (2023) menelaah teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk keterampilan sosial siswa kelas X, sedangkan Rahayu dan Naqiyah (2022) mengulas penggunaan teknik tersebut untuk komunikasi interpersonal peserta didik. Ketiga kajian itu beririsan dengan penelitian ini dalam penggunaan role play untuk mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan ketika siswa berhubungan dengan orang lain, tetapi tidak seluruhnya berfokus pada sopan santun melalui layanan BK klasikal. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan sopan santun sebagai fokus yang lebih spesifik, dengan perhatian pada perilaku verbal dan sosial yang relevan dengan hubungan siswa bersama orang tua, guru, serta orang-orang di lingkungan sosialnya.

Penelitian Nissa et al. (2024) memperlihatkan relevansi layanan bimbingan dengan pembinaan perilaku sopan santun, meskipun pendekatan yang digunakan bertumpu pada

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

layanan bimbingan kelompok berbasis budaya tutur Banjar. Perbedaan format layanan dan landasan budaya tersebut penting karena menunjukkan bahwa pembinaan sopan santun dapat ditempatkan dalam kerangka kegiatan bimbingan yang beragam, dengan penyesuaian terhadap kebutuhan serta konteks sosial siswa. Sementara itu, Irhamna et al. (2022) mengkaji role play dalam konseling kelompok untuk pengembangan kontrol diri, dan Anggraini dan Harahap (2023) membahas teknik yang sama dalam kaitannya dengan regulasi emosi siswa. Kedua aspek tersebut berhubungan secara konseptual dengan sopan santun karena kemampuan menahan respons impulsif dan mengelola emosi dapat membantu individu mempertimbangkan cara berbicara serta bertindak ketika berinteraksi. Namun, kontrol diri dan regulasi emosi bukanlah indikator yang identik dengan sopan santun, sehingga penelitian-penelitian tersebut lebih tepat digunakan untuk menjelaskan mekanisme pendukung daripada dianggap sebagai bukti langsung atas perubahan variabel yang diteliti. Adapun Rahmawati et al. (2026), melalui kajian tentang role playing dan interaksi sosial, menambah konteks mutakhir mengenai hubungan latihan peran dengan keterampilan berinteraksi, meskipun interaksi sosial memiliki cakupan yang lebih luas daripada perilaku santun.

Celah penelitian yang menjadi pijakan studi ini terletak pada perlunya bukti kontekstual mengenai perubahan sopan santun setelah penerapan teknik role play dalam layanan BK klasikal pada siswa SMA, khususnya di SMA Negeri 3 Mandrehe. Referensi yang digunakan mencakup beberapa fokus yang saling berkaitan, yaitu sopan santun melalui layanan klasikal (Andini et al., 2025), etika berbicara melalui role playing (Yanti et al., 2024), keterampilan sosial dalam layanan kelompok (Nasution & Siregar, 2023), serta komunikasi interpersonal dan interaksi sosial (Rahayu & Naqiyah, 2022; Rahmawati et al., 2026). Kebaruan penelitian ini terutama terletak pada konteks penerapan dan fokus pengukurannya, yakni mendeskripsikan perbedaan skor sopan santun sebelum dan sesudah layanan BK klasikal dengan teknik role play pada siswa kelas X-3 di sekolah tersebut. Kebaruan ini bersifat kontekstual dan empiris, bukan klaim bahwa penggunaan role play untuk pembinaan sopan santun merupakan pendekatan yang sepenuhnya baru. Penegasan tersebut membuat kontribusi penelitian lebih proporsional sekaligus membedakannya dari studi yang berfokus pada keterampilan sosial, kontrol diri, regulasi emosi, atau komunikasi interpersonal secara lebih luas.

Secara keseluruhan, perubahan skor dalam penelitian ini memberikan indikasi bahwa penerapan BK klasikal dengan teknik role play berlangsung bersamaan dengan perubahan pengukuran sopan santun siswa, sedangkan penelitian terdahulu membantu menjelaskan relevansi pendekatan tersebut dari sisi pembelajaran sosial, komunikasi, dan keterampilan berinteraksi. Implikasi praktisnya, guru BK dapat mempertimbangkan penggunaan skenario yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti menyapa guru, meminta izin, menyampaikan ketidaksetujuan dengan bahasa yang tepat, atau meminta maaf ketika melakukan kesalahan. Diskusi setelah bermain peran juga perlu diarahkan pada alasan suatu perilaku dinilai santun, dampaknya bagi orang lain, dan cara menerapkannya di luar kegiatan layanan. Untuk memperkuat kesimpulan pada penelitian berikutnya, pengukuran lanjutan dan kelompok pembanding dapat dipertimbangkan agar perubahan yang ditemukan dapat ditafsirkan secara lebih meyakinkan, termasuk dalam menilai apakah perilaku santun bertahan setelah layanan berakhir. Dengan batasan desain yang ada, penelitian ini memberikan bukti awal yang relevan bagi pengembangan layanan BK klasikal berorientasi keterampilan sosial, sekaligus membuka ruang bagi pengujian lebih lanjut pada sekolah dan karakteristik siswa yang berbeda.

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4 Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada tingkat sopan santun siswa setelah mengikuti layanan bimbingan dan konseling klasikal dengan teknik role play, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji Paired Samples t-Test dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Perubahan tersebut tercermin dalam perbedaan skor sebelum dan sesudah layanan, yang mengindikasikan perkembangan perilaku sopan santun dalam interaksi sosial siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa layanan BK klasikal dengan teknik role play relevan digunakan sebagai salah satu alternatif pembinaan sopan santun karena memberi ruang bagi siswa untuk mengenali, mempraktikkan, dan mengevaluasi perilaku sosial sesuai norma kesopanan. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, perubahan tersebut belum dapat diatribusikan sepenuhnya kepada layanan yang diberikan. Oleh sebab itu, hasil penelitian lebih tepat dimaknai sebagai bukti adanya perbedaan skor sopan santun setelah pelaksanaan layanan, bukan sebagai kepastian hubungan sebab-akibat.

Secara praktis, guru BK dapat mempertimbangkan teknik role play dalam layanan klasikal dengan skenario yang sesuai dengan persoalan sosial siswa, sedangkan pihak sekolah perlu mendukung pembiasaan sopan santun melalui keteladanan dan penguatan perilaku positif secara berkelanjutan. Siswa diharapkan menerapkan perilaku santun dalam interaksi di sekolah, keluarga, dan masyarakat, bukan hanya selama kegiatan layanan berlangsung. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan kelompok kontrol, serta melakukan pengukuran lanjutan untuk menilai keberlanjutan perubahan perilaku. Faktor lain, seperti pola asuh keluarga, keteladanan guru, dan lingkungan pergaulan, juga dapat dikaji untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai perkembangan sopan santun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, S., Deliati, D., & Magdalena, M. (2025). Upaya meningkatkan karakter sopan santun siswa melalui layanan klasikal dengan teknik simulasi atau role playing menggunakan permainan Ludo Sopan Santun pada siswa kelas X AV 1 di SMK Negeri 4 Medan. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(2), 12–22. https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.984

Anggraini, A. A., & Harahap, A. C. P. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan regulasi emosi siswa. Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam dan Kemasyarakatan, 7(2), 155–163. https://doi.org/10.19109/ghaidan.v7i2.19470

Delianti, I., Saman, A., & Fitirana, F. (2025). Penggunaan model konseling kelompok teknik role playing sebagai upaya meningkatkan hubungan interpersonal siswa. Indonesian Journal of School Counseling: Theory, Application, and Development, 5(2), 150–165. https://ojs.unm.ac.id/ijosc/article/view/71866

Dewi, Y. S., Fatimah, S., & Pahlevi, R. (2021). Penerapan teknik role playing dalam bimbingan kelompok terhadap perilaku prososial siswa di masa pandemi Covid-19. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 4(4), 269. https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7334

Febrianti, S. A., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2024). Lunturnya nilai moral dan karakter anak bangsa sebagai dampak dari kemajuan teknologi. PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 1–8. https://doi.org/10.55681/primer.v2i1.269

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

Irhamna, N., Sugiyo, S., & Awalya. (2022). The effectiveness group counseling with role playing to improve self-control. Jurnal Bimbingan Konseling, 11(3), 221–225. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/61860

Maynawati, A. F. R. N., Khasanah, S. N., Supriyanto, & Widati, T. T. (2026). The group guidance services to normalize the polite behavior in vocational high school students. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 10(2), 1493–1503. https://doi.org/10.31316/g-couns.v10i02.6188

Nasution, P. E. S., & Siregar, A. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 8(1), 197–208. https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5115

Nissa, N. K., Ridhani, A. R., & Prasetia, M. E. (2024). The effectiveness of group guidance services based on Banjar oral culture in improving students' politeness behavior. Indonesian Journal of Guidance and Counseling Studies, 1(2), 52–64. https://doi.org/10.64420/ijgcs.v1i2.228

Rahmah, Y., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Penguatan pendidikan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa di sekolah dasar. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(4), 1974–1982. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.547

Rahmawati, E., Mulyani, N. S. R. D., & Atsari, I. Z. (2026). The effect of role playing on social interaction. Counsenesia Indonesian Journal of Guidance and Counseling, 7(1), 328–341. https://doi.org/10.36728/cijgc.v7i1.6586

Rahayu, C. N., & Naqiyah, N. (2022). Studi kepustakaan teknik role playing untuk komunikasi interpersonal peserta didik. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application, 11(2), 119–129. https://journal.unnes.ac.id/sju/jbk/article/view/60221

Rambe, N. F., Saragih, N. B., Saragih, R. B., Siregar, Y. A., & Siregar, H. L. (2025). Menganalisis pentingnya sopan santun terhadap pembentukan karakter siswa SD di Medan Tembung. MUDABBIR Journal Research and Education Studies, 5(2), 2777–2788. https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1735

Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. Jurnal Basicedu, 8(2), 1278–1285. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355

Sari, D. M. P. (2024). The effectiveness of the implementation of classical guidance with role-playing techniques in improving polite behavior in class X TBO students at SMK N 1 Sambirejo year 2022/2023. MEDI KONS: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling UNISRI Surakarta, 9(1). https://doi.org/10.33061/jm.v9i1.7889

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

Sumarni, S., Widiasari, F., Azizah, N. F., & Firmansyah, Y. (2025). Pendidikan karakter di era digital: Tantangan dan strategi mengatasi kritis empati, disiplin, dan nilai moral peserta didik. Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan, 3(1), 45–55. https://doi.org/10.62282/je.v3i1.45-55

Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori belajar sosial dalam pembelajaran. ANTHOR: Education and Learning Journal, 2(4), 566–576. https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219

Widodo, B., & Berliandika, R. (2025). The effectiveness of role-playing group counseling techniques in improving students' polite attitudes toward teachers. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 6(4), 499–505. https://doi.org/10.54371/ainj.v6i4.1115

Wonga, M. J. (2025). Layanan bimbingan dan konseling pribadi sosial dalam meningkatkan keterampilan hubungan sosial siswa. Daiwi Widya, 11(2), 127–139. https://doi.org/10.37637/dw.v11i2.2325

Yanti, S. K. A., Surkatiningsih, W., & Hendratno. (2024). Implementation of role playing learning methods on ethics and politeness of speaking in elementary schools: Penerapan metode pembelajaran role playing terhadap etika dan kesantunan berbicara di sekolah dasar. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 8(2), 64–72. https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v8i2.1607

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15219