

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN TANGGUNG JAWAB BELAJAR PESERTA DIDIK DI UPTD SMP NEGERI 3 MANDREHE UTARA

**Linger Prypuja Utama Lahagu¹, Justin Foera-era Lase²,
Hosianna Rodearni Damanik³, Famahato Lase⁴**

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

Diterima: 21/08/2026; Direvisi: 12/10/2026; Diterbitkan: 20/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tanggung jawab belajar peserta didik, seperti keterlambatan menyelesaikan tugas dan kurangnya kedisiplinan, dengan rumusan masalah apakah terdapat pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan tanggung jawab belajar peserta didik di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan tersebut terhadap peningkatan tanggung jawab belajar peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis praeksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 31 peserta didik kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala tanggung jawab belajar, observasi, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, regresi linear sederhana, dan uji koefisien determinasi dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics versi 25*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata tanggung jawab belajar peserta didik meningkat dari 48,032 pada saat *pretest* menjadi 60,129 pada saat *posttest*, atau meningkat sebesar 12,097 poin, dengan seluruh 31 responden (100%) mengalami peningkatan skor. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai *t* hitung sebesar -19,986 dengan *df* 30 dan signifikansi sebesar ,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji regresi linear sederhana menghasilkan koefisien regresi sebesar ,804, sedangkan uji koefisien determinasi menunjukkan nilai *R Square* sebesar ,764 atau 76,4%, yang berarti layanan tersebut memberikan kontribusi pengaruh sebesar 76,4% terhadap peningkatan tanggung jawab belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan tanggung jawab belajar peserta didik dan dapat dijadikan alternatif strategi bagi guru bimbingan dan konseling dalam merancang program layanan yang lebih variatif.

Kata kunci: Bimbingan Klasikal, *Role Playing*, Tanggung Jawab Belajar

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' learning responsibility, such as late assignment completion and poor discipline, with the research problem of whether classical guidance services using the role-playing technique influence the improvement of students' learning responsibility at UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara. This study aimed to determine the influence of the service on improving students' learning responsibility. The study used a quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 31 eighth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using a learning-responsibility scale questionnaire, observation, and documentation study, then analyzed using the Paired Sample T-Test, simple linear regression, and coefficient of

determination test with IBM SPSS Statistics version 25. The results showed that students' mean learning-responsibility scores increased from 48.032 in the pretest to 60.129 in the posttest, an increase of 12.097 points, with all 31 respondents (100%) showing improved scores. The hypothesis test yielded a t-value of -19.986 with df 30 and a significance value of ,000 (< 0.05), so H_0 was rejected and H_a accepted. Simple linear regression produced a coefficient of ,804, while the coefficient of determination showed an R Square of ,764 or 76.4%, meaning the service contributed 76.4% to the improvement of students' learning responsibility. It can be concluded that classical guidance services using the role-playing technique significantly influence the improvement of students' learning responsibility and can be used as an alternative strategy for guidance and counseling teachers in designing more varied programs.

Keywords: Classical Guidance, Role Playing, Learning Responsibility

PENDAHULUAN

Tanggung jawab belajar merupakan salah satu karakter penting yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan karena berkaitan dengan kesadaran peserta didik dalam melaksanakan kewajiban akademik, menaati aturan, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang mandiri dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan di sekolah, tanggung jawab belajar tidak cukup ditunjukkan melalui kepatuhan terhadap perintah guru, tetapi juga melalui kesadaran untuk melaksanakan kewajiban belajar secara konsisten. Firzanunnajik dan Afif (2023) membahas keterkaitan tanggung jawab terhadap tugas (*task commitment*) dan disiplin belajar dengan hasil belajar, sedangkan Andriani et al. (2024) menempatkan kultur sekolah sebagai bagian penting dalam membangun karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik. Dengan demikian, pengembangan tanggung jawab belajar perlu menjadi bagian dari proses pendidikan yang direncanakan secara sistematis, baik melalui pembelajaran maupun layanan bimbingan dan konseling.

Namun, tanggung jawab belajar tidak selalu berkembang sesuai dengan harapan tersebut. Peserta didik masih dapat menunjukkan perilaku kurang bertanggung jawab, seperti terlambat mengumpulkan tugas, kurang disiplin mengikuti pembelajaran, pasif dalam kegiatan kelas, dan belum memiliki inisiatif untuk menyelesaikan kewajiban akademik secara mandiri. Persoalan ini penting diperhatikan karena tanggung jawab berkaitan dengan pelaksanaan kewajiban dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Fadillah dan Karyanti (2022) mengkaji hubungan karakter tanggung jawab dengan hasil belajar peserta didik di sekolah menengah pertama, sedangkan Hidayanti et al. (2023) membahas peran guru bimbingan dan konseling dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab belajar di sekolah. Damayati et al. (2022) juga mengkaji pengembangan karakter tanggung jawab melalui metode pemberian tugas dalam pembelajaran IPS. Berbagai kajian tersebut menunjukkan bahwa tanggung jawab belajar merupakan persoalan pendidikan yang perlu ditangani melalui strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Apabila perilaku kurang bertanggung jawab tidak ditangani secara tepat, peserta didik berisiko mengalami kesulitan dalam membangun kebiasaan belajar yang disiplin, mandiri, dan konsisten.

Permasalahan tanggung jawab belajar juga ditemukan berdasarkan observasi awal di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara. Beberapa perilaku yang teridentifikasi meliputi peserta didik meninggalkan kelas tanpa izin, kurang aktif dalam diskusi, terlambat mengumpulkan tugas, serta memberikan kontribusi yang terbatas dalam kegiatan kelompok. Pada saat yang sama, layanan bimbingan klasikal yang dilaksanakan masih didominasi penyampaian materi

melalui ceramah sehingga kesempatan peserta didik untuk terlibat aktif, mempraktikkan perilaku bertanggung jawab, dan merefleksikan konsekuensi tindakannya belum optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik untuk mengembangkan tanggung jawab belajar dan pelaksanaan layanan yang tersedia. Hidayat dan Herdi (2021) membahas bimbingan klasikal berbasis teknik aktif partisipatif sebagai strategi peningkatan karakter peserta didik. Temuan konseptual tersebut relevan dengan kebutuhan untuk mengembangkan layanan yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami, mempraktikkan, dan memahami perilaku yang diharapkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Layanan bimbingan klasikal memungkinkan guru bimbingan dan konseling memberikan layanan kepada peserta didik dalam satu kelas, sedangkan teknik *role playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran dalam situasi yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat mempraktikkan perilaku bertanggung jawab, memahami sudut pandang orang lain, mengenali konsekuensi tindakan, serta merefleksikan perilaku yang perlu diperbaiki. Pratama dan Saputra (2023) membahas pengembangan skenario *role playing* berbasis konteks budaya lokal dalam layanan bimbingan klasikal, sehingga memberikan landasan bagi penyusunan kegiatan bermain peran yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Selain itu, Löfstrand dan Zakrisson (2025) mengkaji dampak latihan bermain peran terhadap proses kognitif dan emosional dari perspektif psikologi sosial dan pendidikan. Kedua kajian tersebut mendukung relevansi penggunaan pengalaman bermain peran sebagai pendekatan yang dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran nilai dan perilaku.

Sejumlah penelitian terdahulu juga telah mengkaji penggunaan teknik *role playing* dan pendekatan bimbingan untuk mengembangkan perilaku positif peserta didik. Safitri dan Hasgimianti (2021) membahas penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. Hasibuan dan Prayoga (2022) mengkaji efektivitas teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok terhadap tanggung jawab belajar siswa, sedangkan Mulia et al. (2023) meneliti pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap motivasi belajar siswa. Baharuddin et al. (2024) juga mengkaji pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role play* terhadap peningkatan efikasi diri (*self-efficacy*) dalam belajar. Di sisi lain, Asmara (2021) membahas peningkatan tanggung jawab belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self-management*, sementara Prayogo dan Prasetiawan (2022) mengkaji upaya meningkatkan tanggung jawab belajar melalui layanan konseling kelompok dengan pendekatan realita. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan tanggung jawab belajar dapat diupayakan melalui beragam strategi layanan bimbingan dan konseling. Meskipun demikian, penggunaan teknik *role playing* dalam format layanan bimbingan klasikal tetap perlu dikaji berdasarkan konteks, karakteristik peserta didik, dan kondisi sekolah tempat intervensi dilaksanakan.

Penelitian ini memiliki relevansi khusus karena berfokus pada penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik kelas VIII di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara. Berbeda dari penelitian yang menggunakan layanan bimbingan kelompok atau konseling kelompok, penelitian ini menempatkan layanan bimbingan klasikal sebagai format intervensi bagi satu kelas. Penelitian ini juga berangkat dari permasalahan nyata yang ditemukan melalui observasi awal di sekolah,

sehingga pelaksanaan layanan diarahkan untuk menjawab kebutuhan peserta didik terkait kedisiplinan, penyelesaian tugas, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Penggunaan skenario yang dikaitkan dengan situasi sehari-hari peserta didik diharapkan membuat kegiatan bermain peran lebih relevan dan membantu mereka merefleksikan tanggung jawab dalam konteks yang dekat dengan pengalaman belajar. Oleh karena itu, kontribusi penelitian ini terletak pada pengujian penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal pada konteks sekolah tersebut, bukan pada klaim bahwa teknik ini sepenuhnya baru atau belum pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan dan kajian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan tanggung jawab belajar peserta didik di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai perubahan tanggung jawab belajar peserta didik setelah memperoleh layanan serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru bimbingan dan konseling dalam memilih strategi layanan yang lebih partisipatif. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menjawab kebutuhan praktis sekolah sekaligus menambah kajian mengenai penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dalam pengembangan karakter tanggung jawab belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode praeksperimental melalui desain *one-group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok peserta didik yang diukur sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan tanpa menggunakan kelompok kontrol. Pengukuran awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kondisi tanggung jawab belajar sebelum layanan diberikan, sedangkan pengukuran akhir (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui perubahan setelah peserta didik mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai O_1-X-O_2 , dengan O_1 sebagai pengukuran awal, X sebagai perlakuan, dan O_2 sebagai pengukuran akhir. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*, sedangkan variabel terikatnya adalah tanggung jawab belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara, Kabupaten Nias Barat, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik di sekolah tersebut yang berjumlah 82 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria tersebut meliputi peserta didik yang terindikasi memiliki tanggung jawab belajar rendah berdasarkan informasi guru bimbingan dan konseling, terdaftar sebagai peserta didik kelas VIII, serta memiliki tingkat kehadiran minimal 80%. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 31 peserta didik sebagai sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala tanggung jawab belajar sebagai instrumen utama, disertai observasi dan studi dokumentasi sebagai data pendukung. Angket menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban dan terdiri atas 15 butir pernyataan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan konatif atau perilaku. Aspek kognitif berkaitan dengan pemahaman dan kesadaran terhadap kewajiban belajar, aspek afektif mencakup sikap positif, ketekunan, dan antusiasme dalam kegiatan belajar, sedangkan aspek konatif berkaitan dengan perilaku nyata, seperti kehadiran, ketepatan waktu, persiapan, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Skor angket digunakan untuk membandingkan tingkat tanggung jawab belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.

Sebelum digunakan, instrumen melalui validasi ahli yang melibatkan dua validator, yaitu dosen bimbingan dan konseling serta guru bimbingan dan konseling di sekolah. Selanjutnya, validitas butir diuji menggunakan korelasi *Pearson product-moment*, dengan kriteria penerimaan berdasarkan perbandingan nilai (r_{hitung}) dan (r_{tabel}) pada taraf signifikansi 0,05. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien *Cronbach's alpha*, dengan nilai koefisien minimal 0,60 sebagai kriteria yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengujian yang dilaporkan, butir instrumen dinyatakan valid dan instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Namun, jumlah butir dan hasil validitas serta reliabilitas perlu dilaporkan secara konsisten sesuai dengan instrumen tanggung jawab belajar yang benar-benar digunakan.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah pemberian *pretest* kepada 31 peserta didik untuk memperoleh gambaran awal tanggung jawab belajar. Tahap kedua adalah pelaksanaan tiga sesi layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *role playing*. Dalam layanan ini, peserta didik dilibatkan dalam simulasi situasi yang berkaitan dengan tanggung jawab belajar, seperti menyelesaikan tugas tepat waktu, menjalankan kewajiban dalam kerja kelompok, mematuhi aturan kelas, dan memahami konsekuensi dari perilaku kurang bertanggung jawab. Skenario bermain peran disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan di sekolah dan diikuti dengan refleksi untuk membantu peserta didik memahami perilaku yang perlu dipertahankan atau diperbaiki. Tahap ketiga adalah pemberian *posttest* menggunakan angket yang sama untuk mengetahui perubahan skor tanggung jawab belajar setelah perlakuan. Observasi dan dokumentasi digunakan sebagai informasi pendukung terhadap pelaksanaan penelitian.

Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata, median, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum pada pengukuran awal dan akhir. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk untuk memeriksa distribusi data sebelum pengujian parametrik. Selanjutnya, uji *paired-samples t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata skor tanggung jawab belajar sebelum dan sesudah perlakuan, dengan taraf signifikansi 0,05. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu perbedaan dinyatakan signifikan apabila ($p < 0{,}05$). Analisis regresi linear sederhana dan koefisien determinasi (R^2) juga dilaporkan dalam penelitian untuk menggambarkan hubungan statistik dan proporsi variasi yang dijelaskan oleh model. Akan tetapi, karena penelitian menggunakan satu kelompok dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, hasil uji *paired-samples t-test* merupakan dasar utama untuk menilai perubahan skor. Interpretasi regresi dan koefisien determinasi perlu disesuaikan dengan definisi operasional variabel dan struktur data yang benar-benar digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

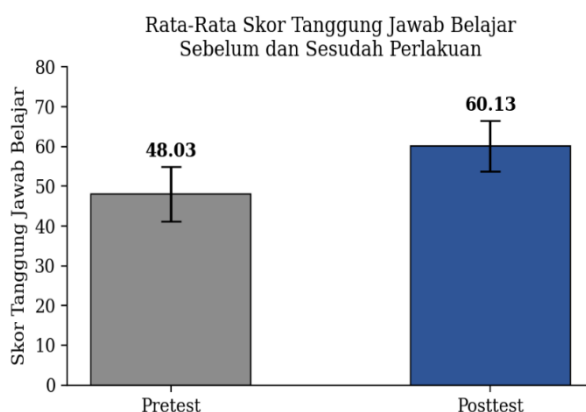
Penelitian melibatkan 31 peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara (14 laki-laki dan 17 perempuan; usia 14–15 tahun) yang ditentukan melalui purposive sampling. Seluruh 30 butir instrumen (15 butir variabel tanggung jawab belajar dan 15 butir variabel layanan *role playing*) dinyatakan valid ($r_{\text{hitung}} = 0,734–0,916 > r_{\text{tabel}} = 0,355$) dengan reliabilitas sangat tinggi (Cronbach's Alpha = 0,978 untuk variabel Y dan 0,969 untuk variabel X), sehingga layak digunakan sebagai alat ukur.

Skor tanggung jawab belajar meningkat pada seluruh responden (100%) setelah pemberian layanan, dengan peningkatan berkisar antara 4 hingga 19 poin. Gambaran statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Tanggung Jawab Belajar

Statistik	N	Pretest	Posttest	Selisih
Rata-rata	31	48,03	60,13	+12,10
Median	31	47,00	59,00	+12,00
Standar Deviasi	31	6,90	6,35	–
Skor Minimum	31	37	49	+12
Skor Maksimum	31	67	73	+6

Tabel 1 memperlihatkan kenaikan pada seluruh ukuran pemusatan data dari pretest ke posttest, disertai penurunan standar deviasi yang mengindikasikan sebaran skor posttest relatif lebih homogen. Pola peningkatan tersebut secara visual ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rata-Rata Skor Tanggung Jawab Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest maupun posttest berdistribusi normal (Tabel 2), sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan statistik parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Pretest	0,961	0,306	Berdistribusi normal
Posttest	0,949	0,145	Berdistribusi normal

Pengujian hipotesis dilakukan melalui regresi linear sederhana, koefisien determinasi, dan paired sample t-test, dengan hasil sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Uji Statistik	Nilai	Sig.	Keterangan
Koefisien regresi (B)	0,804	0,000	Signifikan
Koefisien determinasi (R ²)	0,764 (76,4%)	–	Kuat
Paired sample t-test (t; df=30)	-19,986	0,000	Signifikan

Ketiga pengujian pada Tabel 3 secara konsisten mengarah pada keputusan yang sama, yaitu menolak H_0 dan menerima H_a . Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 21,512 + 0,804X$, yang berarti setiap peningkatan satu satuan pada layanan bimbingan klasikal teknik role playing diikuti oleh kenaikan skor tanggung jawab belajar sebesar 0,804 satuan. Dengan demikian, layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan tanggung jawab belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab belajar peserta didik setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Rata-rata skor

meningkat dari 48,03 pada *pretest* menjadi 60,13 pada *posttest*, dengan selisih 12,10 poin. Seluruh peserta didik yang berjumlah 31 orang mengalami peningkatan skor, dengan kenaikan individual berkisar antara 4 hingga 19 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan positif terjadi pada seluruh responden berdasarkan hasil pengukuran angket. Peningkatan tersebut relevan dengan permasalahan awal di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara, yaitu keterlambatan pengumpulan tugas, kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran, dan rendahnya kedisiplinan. Dengan demikian, hasil penelitian mengindikasikan bahwa layanan yang diberikan berpotensi membantu peserta didik mengembangkan tanggung jawab belajar, meskipun perubahan skor angket belum dengan sendirinya membuktikan bahwa seluruh perilaku tanggung jawab telah terbentuk secara menetap.

Hasil uji *paired-samples t-test* memperkuat temuan deskriptif tersebut. Nilai ($t=19\{,986\}$), dengan derajat kebebasan 30 dan nilai signifikansi yang dilaporkan sebesar 0,000, menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan ($(p<0\{,001\})$). Tanda negatif pada nilai (t) berkaitan dengan urutan pengurangan yang digunakan dalam perhitungan, yaitu skor *pretest* dikurangi skor *posttest*, bukan menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan bersifat negatif. Karena rata-rata skor *posttest* lebih tinggi, arah perubahan yang ditemukan adalah positif. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa tanggung jawab belajar peserta didik meningkat secara statistik setelah mengikuti layanan. Namun, karena penelitian menggunakan desain praeksperimental dengan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, peningkatan tersebut belum dapat sepenuhnya dipisahkan dari kemungkinan pengaruh faktor lain, seperti pengalaman belajar selama penelitian, perhatian guru, atau perubahan perilaku yang muncul karena peserta didik mengetahui dirinya sedang diamati.

Peningkatan tanggung jawab belajar dapat dipahami melalui karakteristik teknik *role playing* yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam situasi simulasi. Berbeda dari ceramah yang lebih menekankan penerimaan informasi, bermain peran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan perilaku, menghadapi konsekuensi tindakan dalam skenario, dan mendiskusikan pilihan yang lebih bertanggung jawab. Misalnya, melalui simulasi penyelesaian tugas atau kerja kelompok, peserta didik dapat mengenali dampak keterlambatan, memahami kewajiban terhadap anggota kelompok, dan mengevaluasi tindakan yang seharusnya dilakukan. Pratama dan Saputra (2023) membahas pengembangan skenario *role playing* berbasis konteks budaya lokal dalam layanan bimbingan klasikal. Sementara itu, Löfstrand dan Zakrisson (2025) mengkaji keterkaitan latihan bermain peran dengan proses kognitif dan emosional. Kedua kajian tersebut relevan untuk menjelaskan potensi bermain peran dalam menyediakan pengalaman reflektif, meskipun mekanisme perubahan kognitif dan emosional dalam penelitian ini belum diukur secara terpisah.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan kajian terdahulu yang menggunakan teknik bermain peran untuk mengembangkan perilaku positif peserta didik. Safitri dan Hasgimianti (2021) membahas penerapan *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan belajar, sedangkan Hasibuan dan Prayoga (2022) secara khusus mengkaji efektivitas teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok terhadap tanggung jawab belajar siswa. Mulia et al. (2023) meneliti penggunaan teknik *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar, sementara Baharuddin et al. (2024) mengkaji kaitannya dengan peningkatan efikasi diri (*self-efficacy*) dalam belajar. Meskipun variabel hasil dan format layanan dalam penelitian-penelitian tersebut tidak seluruhnya sama, temuan-temuannya memberikan dukungan empiris terhadap penggunaan pengalaman bermain peran dalam layanan bimbingan dan konseling. Penelitian ini menambah bukti pada konteks layanan bimbingan klasikal bagi peserta didik kelas VIII di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara.

Hasil penelitian ini juga dapat ditempatkan dalam konteks upaya pengembangan tanggung jawab belajar melalui pendekatan lain. Asmara (2021) mengkaji peningkatan tanggung jawab belajar melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self-management*, sedangkan Prayogo dan Prasetiawan (2022) membahas pendekatan realita dalam layanan konseling kelompok untuk meningkatkan tanggung jawab belajar. Kedua kajian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan tanggung jawab tidak terbatas pada satu teknik tertentu, tetapi dapat dilakukan melalui layanan yang membantu peserta didik mengenali kewajiban, mengelola perilaku, dan mengevaluasi tindakannya. Dalam penelitian ini, teknik *role playing* menawarkan jalur pengalaman langsung melalui simulasi dan refleksi, sedangkan teknik lain dapat menekankan pengelolaan diri atau penilaian terhadap pilihan perilaku. Oleh karena itu, pemilihan teknik sebaiknya mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, tujuan layanan, serta kondisi pelaksanaan di sekolah.

Dari sisi pelaksanaan layanan, bimbingan klasikal memiliki potensi untuk menjangkau peserta didik dalam satu kelas secara serentak. Hal ini relevan dengan kebutuhan sekolah untuk memberikan layanan pengembangan karakter secara terencana. Hidayat dan Herdi (2021) membahas bimbingan klasikal berbasis teknik aktif partisipatif sebagai strategi peningkatan karakter peserta didik, sedangkan Hidayanti et al. (2023) mengkaji peran guru bimbingan dan konseling dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab belajar. Kedua kajian tersebut memperkuat relevansi peran layanan BK dalam pengembangan karakter di sekolah. Dalam penerapannya, teknik *role playing* dapat digunakan sebagai alternatif untuk memvariasikan layanan, terutama ketika peserta didik memerlukan kesempatan untuk berlatih dan merefleksikan perilaku, bukan hanya menerima penjelasan. Meskipun demikian, hasil penelitian ini belum membuktikan bahwa teknik *role playing* lebih unggul daripada ceramah atau teknik layanan lainnya karena tidak dilakukan perbandingan antarkelompok.

Secara statistik, analisis regresi linear sederhana menghasilkan koefisien regresi sebesar 0,804 dan nilai ($R^2=0{,}65764$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan memiliki proporsi variasi yang dijelaskan sebesar 76,4% berdasarkan variabel yang dimasukkan dalam model. Namun, interpretasi angka ini bergantung pada cara variabel layanan *role playing* dan tanggung jawab belajar dioperasionalkan serta bagaimana data dimasukkan ke dalam analisis. Jika seluruh peserta didik menerima perlakuan yang sama dan tidak terdapat variasi skor variabel layanan yang dapat dijelaskan secara memadai, koefisien regresi dan (R^2) perlu diperiksa kembali. Oleh sebab itu, angka 76,4% tidak sebaiknya langsung dinyatakan sebagai besarnya kontribusi kausal layanan terhadap peningkatan tanggung jawab belajar. Bukti utama yang mendukung adanya perubahan dalam penelitian ini tetap berasal dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*.

Peningkatan skor pada seluruh responden merupakan temuan yang positif, tetapi besarnya kenaikan yang bervariasi menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap layanan tidak sepenuhnya sama. Sebagian peserta didik mengalami kenaikan hingga 19 poin, sedangkan yang lain meningkat 4 poin. Variasi ini dapat menjadi petunjuk bahwa kondisi awal, pengalaman belajar, pemahaman terhadap skenario, dan keterlibatan selama layanan mungkin berkaitan dengan perbedaan perubahan skor. Akan tetapi, faktor-faktor tersebut belum diuji sebagai penjas dalam penelitian ini sehingga tidak dapat dipastikan sebagai penyebab variasi. Untuk pengembangan layanan berikutnya, guru BK dapat memberikan penguatan melalui refleksi setelah kegiatan, pemantauan pelaksanaan tugas, dan tindak lanjut yang membantu peserta didik menerapkan perilaku bertanggung jawab dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* diikuti peningkatan skor tanggung jawab belajar yang signifikan

pada 31 peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara. Temuan ini memberikan dukungan awal terhadap pemanfaatan teknik bermain peran sebagai alternatif layanan BK yang lebih partisipatif. Kontribusi penelitian terletak pada penerapan teknik tersebut dalam konteks sekolah yang diteliti, bukan pada klaim bahwa teknik ini merupakan pendekatan baru. Keterbatasan desain satu kelompok, jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah, dan belum adanya pengukuran tindak lanjut perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, melakukan pengukuran lanjutan, serta melengkapi angket dengan indikator perilaku yang dapat diamati untuk menilai apakah peningkatan skor bertahan dan tercermin dalam kebiasaan belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat menjadi alternatif strategi untuk membantu meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik di UPTD SMP Negeri 3 Mandrehe Utara. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami kewajiban belajar, mempraktikkan perilaku disiplin, menyadari konsekuensi tindakan, serta merefleksikan tanggung jawabnya dalam kegiatan pembelajaran. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan tanggung jawab belajar setelah layanan diberikan, sehingga pendekatan ini berpotensi mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang lebih partisipatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penerapan teknik *role playing* perlu disesuaikan dengan permasalahan nyata yang dihadapi peserta didik serta disertai refleksi dan tindak lanjut agar nilai tanggung jawab tidak berhenti pada kegiatan simulasi, tetapi dapat diterapkan dalam kebiasaan belajar sehari-hari. Guru bimbingan dan konseling dapat mengembangkan skenario yang berkaitan dengan kedisiplinan, penyelesaian tugas, dan kerja sama dalam kelompok. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok kontrol dan pengukuran lanjutan untuk memperkuat kesimpulan mengenai pengaruh layanan serta mengetahui keberlanjutan perubahan tanggung jawab belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. P., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Ghufro, S. (2024). Kultur sekolah dalam membangun karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.748>
- Asmara, T. (2021). Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui layanan bimbingan kelompok teknik self management. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1), 97–105. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i1.6471>
- Baharuddin, Z., Aryani, F., & Saman, A. (2024). Pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik role play terhadap peningkatan self-efficacy dalam belajar siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapannya*, 5(2), 61–68. <https://doi.org/10.31960/konseling.v5i2.2238>
- Chumdari, C., Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2024). Analisis tingkat self-regulated learning peserta didik di Sekolah Dasar Indonesia Bangkok. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 142–147. <https://doi.org/10.20961/jpd.v12i2.94880>
- Damayati, N., Idris, M., Oktasari, M., Monanisa, M., & Nuranisa, N. (2022). Mengembangkan karakter tanggung jawab siswa melalui metode pemberian tugas mata pelajaran IPS

- (geografi) kelas VII SMP Negeri 2 Penukal. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v7i1.5933>
- Fadillah, A., & Karyanti. (2022). Hubungan karakter tanggung jawab dengan hasil belajar peserta didik di sekolah menengah pertama. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.26737/jbki.v7i1.2875>
- Farhani, A. R., Suranata, K., & Gading, I. K. (2021). Kelayakan konseling behavioral dengan teknik modeling berbasis website LSM Schoology untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa SMA. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6, 164–173. <https://jurnal.iicet.org/index.php/schoulid/article/view/967>
- Firzanunnajik, M., & Afif, N. (2023). Hubungan antara tanggung jawab terhadap tugas (task commitment) dan disiplin belajar dengan hasil belajar mahasiswa. *Masaliq*, 3(2), 190–206. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i2>
- Harefa, T. E., Damanik, H. R., Lase, F., & Lase, J. F.-era. (2026). Pengaruh bimbingan klasikal melalui teknik role playing terhadap peningkatan tanggung jawab siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(4), 2997–3010. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i4.15168>
- Hasibuan, R., & Prayoga, A. (2022). Efektivitas teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok terhadap tanggung jawab belajar siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 10(1), 34–41. <https://doi.org/10.29210/147800>
- Hidayanti, D., Azizah, N. N., & Murtadlo, G. (2023). Peran guru bimbingan konseling dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab belajar di SMK Muhammadiyah 1 Metro. *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan)*, 2(6), 22–35. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/176>
- Hidayat, D. R., & Herdi. (2021). Bimbingan klasikal berbasis teknik aktif partisipatif sebagai strategi peningkatan karakter peserta didik. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jibk.v12i1>
- Lickona, T. (2016). *Educating for character: Mendidik untuk membentuk karakter (terjemahan)*. Bumi Aksara.
- Löfstrand, P., & Zakrisson, I. (2025). Exploring the impact of role-playing exercises on cognitive and emotional processes: A social- and educational psychological perspective. *Frontiers in Psychology*, 16, Article 1645213. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1645213>
- Mulia, F. D., Rahman, K. A., & Rahmayanty, D. (2023). Pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik role playing terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1), 69–76. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11586>
- Pratama, Y. A., & Saputra, W. N. E. (2023). Pengembangan skenario role playing berbasis konteks budaya lokal dalam layanan bimbingan klasikal. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1–12. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jkbk/issue/archive>
- Prayogo, A. S., & Prasetiawan, H. (2022). Upaya meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik melalui layanan konseling kelompok dengan pendekatan realita di kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Manyaran tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 176–184. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/2852093>
- Safitri, A., & Hasgimianti, H. (2021). Implementasi teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan dan Konseling Pendidikan*, 2(1), 36–42. <https://doi.org/10.24014/japkp.v2i1.12448>

- 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, K., & Sedanayasa, G. (2023). Pengembangan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Bimbingan Konseling Undiksha*, 9(2), 676–682. <https://www.researchgate.net/publication/373858520>
- Tinajero, C., Mayo, M. E., Villar, E., & Martínez-López, Z. (2024). Classic and modern models of self-regulated learning: Integrative and componential analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307574. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307574>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Wibowo, A. (2016). *Pendidikan karakter: Strategi membangun karakter bangsa berperadaban*. Pustaka Pelajar.