

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN SISWA DI UPTD SMP NEGERI 1 ULU MORO'O

**Syukur Persekutuan Gulo¹, Justin Foera-Era Lase²,
Hosianna Rodearni Damanik³, Famahato Lase⁴**

Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Nias, Indonesia

e-mail: syukurpersekutuan01@gmail.com, justinfoeraeralase@unias.ac.id,
hosiannar.damanik@unias.ac.id, famahatolase@unias.ac.id

Diterima: 21/08/2026; Direvisi: 04/10/2026; Diterbitkan: 20/10/2026

ABSTRAK

Karakter peduli lingkungan pada siswa perlu diperkuat karena masih ditemukan perilaku kurang peduli terhadap kebersihan dan kelestarian lingkungan sekolah, seperti membuang sampah sembarangan dan kurangnya inisiatif menjaga kebersihan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya layanan bimbingan yang melibatkan siswa secara aktif melalui pengalaman langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap karakter peduli lingkungan siswa di UPTD SMP Negeri 1 Ulu Moro'o. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* model *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 31 siswa kelas VIII-2 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis dengan *Paired Sample t-Test*, regresi linear sederhana, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata karakter peduli lingkungan dari 50,56 pada *pretest* menjadi 63,28 pada *posttest*. Uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai thitung sebesar -17,459 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pemberian layanan. Analisis regresi menunjukkan koefisien sebesar 0,800 dengan $R = 0,928$ dan $R^2 = 0,861$. Temuan tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* memberikan pengaruh signifikan terhadap karakter peduli lingkungan siswa.

Kata kunci: Layanan Bimbingan Klasikal, Role Playing, Karakter Peduli Lingkungan

ABSTRACT

Students' environmental care character needs to be strengthened because inappropriate behaviors toward school cleanliness and environmental preservation are still found, such as littering and a lack of initiative in maintaining classroom cleanliness. This condition indicates the need for guidance services that actively involve students through direct experiences. This study aimed to determine the effect of classical guidance services using the *role-playing* technique on students' environmental care character at UPTD SMP Negeri 1 Ulu Moro'o. The study employed a quantitative approach with a *Pre-Experimental Design* using a *One Group Pretest-Posttest Design*. The sample consisted of 31 eighth-grade students selected through *purposive sampling*. Data were collected using a questionnaire and analyzed using the *Paired Sample t-Test*, simple linear regression, and the coefficient of determination. The results showed an increase in the mean environmental care character score from 50.56 in the *pretest* to 63.28 in the *posttest*. The *Paired Sample t-Test* produced a calculated t-value of -17.459 with a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the scores before and after the intervention. Regression analysis showed a coefficient of 0.800, $R = 0.928$, and R^2

= 0.861. These findings indicate that classical guidance services using the *role-playing* technique have a significant effect on students' environmental care character.

Keywords: Classical Guidance Services, Role Playing Technique, Environmental Care Character.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karakter yang perlu dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah karakter peduli lingkungan. Karakter peduli lingkungan tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan mengenai kebersihan dan kelestarian lingkungan, tetapi juga tercermin dalam kesadaran, sikap, serta tindakan nyata siswa dalam menjaga lingkungan di sekitarnya. Siskayanti dan Chastanti (2022) menunjukkan bahwa karakter peduli lingkungan siswa masih perlu diperkuat, terutama dalam pemahaman dan penerapan perilaku yang berkaitan dengan pengelolaan lingkungan. Temuan tersebut sejalan dengan Zakiyah dan Nur DS (2024) yang menunjukkan bahwa sikap peduli lingkungan di lingkungan sekolah masih perlu mendapat perhatian, khususnya dalam aspek perilaku nyata siswa terhadap kebersihan dan pengelolaan lingkungan.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penanaman karakter peduli lingkungan tidak cukup dilakukan melalui penyampaian pengetahuan, tetapi membutuhkan pembiasaan dan pengalaman yang mendorong siswa untuk menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Astikasari et al. (2022) menunjukkan pentingnya kegiatan preventif dalam memperkuat sikap peduli lingkungan siswa, sedangkan Hariandi et al. (2023) menekankan bahwa pendidikan karakter peduli lingkungan perlu dilaksanakan melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten. Penguatan karakter juga dapat dilakukan melalui budaya sekolah. Maharani et al. (2023) menunjukkan bahwa budaya sekolah memiliki peran dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Baiah dan Fadiana (2024) menegaskan bahwa budaya sekolah yang berwawasan lingkungan dapat menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter peduli lingkungan. Dengan demikian, pembentukan karakter peduli lingkungan memerlukan proses yang terarah, berulang, dan melibatkan siswa secara aktif.

Selain pembiasaan dan budaya sekolah, keteladanan pendidik juga menjadi unsur penting dalam pembentukan karakter peduli lingkungan. Dwijaya dan Rigianti (2024) menunjukkan adanya peran guru dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan siswa melalui keteladanan dan keterlibatan dalam pengelolaan lingkungan sekolah. Upaya tersebut juga dapat diintegrasikan dalam program sekolah yang lebih sistematis. Fortuna et al. (2023), misalnya, menunjukkan bahwa karakter peduli lingkungan dapat diintegrasikan dalam program sekolah Adiwiyata. Sementara itu, Kartini dan Aljamaliah (2023) menunjukkan bahwa pendekatan *Project Based Learning* dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan melalui kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif. Berbagai temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembentukan karakter peduli lingkungan dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, tetapi keberhasilannya tetap membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembentukan sikap dan perilaku.

Kondisi tersebut relevan dengan permasalahan yang ditemukan di UPTD SMP Negeri 1 Ulu Moro'o. Berdasarkan observasi awal, masih ditemukan siswa yang kurang menunjukkan kepedulian terhadap kebersihan dan lingkungan sekolah. Lebih dari 60% siswa yang diamati mengaku jarang atau tidak pernah berinisiatif membersihkan kelas tanpa diminta guru. Selain itu, masih ditemukan kebiasaan membuang sampah tidak pada tempatnya, membiarkan ruang

kelas dalam kondisi kurang bersih, serta rendahnya inisiatif dalam menjaga fasilitas dan lingkungan sekolah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakter peduli lingkungan yang diharapkan dalam pendidikan sekolah dengan perilaku yang ditunjukkan siswa dalam keseharian. Oleh karena itu, diperlukan layanan yang tidak hanya memberikan pemahaman mengenai pentingnya menjaga lingkungan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami, mempraktikkan, dan merefleksikan perilaku tersebut secara langsung.

Dalam konteks bimbingan dan konseling, layanan bimbingan klasikal dapat menjadi salah satu bentuk layanan yang memungkinkan pembentukan karakter dilakukan secara terstruktur kepada siswa dalam satu kelas. Layanan tersebut dapat dikembangkan dengan menggunakan teknik yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu teknik yang relevan adalah *role playing*, karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memainkan peran dalam situasi tertentu sehingga dapat memahami dan menghayati perilaku yang diperankan. Penelitian Febrianti et al. (2025) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi layanan klasikal dan *role playing* mampu menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif.

Penggunaan *role playing* juga memiliki relevansi dengan pembentukan karakter. Akhnaf et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan peran dapat digunakan sebagai media pendidikan karakter dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Khairani dan Mastoah (2025) juga menunjukkan bahwa metode *role playing* berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan karakter siswa. Meilina et al. (2021) menemukan bahwa metode *role playing* berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional dan kemandirian peserta didik. Sementara itu, Haryanti et al. (2021) menunjukkan bahwa *role playing* dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter peduli sosial melalui pengalaman memerankan situasi tertentu. Aini et al. (2026) juga menunjukkan penerapan *role playing* dalam penguatan karakter peduli sosial peserta didik. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa *role playing* memiliki potensi untuk digunakan sebagai pendekatan pembentukan karakter karena memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan nilai melalui pengalaman langsung.

Kajian mengenai karakter peduli lingkungan juga menunjukkan bahwa pembentukan karakter dapat dipengaruhi oleh berbagai unsur yang saling berkaitan. Chotima et al. (2026) menunjukkan bahwa pendidikan karakter, partisipasi siswa, dan kesadaran lingkungan berkaitan dengan sikap peduli lingkungan siswa. Aprianti dan Muhid (2025) juga mengkaji sikap peduli siswa terhadap lingkungan sekolah dan menunjukkan pentingnya perhatian terhadap perilaku siswa dalam menjaga lingkungan sekolah. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa karakter peduli lingkungan perlu ditempatkan sebagai perilaku yang harus dibentuk melalui keterlibatan siswa, bukan hanya sebagai pengetahuan mengenai lingkungan.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas karakter peduli lingkungan melalui pembiasaan, budaya sekolah, program Adiwiyata, keteladanan guru, dan model pembelajaran, kajian yang secara khusus menguji layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap karakter peduli lingkungan siswa SMP masih terbatas. Penelitian terdahulu tentang *role playing* lebih banyak mengkaji pendidikan karakter secara umum, perkembangan sosial-emosional, rasa percaya diri, karakter peduli sosial, atau karakter moral (Akhnaf et al., 2024; Aini et al., 2026; Haryanti et al., 2021; Meilina et al., 2021; Yuliani et al., 2023). Di sisi lain, penelitian mengenai karakter peduli lingkungan lebih banyak menekankan pembiasaan, budaya sekolah, keteladanan, program Adiwiyata, dan model pembelajaran (Astikasari et al., 2022; Baiah & Fadiana, 2024; Dwijaya & Rigiarti, 2024; Fortuna et al., 2023; Hariandi et al., 2023;

Kartini & Aljamaliah, 2023; Maharani et al., 2023; Siskayanti & Chastanti, 2022; Zakiyah & Nur DS, 2024). Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk menguji penggunaan *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal sebagai intervensi yang secara khusus diarahkan pada pembentukan karakter peduli lingkungan siswa SMP.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* untuk menangani persoalan karakter peduli lingkungan siswa secara langsung. Penelitian tidak hanya mengidentifikasi kondisi karakter peduli lingkungan, tetapi menguji perubahan karakter siswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan. Selain itu, penelitian dilakukan pada siswa UPTD SMP Negeri 1 Ulu Moro'o yang berada di Kecamatan Ulu Moro'o, Kabupaten Nias Barat, sehingga memberikan konteks empiris pada lingkungan sekolah yang belum menjadi fokus dalam penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan. Penggunaan *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami situasi lingkungan, memerankan berbagai perilaku yang berkaitan dengan kepedulian lingkungan, mendiskusikan konsekuensi dari perilaku tersebut, dan merefleksikan penerapannya dalam kehidupan sekolah.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan pengujian empiris mengenai penggunaan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dalam membentuk karakter peduli lingkungan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* terhadap karakter peduli lingkungan siswa di UPTD SMP Negeri 1 Ulu Moro'o. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling yang lebih kontekstual serta menjadi pertimbangan bagi guru BK dalam merancang layanan yang mendorong siswa tidak hanya memahami pentingnya menjaga lingkungan, tetapi juga menerapkannya dalam perilaku sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* model *One Group Pretest-Posttest Design*, yang bertujuan menguji pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* (variabel X) terhadap karakter peduli lingkungan siswa (variabel Y) tanpa kelompok kontrol pembanding. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemberian perlakuan, sehingga perubahan skor kedua variabel dapat dibandingkan secara langsung pada kelompok yang sama.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Ulu Moro'o, Desa Lawelu, Kecamatan Ulu Moro'o, Kabupaten Nias Barat, pada bulan April–Mei 2025. Populasi penelitian berjumlah 236 siswa yang tersebar pada delapan rombongan belajar kelas VII, VIII, dan IX. Sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria tingkat karakter peduli lingkungan yang rendah, sehingga terpilih siswa kelas VIII-2 sebanyak 31 orang sebagai subjek penelitian.

Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup berskala Likert lima poin (Sangat Setuju–Sangat Tidak Setuju) yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 1. Angket variabel Y (karakter peduli lingkungan) memuat 21 butir pernyataan yang mencakup indikator kesadaran, perilaku, dan tanggung jawab terhadap lingkungan, sedangkan angket variabel X (layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*) memuat 20 butir pernyataan yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi *role playing*. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi secara isi oleh dua ahli, yaitu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling serta guru BK di lokasi penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa butir instrumen telah memenuhi

kelayakan isi dan dapat digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator. Selain angket, data dilengkapi dengan observasi terstruktur terhadap perubahan perilaku siswa selama pelaksanaan layanan dan dokumentasi kegiatan sebagai data pendukung.

Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap. Pertama, tahap pretest, yaitu pemberian angket awal kepada 31 siswa untuk mengukur kondisi awal karakter peduli lingkungan sebelum perlakuan. Kedua, tahap intervensi, yaitu pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing sebanyak tiga sesi, mengikuti tujuh tahap pelaksanaan role play (menghangatkan suasana, memilih peran, menyusun garis besar adegan, menyiapkan pengamat, memainkan peran, diskusi-evaluasi, serta berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan) dengan tema permasalahan lingkungan sekolah. Ketiga, tahap posttest, yaitu pemberian angket akhir dengan instrumen yang sama untuk mengukur perubahan karakter peduli lingkungan setelah perlakuan.

Uji validitas butir instrumen menggunakan korelasi *product moment* dan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan bantuan program SPSS versi 26; rumus keduanya merupakan formula baku sehingga tidak dituliskan ulang. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji prasyarat melalui uji normalitas Shapiro-Wilk (mengingat $n < 50$) dan uji homogenitas Levene's Test, dengan kriteria data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *Paired Sample t-Test* untuk menguji perbedaan skor pretest-posttest, dilanjutkan dengan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui arah dan bentuk pengaruh, serta uji koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besaran kontribusi variabel X terhadap variabel Y. Kriteria pengambilan keputusan hipotesis ditetapkan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$): H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Contoh Sub-Indikator
Karakter Peduli Lingkungan (Y)	Kesadaran lingkungan; perilaku peduli lingkungan; tanggung jawab terhadap lingkungan	Mengetahui manfaat menjaga kebersihan; membuang sampah pada tempatnya; merawat tanaman sekolah
Layanan Bimbingan Klasikal dengan Teknik Role Playing (X)	Persiapan role play; pelaksanaan role play; evaluasi dan refleksi	Memahami peran yang dimainkan; berani memerankan peran; mengungkapkan pengalaman saat diskusi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 31 siswa kelas VIII-2 UPTD SMP Negeri 1 Ulu Moro'o yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria karakter peduli lingkungan yang rendah. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa terdapat 15 siswa laki-laki (48,39%) dan 16 siswa perempuan (51,61%). Rentang usia responden adalah 13–15 tahun dengan mayoritas berusia 14 tahun. Komposisi responden tersebut menjadi dasar pelaksanaan pengukuran karakter peduli lingkungan sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*.

Hasil Uji Instrumen

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu melalui validasi isi oleh dua ahli, yaitu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling dan guru BK di lokasi penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi

kelayakan isi dan dapat digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan validator. Selanjutnya, pengujian validitas butir dilakukan menggunakan korelasi *product moment*, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 41 butir pernyataan yang terdiri atas 21 butir untuk variabel karakter peduli lingkungan (Y) dan 20 butir untuk variabel layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* (X) dinyatakan valid pada taraf signifikansi 5%. Koefisien validitas tertinggi terdapat pada butir nomor 28, sedangkan koefisien terendah terdapat pada butir nomor 11, dan keduanya tetap memenuhi kriteria validitas. Hasil uji reliabilitas juga menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Statistik Deskriptif

Setelah instrumen dinyatakan layak, pengukuran dilakukan pada kondisi sebelum dan sesudah pemberian layanan. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat perubahan skor pada variabel layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* (X) dan karakter peduli lingkungan (Y). Hasil pengukuran meliputi jumlah responden, skor minimum, skor maksimum, rata-rata, dan simpangan baku. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest Variabel X dan Y

Variabel	N	Min	Maks	Mean	SD
<i>Pretest X</i>	31	33	61	48,31	6,81
<i>Posttest X</i>	31	57	79	62,34	4,74
<i>Pretest Y</i>	31	32	74	50,56	10,05
<i>Posttest Y</i>	31	38	84	63,28	11,05

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata variabel X meningkat dari 48,31 pada *pretest* menjadi 62,34 pada *posttest*. Pada variabel Y, rata-rata karakter peduli lingkungan meningkat dari 50,56 menjadi 63,28. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 14,03 poin pada variabel X dan 12,72 poin pada variabel Y setelah pelaksanaan layanan. Pada variabel X, simpangan baku menurun dari 6,81 menjadi 4,74, sedangkan pada variabel Y meningkat dari 10,05 menjadi 11,05. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor karakter peduli lingkungan, meskipun tingkat perubahan skor antarsiswa pada variabel Y masih menunjukkan variasi.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji untuk mengetahui terpenuhinya persyaratan analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah responden kurang dari 50, sedangkan homogenitas diuji menggunakan Levene's Test. Hasil kedua pengujian tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji Prasyarat	Statistik	Sig.
Shapiro-Wilk – Variabel X	0,968	0,435
Shapiro-Wilk – Variabel Y	0,978	0,729
Levene's Test	0,435	0,512

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk pada variabel X sebesar 0,435 dan variabel Y sebesar 0,729. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Uji homogenitas juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,512 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data memenuhi kriteria homogenitas. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan menggunakan pengujian statistik parametrik.

Pengujian Hipotesis

Setelah data memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan karakter peduli lingkungan siswa sebelum dan sesudah memperoleh layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Pengujian dilakukan menggunakan *Paired Sample t-Test* karena data berasal dari kelompok responden yang sama yang diukur pada dua kondisi, yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Paired Sample t-Test*

Analisis	t hitung	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-17,459	0,000

Tabel 4 menunjukkan nilai *t* hitung sebesar -17,459 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor karakter peduli lingkungan siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Perbedaan tersebut searah dengan peningkatan rata-rata skor dari 50,56 pada *pretest* menjadi 63,28 pada *posttest* sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Analisis Regresi dan Koefisien Determinasi

Selain menguji perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan, penelitian ini melakukan analisis regresi linear sederhana untuk melihat hubungan dan kontribusi variabel layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* (X) terhadap karakter peduli lingkungan (Y). Analisis dilengkapi dengan koefisien korelasi, koefisien regresi, koefisien determinasi, dan uji F. Hasil analisis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana dan Koefisien Determinasi

Analisis	Nilai	Sig.
Koefisien regresi (b)	0,800	0,000
Koefisien korelasi (R)	0,928	—
Koefisien determinasi (R^2)	0,861	—
Uji F (ANOVA)	173,38	0,000

Berdasarkan Tabel 5, koefisien regresi sebesar 0,800 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya hubungan positif antara variabel X dan variabel Y dalam model regresi. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,928 menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel. Selanjutnya, nilai R^2 sebesar 0,861 menunjukkan bahwa 86,1% variasi skor karakter peduli lingkungan dapat dijelaskan oleh variabel X dalam model regresi, sedangkan 13,9% sisanya berkaitan dengan faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model. Uji F menghasilkan nilai 173,38 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga model regresi yang digunakan menunjukkan hubungan yang signifikan.

Hasil analisis tersebut melengkapi hasil *Paired Sample t-Test*. Peningkatan rata-rata skor karakter peduli lingkungan setelah pemberian layanan disertai hasil pengujian yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, hasil analisis kuantitatif secara keseluruhan memberikan dukungan terhadap hipotesis bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap karakter peduli lingkungan siswa pada kelompok yang diteliti.

Hasil Observasi Selama Pelaksanaan Layanan

Data kuantitatif juga didukung oleh hasil observasi selama pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*. Observasi dilakukan untuk melihat perubahan perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan dan dalam menerapkan perilaku peduli lingkungan selama proses penelitian.

Sebelum pemberian layanan, siswa masih menunjukkan perilaku kurang aktif dalam menjaga kebersihan lingkungan kelas. Beberapa siswa cenderung membiarkan sampah di sekitar meja belajar dan belum menunjukkan inisiatif dalam melaksanakan jadwal piket. Selama pelaksanaan *role playing*, siswa diberikan skenario yang berkaitan dengan permasalahan lingkungan sekolah dengan memerankan tokoh seperti kader lingkungan, petugas kebersihan, dan warga sekolah yang kurang peduli terhadap lingkungan.

Setelah mengikuti kegiatan tersebut, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku yang tampak dalam kegiatan sehari-hari di kelas. Siswa mulai menunjukkan inisiatif untuk membuang sampah pada tempatnya tanpa harus selalu diarahkan guru, saling mengingatkan untuk menjaga kebersihan, dan lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas kebersihan kelas. Hasil observasi ini menjadi data pendukung yang sejalan dengan peningkatan skor karakter peduli lingkungan pada hasil *pretest* dan *posttest*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* memberikan perubahan yang signifikan terhadap karakter peduli lingkungan siswa. Temuan ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor karakter peduli lingkungan dari 50,56 pada saat *pretest* menjadi 63,28 pada saat *posttest*. Peningkatan sebesar 12,72 poin menunjukkan bahwa setelah mengikuti layanan, karakter peduli lingkungan siswa berada pada kondisi yang lebih baik dibandingkan sebelum layanan diberikan. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai $t = -17,459$ dengan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing*.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis regresi. Koefisien regresi sebesar 0,800 dengan $\text{Sig.} = 0,000$ menunjukkan adanya hubungan positif antara layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dan karakter peduli lingkungan. Nilai korelasi $R = 0,928$ menunjukkan hubungan yang sangat kuat, sedangkan $R^2 = 0,861$ menunjukkan bahwa 86,1% variasi skor karakter peduli lingkungan dapat dijelaskan oleh variabel layanan *role playing* dalam model yang digunakan. Sementara itu, 13,9% variasi lainnya berada di luar model penelitian. Hasil ini memperkuat temuan uji t bahwa perubahan skor karakter peduli lingkungan berjalan searah dengan pemberian layanan, tetapi nilai R^2 tidak dimaknai sebagai persentase efektivitas perlakuan secara mutlak.

Peningkatan karakter peduli lingkungan juga terlihat dari perubahan skor pada variabel layanan. Rata-rata skor layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* meningkat dari 48,31 pada *pretest* menjadi 62,34 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 14,03 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami perubahan pada skor karakter peduli lingkungan, tetapi juga menunjukkan respons yang lebih baik terhadap proses layanan yang diberikan. Teknik *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam situasi yang menggambarkan persoalan lingkungan di sekolah, sehingga materi layanan tidak hanya diterima melalui penjelasan, tetapi dialami melalui aktivitas bermain peran dan refleksi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fitriani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap kebersihan dan kerapian lingkungan kelas setelah penerapan *role playing*. Kesamaan temuan tersebut memperlihatkan bahwa *role playing* dapat digunakan untuk menghubungkan pemahaman nilai dengan situasi perilaku yang konkret. Perbedaannya, penelitian ini menempatkan *role playing*

sebagai teknik dalam layanan bimbingan klasikal pada siswa SMP, sedangkan Fitriani et al. meneliti penggunaannya dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan *role playing* pada konteks layanan bimbingan dan konseling untuk membahas karakter peduli lingkungan.

Temuan penelitian juga sesuai dengan Akhnaf et al. (2024) yang menempatkan aktivitas berbasis permainan peran sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan karakter. Penggunaan peran membuat siswa berhadapan dengan situasi tertentu dan mendorong mereka memahami nilai melalui pengalaman yang lebih konkret. Temuan tersebut relevan dengan pelaksanaan layanan dalam penelitian ini karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai kepedulian lingkungan, tetapi memainkan peran sebagai pihak yang memiliki tanggung jawab berbeda dalam menjaga lingkungan sekolah.

Dari sisi layanan bimbingan klasikal, penggunaan *role playing* juga memiliki dasar yang relevan. Febrianti et al. (2025) menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain peran dapat mendorong keaktifan, keberanian, dan tanggung jawab selama proses layanan. Dalam penelitian ini, keterlibatan tersebut diarahkan pada persoalan lingkungan sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk memahami konsekuensi dari perilaku peduli maupun tidak peduli terhadap lingkungan.

Perubahan perilaku yang ditemukan melalui observasi mendukung hasil kuantitatif penelitian. Sebelum layanan diberikan, sebagian siswa masih menunjukkan perilaku pasif, membuang sampah di sekitar tempat duduk, dan kurang memperhatikan tugas kebersihan kelas. Setelah mengikuti kegiatan *role playing*, siswa terlihat lebih aktif membuang sampah pada tempatnya, mengingatkan teman, dan menjalankan tanggung jawab kebersihan kelas. Perubahan ini menunjukkan bahwa layanan tidak berhenti pada pemahaman secara verbal, tetapi mulai terlihat pada perilaku yang berkaitan langsung dengan kepedulian terhadap lingkungan. Namun, hasil observasi tersebut digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan angket, bukan sebagai dasar utama untuk menyatakan perubahan perilaku secara kausal.

Secara konseptual, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian tentang pendidikan karakter peduli lingkungan yang menekankan pentingnya pembiasaan, keterlibatan siswa, dan lingkungan sekolah dalam pembentukan karakter. Hariandi et al. (2023) menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan di sekolah perlu diwujudkan dalam kegiatan yang memungkinkan siswa terlibat dalam perilaku peduli lingkungan. Dwijaya dan Rigianti (2024) juga menempatkan peran guru sebagai bagian penting dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada siswa. Sementara itu, Baiha dan Fadiana (2024) menunjukkan pentingnya budaya sekolah berwawasan lingkungan dalam mendukung pendidikan karakter peduli lingkungan. Ketiga temuan tersebut memperkuat pemahaman bahwa karakter peduli lingkungan tidak cukup dibentuk melalui penyampaian pengetahuan, tetapi perlu didukung oleh pengalaman, keterlibatan, pembiasaan, dan lingkungan pendidikan yang konsisten.

Dalam konteks penelitian ini, *role playing* menjadi teknik yang membantu mengkonkretkan nilai tersebut melalui situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Tahapan kegiatan yang meliputi pemilihan peran, penyusunan adegan, pelaksanaan peran, diskusi, evaluasi, dan refleksi memberikan ruang kepada siswa untuk memahami persoalan lingkungan dari sudut pandang yang berbeda. Ketika siswa memerankan tokoh yang bertanggung jawab terhadap kebersihan atau tokoh yang tidak peduli terhadap lingkungan, mereka memperoleh kesempatan untuk mengenali perilaku, akibat, dan tanggung jawab yang muncul dari masing-

masing peran. Proses diskusi dan refleksi setelah permainan menjadi bagian penting karena membantu siswa menghubungkan pengalaman bermain peran dengan perilaku nyata di sekolah.

Hasil tersebut juga memperlihatkan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat digunakan bukan hanya untuk menangani persoalan pribadi, sosial, belajar, atau karier, tetapi juga untuk membantu pengembangan karakter siswa melalui kegiatan yang aktif dan kontekstual. Lestari dan Subardi (2023) menunjukkan adanya pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap kedisiplinan belajar. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa layanan klasikal dapat diarahkan pada pembentukan perilaku tertentu ketika materi dan strategi layanan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, kebutuhan tersebut diarahkan pada rendahnya karakter peduli lingkungan sehingga teknik *role playing* digunakan untuk memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan masalah yang ditemukan.

Dengan demikian, kekuatan utama layanan dalam penelitian ini terletak pada kesesuaian antara masalah, materi, dan teknik layanan. Masalah yang ditemukan berupa rendahnya kepedulian terhadap kebersihan dan tanggung jawab lingkungan tidak hanya dijelaskan secara teoritis, tetapi dihadirkan dalam bentuk situasi yang dapat dimainkan, diamati, didiskusikan, dan direfleksikan oleh siswa. Pola tersebut membantu siswa memahami bahwa kepedulian lingkungan merupakan perilaku nyata yang membutuhkan kesadaran, tanggung jawab, dan keterlibatan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami sesuai dengan desain yang digunakan. Penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* pada satu kelompok yang terdiri atas 31 siswa, sehingga tidak terdapat kelompok kontrol sebagai pembanding. Oleh karena itu, peningkatan skor setelah layanan belum dapat digunakan untuk memastikan bahwa seluruh perubahan hanya disebabkan oleh *role playing*. Selain itu, penelitian dilaksanakan pada satu kelas dan dalam waktu yang terbatas sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, variasi konteks sekolah, serta pengukuran tindak lanjut untuk melihat apakah perubahan karakter peduli lingkungan dapat dipertahankan dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* berkaitan dengan peningkatan karakter peduli lingkungan siswa dan menghasilkan perbedaan skor yang signifikan antara sebelum dan sesudah layanan. Temuan kuantitatif tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan perubahan perilaku dalam menjaga kebersihan dan menjalankan tanggung jawab lingkungan. Oleh karena itu, *role playing* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan klasikal untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret dan kontekstual dalam pengembangan karakter peduli lingkungan siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap karakter peduli lingkungan siswa. Setelah mengikuti layanan, siswa menunjukkan perubahan dalam memahami dan menerapkan perilaku peduli lingkungan, seperti membuang sampah pada tempatnya, mengingatkan teman untuk menjaga kebersihan, serta melaksanakan tanggung jawab kebersihan kelas. Kegiatan *role playing* membantu siswa tidak hanya memahami pentingnya menjaga lingkungan melalui penjelasan, tetapi juga mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan kepedulian, tanggung jawab, dan konsekuensi perilaku terhadap lingkungan. Dengan demikian, teknik *role*

playing dapat menjadi alternatif pelaksanaan layanan bimbingan klasikal yang lebih aktif dan kontekstual dalam mendukung pembentukan karakter peduli lingkungan siswa.

Penelitian ini terbatas pada satu kelas dan menggunakan desain tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil perubahan karakter belum dapat sepenuhnya dipisahkan dari pengaruh faktor lain di luar layanan. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok kontrol, sampel yang lebih beragam, waktu pelaksanaan yang lebih panjang, dan pengukuran lanjutan agar perubahan karakter peduli lingkungan dapat diamati secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Idrus, N. A., & Rahman, H. (2026). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan karakter peduli sosial peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kota Makassar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 490–499. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48587>
- Akhnaf, A. F., Ayu, W. K., & Nugraha, E. P. (2024). Implementation of educational games based on role playing games (RPG) as a learning media for character education. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2024.008.01.1>
- Aprianti, L., & Muhid, A. (2025). Analisis sikap peduli siswa terhadap lingkungan sekolah. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 580–590. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1253>
- Astikasari, M., Fajrina, M. D., Fani, R. A., Utami, R. D., & Fitria, M. (2022). Penguatan sikap peduli lingkungan melalui kegiatan prefentif bagi siswa sekolah dasar. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(2), 175–183. <https://journals.ums.ac.id/buletinkkndik/article/view/19187>
- Baiah, M., & Fadiana, M. (2024). Pendidikan karakter peduli lingkungan dengan penerapan budaya sekolah berwawasan lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1700–1710. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7455>
- Chotima, N., Indawati, N., & Putra, D. F. (2026). Pengaruh pendidikan karakter, partisipasi siswa, dan kesadaran lingkungan terhadap sikap peduli lingkungan siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(1), 103–112. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjipips/article/view/24857>
- Dwijaya, R. A., & Rigianti, H. A. (2024). Peran guru dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan pada siswa di sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 509–522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2524>
- Febrianti, A., Siregar, N., Violina, E. I., & Putri, Y. A. (2025). Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dengan layanan bimbingan klasikal teknik *role playing* di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa. *Jurnal Mudabbir*, 5(2), 2030–2038. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1471>
- Fitriani, N., Ganda, N., & Elan. (2025). Metode *role playing* untuk penanaman nilai karakter peduli lingkungan pada siswa kelas IV sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(6), 1210–1220. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/collase/article/view/25327>
- Fortuna, Muttaqin, & Amrina. (2023). Integrasi karakter peduli lingkungan dalam program sekolah Adiwiyata di SDN Cipondoh 5. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2088–2100. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7557>
- Hariandi, A., Dwitama, D. B. D. P., Rahman, N. A., Ramadhani, R., & Yunsacintra, Y. (2023). Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan di sekolah dasar. *JiIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10155–10161. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3328>

- Haryanti, N., Syalafiyah, N., Harianto, B., & Adisaputro, S. E. (2021). Analisis nilai karakter peduli sosial melalui metode *role playing* di kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(2). <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.326>
- Kartini, D., & Aljamaliah, S. N. M. (2023). Implementasi literasi sains untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan menggunakan model PjBL di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6312–6319. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7221>
- Khairani, M., & Mastoah, I. (2025). Keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman dan karakter siswa di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 8757–8767. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/25970>
- Lestari, K. R. I., & Subardi. (2023). Pengaruh layanan bimbingan klasikal terhadap kedisiplinan belajar. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 4(2), 38–45. <https://rumahjurnal.iainsasbabel.ac.id/IJoCE/article/view/3598>
- Maharani, R., Mardikawati, S., & Megawati, I. (2023). Peran budaya sekolah dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa sekolah dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.54297/seduj.v3i1.404>
- Meilina, H., Sugiyo, S., & Astuti, B. (2021). The effectiveness of role-playing methods for early childhood emotional social development and independence. *Journal of Primary Education*, 10(3), 336–347. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jpe/article/view/483>
- Siskayanti, J., & Chastanti, I. (2022). Analisis karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1508–1516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2151>
- Yuliani, N. W., Werang, B. R., & Widiana, I. W. (2023). Pengaruh penerapan pembelajaran media elektronik berbasis *role playing* terhadap karakter moral dan agama anak TK Saraswati 1 Denpasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2935–2942. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.698>
- Zakiyah, S., & Nur DS, Y. (2024). Analisis sikap peduli lingkungan di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 257–264. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17904>