

Penerapan layanan bimbingan kelompok metode *roleplay* untuk meningkatkan etika di sekolah pada siswa SMPN 7 Madiun

Kharisma Nur Septiani¹, Tyas Martika Anggriana², Tiorita Sormin³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

kharismanurseptiani@gmail.com

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

tyas.ma@unipma.ac.id

³Bimbingan dan Konseling, SMP Negeri 7 Madiun

tioritasormin00@guru.smp.belajar.id

Kata Kunci / Keywords	Abstrak / Abstract
Etika, Bimbingan Kelompok, <i>Role-play</i>	Masa remaja sebagai masa pencarian jati diri, yang membuat remaja mudah terpengaruh dalam segala hal, salah satunya etika yang semakin memudar. Etika merupakan salah satu aspek penting yang mempengaruhi kesuksesan seseorang dalam berbagai bidang, termasuk di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan etika baik di sekolah pada siswa SMPN 7 Madiun melalui layanan bimbingan kelompok dengan metode <i>roleplay</i> . Dengan subyek penelitian 6 siswa kelas VIII SMPN 7 Madiun. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) untuk mencapai tujuan penelitian. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil analisis data diperoleh rata-rata prosentase etika baik di sekolah setelah pemberian tindakan pada siklus satu dan siklus dua mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan layanan bimbingan kelompok dengan metode <i>roleplay</i> efektif untuk meningkatkan etika di sekolah pada siswa SMPN 7 Madiun.
Ethics, Group Guidance, <i>Role-play</i>	<i>Adolescence is a period of searching for identity, which makes teenagers easily influenced by everything, one of which is that ethics is increasingly fading. Ethics is an important aspect that influences a person's success in various fields, including in the school environment. This research aims to improve good ethics at school for students at SMPN 7 Madiun through group guidance services using the roleplay method. With research subjects 6 class VIII students at SMPN 7 Madiun. This research is Guidance and Counseling Action Research (PTBK) to achieve research objectives. The research was carried out in 2 cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. The results of data analysis showed that the average percentage of good ethics in schools after giving action in cycle one and cycle two had increased. This shows that implementing group guidance services using the roleplay method is effective in improving school ethics for students at SMPN 7 Madiun.</i>

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan sebagai masa pencarian jati diri, masa dengan banyak tuntutan yang didasarkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Masa remaja merupakan masa darurat yang sarat dengan gangguan karena benturan sifat akibat perubahan fisik, keilmuan, dan pergantian peristiwa yang mendalam. Di era modern ini, etika memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Putra & Junaedi, 2023). Selain bersikap sopan dan hormat, etika yang baik juga memerlukan kemampuan bekerja sama dengan baik dengan kelompok.

Etika adalah bagaimana seseorang bertindak ketika memutuskan apakah akan mengambil keputusan yang baik dan buruk dengan memperhatikan apa yang dilakukannya (dalam Rama dkk, 2019). Untuk menentukan benar dan salahnya perilaku seseorang terhadap orang lain, etika mengarahkan penggunaan akal dan objektivitas (dalam Nuraini, 2019). Etika dapat dibedakan menjadi tiga: 1) ilmu yang berkaitan dengan baik dan buruk serta mengenai hak dan kewajiban moral (akhlak); 2) kumpulan prinsip atau nilai moral; dan 3) nilai-nilai masyarakat mengenai benar dan salah (dalam Fitriani & Zulfikar, 2018). Tidak peduli terhadap lingkungan sosial, bersikap kasar terhadap teman dan keluarga, serta acuh tak acuh dengan orang tua, guru, dan pendidik merupakan contoh permasalahan etika yang sering muncul. Kurangnya perilaku etis remaja tercermin dari pelanggaran etika yang tidak sopan tersebut (Prihatmojo & Badawi, 2020).

Permasalahan diatas sama seperti yang terjadi dari hasil observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa SMPN 7 Madiun memiliki etika yang kurang baik di lingkungan sekolah. Dapat dilihat dari tanda-tanda yang tampak kurang sopan terhadap guru serta orang-orang yang lebih tua, membantah ucapan dari guru, sering berkata kasar di lingkungan sekolah dan kurang menghargai orang yang disekitarnya. Oleh sebab itu perlu adanya bantuan untuk meningkatkan etika baik siswa. Sebagai seorang guru mempunyai kewajiban moral untuk membimbing dan membantu siswa dalam menjaga perilaku yang baik serta melindungi siswa dari hal yang dapat merugikan kepribadian siswa (dalam Djuwita, 2017). Dengan pemberian metode layanan yang efektif diharapkan dapat meningkatkan etika siswa di sekolah.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam meningkatkan etika di sekolah ialah dengan layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok adalah bentuk layanan bimbingan yang melibatkan sekelompok siswa dalam sesi bimbingan untuk membahas topik atau masalah tertentu. Menurut (Hartanti, 2022) bimbingan kelompok adalah bantuan kepada orang-orang yang diselesaikan dalam dimensi kelompok. Bimbingan kelompok ini berupa berbagi informasi atau kegiatan kelompok yang membicarakan masalah pribadi, karir, belajar, dan sosial (Syarif & Hasibuan, 2014). Melalui arahan kelompok, ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pengalaman, belajar dan berdiskusi satu sama lain dalam lingkungan yang mendukung (Suryani, 2017). Salah satu metode dalam layanan bimbingan kelompok adalah metode role-play.

Role-play adalah teknik di mana peserta berperan dalam situasi atau skenario tertentu untuk mempraktikkan keterampilan, merespons situasi, dan berlatih perilaku tertentu (Fatimah, 2015). Dalam konteks bimbingan kelompok, role-play dapat digunakan untuk mensimulasikan situasi nyata yang berkaitan dengan etika, memungkinkan siswa untuk mengalami dan memahami perilaku yang diharapkan dalam berbagai situasi sosial (dalam Mayasari dkk, 2020). Bagi anak-anak, bermain peran merupakan cara belajar yang menyenangkan karena memungkinkan mereka bermain, mengembangkan imajinasi, dan bertindak laku seperti tokoh atau objek dalam sebuah cerita. (dalam Amelia, 2021). Teknik bermain peran mengajak siswa untuk memerankan sesuai dengan tema yang disiapkan oleh instruktur. Guru berperan sebagai pemimpin atau fasilitator sehingga siswa dapat

mencerminkan cara berperilaku yang benar. Melalui penerapan metode role-play dalam bimbingan kelompok, sekolah dapat memberikan pengalaman belajar yang praktis dan relevan bagi siswa,

Berdasarkan rangkaian penjelasan di atas, maka peneliti berminat untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan judul “Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Metode Roleplay untuk Meningkatkan Etika di Sekolah pada Siswa SMPN 7 Madiun”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan etika di lingkungan sekolah pada siswa SMPN 7 Madiun dengan penerapan metode role-play dalam layanan bimbingan kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (classroom action resechr) Bimbingan dan Konseling atau PTBK. Penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya melalui refleksi diri, bertujuan untuk perbaikan kinerja sebagai pengajar, sehingga hasil belajar peserta didik tetap berjalan dan lebih meningkat. (dalam Riza, 2020). Model penelitian tindakan ini menerapkan 4 tahapan yaitu; (1) perencanaan (planning), (2) tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), (4) refleksi (reflecting).

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Madiun yang beralamatkan Jl. Merak No.4, Nambangan Kidul, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63128. Subjek dalam penelitian ini adalah 6 peserta didik dari kelas VIII SMPN 7 Madiun tahun pelajaran 2024/2025. Dimana 6 peserta didik tersebut memiliki kecenderungan etika di lingkungan sekolah yang rendah berdasarkan hasil analisis need asesmen. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam bentuk siklus, siklus yang dirancang dalam penelitian ini sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan analisis dengan pedoman observasi untuk memperoleh hasil pada setiap tahapan siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan tindakan. Setiap siklus dimulai dengan penerapan layanan bimbingan kelompok dengan metode roleplay. Selain itu, dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan, peneliti melakukan observasi setelah selesainya kegiatan siklus. dimana keenam anggota kelompoknya harus mematuhi 12 standar perilaku, etika. Hasil tindakan siklus 1, pada penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role-play yang telah dilakukan dan pengamatan yang dilakukan ditampilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Prosentase Etika Baik Pada Siklus 1

Inisial Nama	Etika baik yang diamati	Etika baik yang dilakukan	Prosentase
SC	12	4	33%
ARD	12	5	42%
JFB	12	6	50%
KA	12	6	50%
RA	12	5	42%
DK	12	7	58%
Rata-rata		5,5	48%

Pengamatan etika baik yang dilakukan oleh anggota kelompok pada siklus 1 ini masih cukup rendah dengan anggota kelompok yang masih acuh dengan perilakunya dan masih mengabaikan etika baik pada saat di lingkungan sekolah. Adapun prosentase yang diperoleh pada pemberian layanan bimbingan kelompok metode role play siklus 1 adalah sebesar 48%. Hal ini menunjukkan bahwa anggota kelompok belum sepenuhnya menerapkan etika yang baik dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga perlu adanya perubahan di siklus selanjutnya. Tahap berikutnya, peneliti menerapkan siklus 2, pada pemberian layanan bimbingan kelompok teknik role-play yang telah dilakukan dan pengamatan yang dilakukan ditampilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Prosentase Etika Baik Pada Siklus 2

Inisial Nama	Etika baik yang diamati	Etika baik yang dilakukan	Prosentase
SC	12	8	67%
ARD	12	8	75%
JFB	12	10	83%
KA	12	10	83%
RA	12	9	75%
DK	12	11	92%
Rata-rata		9,5	79%

Pengamatan etika baik yang dilakukan oleh anggota kelompok pada siklus 2 ini sudah terlihat mengalami peningkatan. Anggota kelompok telah melakukan etika baik yang semestinya dilakukan pada kehidupan sehari-hari khususnya di lingkungan sekolah. Dengan peserta didik yang cukup peduli dengan perilakunya dan dapat merubah etika yang kurang baik menjadi etika baik pada saat di lingkungan sekolah. Adapun prosentase yang diperoleh pada pemberian layanan bimbingan kelompok metode role play siklus 2 adalah sebesar 79%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah dapat menerapkan etika yang baik dalam kehidupan sehari-harinya.

Hasil perbandingan pada pemberian tindakan siklus 1 dan siklus 2 setelah diberikannya layanan bimbingan kelompok metode role play dipaparkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Prosentase Etika Baik Yang Dilakukan Konseli Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Inisial Nama	Siklus 1	Siklus 2	Selisih perbandingan
SC	33%	67%	34%
ARD	42%	75%	33%
JFB	50%	83%	33%
KA	50%	83%	33%
RA	42%	75%	33%
DK	58%	92%	34%
Rata-rata	48%	79%	31%

Dari hasil pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa etika di lingkungan sekolah pada 6 anggota kelompok siswa dari kelas VIII di SMPN 7 Madiun mengalami kenaikan dan perubahan perilaku untuk menunjukkan etika yang baik di lingkungan sekolah. Seperti pada

tabel siklus 1 diperoleh hasil sebesar 48% sedangkan tabel siklus 2 diperoleh hasil sebesar 79%. Dari hasil tersebut menunjukkan perbedaan perilaku pada peserta didik dengan selisih perbandingan 31% yang menunjukkan adanya peningkatan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok metode *role play*.

Setelah diperoleh data dari penelitian diperoleh hasil dimana penerapan layanan bimbingan kelompok dengan metode *role-play* dapat meningkatkan etika di lingkungan sekolah pada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu dimana penelitian dari Linggawati (2017) menunjukkan bahwa bimbingan kelompok menggunakan metode bermain peran atau *role play* memiliki dampak yang signifikan terhadap etika motivasi siswa dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sekolah.. Dan pada penelitian Harahap (2023) mengungkapkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan memanfaatkan teknik *roleplaying* berhasil meningkatkan perilaku etis siswa terhadap guru. Siswa dapat mengungkapkan perasaan dan pemikirannya yang berkaitan dengan etika melalui bermain peran.

SIMPULAN

Penerapan layanan bimbingan kelompok metode *role-play* adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan etika di sekolah pada siswa SMPN 7 Madiun. Dengan mempraktikkan skenario nyata, siswa dapat memahami dan menginternalisasi prinsip etika yang baik, serta mengembangkan kecerdasan sosial yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Implementasi metode ini tidak hanya membantu siswa dalam berinteraksi dengan lebih baik, tetapi juga menghasilkan lingkungan sekolah yang nyaman dan mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, C. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan*, 2(2), 126–134.
- Djuwita, P. (2017). Pembinaan Etika Sopan Santun Peserta Didik Kelas V Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Nomor 45 Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 27– 36.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 23–29.
- Fitriani, E., & Zulfikar, E. (2018). Manfaat Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Etika Komunikasi Siswa. *Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 1(2), 67–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v1i2.2081>
- Harahap, R. (2023). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Roleplaying Terhadap Etika Siswa Kepada Guru Di Kelas VIII UPT SMP Negeri 17 Medan Tahun Ajaran 2023/2024*. Doctoral dissertation, UNIMED.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*.
- Linggawati, D. P. (2017). Pengaruh Role Playing dalam Bimbingan Kelompok terhadap Etika Komunikasi Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Jatipurno Tahun Pelajaran 2016/2017. *MEDI KONS: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling UNISRI Surakarta*, 3(1).
- Mayasari, D., Hindayati, S. M., Wulandari, F. D., Sulistyowati, E., & Laily, F. R. (2020). Meningkatkan Rasa Empati Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas XI TKJ 3 Di SMK Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 37(2), 17–24.

- Nuraini, H. (2019). *Upaya guru BK meningkatkan etika pergaulan siswa dengan teknik Sosiodrama di SMP PAB 2 Helvetia*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Prihatmojo, A., & Badawi. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142–152.
- Putra, R., & Junaedi. (2023). Peran Orang Tua Dalam Membentuk Etika Komunikasi Remaja Putus Sekolah Di Jorong Sungai Rotan Nagari Batu Taba Kabupaten Agam. *KOLONI*, 2(3), 82–96. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i3.511>
- Rama, Sultani, & Anisah, L. (2019). Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Etika Pergaulan Di Sekolah Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Martapura. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 5(2), 91–94.
- Riza, M. B. (2020). Upaya Peningkatan Konsep Diri Positif Peserta Didik Kelas XII SMA Nahdatul Ulama 1 Gresik Melalui Forgiveness Therapy. *Jurnal Mahasiswa Manajemen*, 1(1), 81–92.
- Suryani, L. (2017). Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(1), 112–124.
- Syarif, K., & Hasibuan, M. L. (2014). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2013 / 2014. *International Counseling Conference and Work*.