



## Efektivitas Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Siswa

Nafisah Rahma<sup>1</sup>, Elly Marlina, Devi Eryanti

<sup>1</sup>Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung

\*Email : [nafisabrahma3@gmail.com](mailto:nafisabrahma3@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam konseling kelompok terhadap peningkatan disiplin siswa. Fenomena rendahnya disiplin siswa yang berdampak pada produktivitas belajar hingga prestasi siswa ini ditemukan pada SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *Role Playing* dalam konseling kelompok terbukti efektif untuk meningkatkan disiplin siswa di SMA Muhammadiyah 4 kota Bandung. Aspek disiplin tersebut meliputi waktu dan perbuatan seperti: ketaatan terhadap aturan, tanggung jawab diri, dan motivasi belajar.

**Kata Kunci :** Konseling Kelompok; *Role Playing*; Disiplin.

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effectiveness of role playing techniques in group counseling to improve student discipline. The issue of low discipline, which affects learning productivity and achievement, was found at Muhammadiyah 4 High School Bandung. This Study used a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design, data were collected through questionnaires and observation. The results show that applying role playing in group counseling effectively improves student discipline, particularly in obedience to rules, personal responsibility, and learning motivation.*

**Keywords :** Group Counseling; *Role Playing*; Discipline.

### PENDAHULUAN

Diterima: Januari 2026. Disetujui: Februari 2026. Dipublikasikan: Maret 2026

Disiplin merupakan aspek penting dalam perkembangan karakter siswa, terutama pada jenjang SMA, di mana mereka menghadapi banyak tantangan yang mempengaruhi sikap dan perilaku. Disiplin yang baik membantu siswa memahami batasan, bertanggung jawab atas tindakan mereka, dan menunjukkan sikap menghargai terhadap suatu aturan serta lingkungan sekitar. Menurut Semiawan (Dalam Masruroh 2020: 13) disiplin merupakan pengaruh yang dirancang untuk membantu anak agar mampu beradaptasi dan mampu menyesuaikan lingkungannya. Disiplin pada dasarnya lahir dari dorongan internal seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam prosesnya, individu tetap menyesuaikan diri dengan aturan dan norma yang berlaku di lingkungannya agar tujuan yang dicapai tidak bertentangan dengan nilai yang sudah ditetapkan. Proses ini melibatkan pembentukan karakter dan pemahaman akan tanggung jawab, yang pada akhirnya menciptakan individu yang lebih siap menghadapi tantangan dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

Menurut Drever (Embong 2021: 4) menyatakan bahwa secara psikologis, disiplin adalah kemampuan mengendalikan perilaku yang berasal dari dalam diri seseorang sesuai dengan hal-hal yang telah diatur dari luar atau norma yang sudah ada. Dengan demikian, disiplin mencerminkan kesadaran individu dalam mengikuti dan menyesuaikan diri dengan ketentuan yang ada. Disiplin yang baik mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam sekaligus meningkatkan kemampuan beradaptasi terhadap dinamika kelas.

Namun pada kenyataannya masih banyak sekolah yang mengalami tantangan dalam mengimplementasikan kedisiplinan di sekolah. Berdasarkan data dari berbagai media berita pada akhir tahun 2024, beberapa sekolah tingkat menengah masih sering menghadapi pelanggaran disiplin, dari kasus pelanggaran yang ringan hingga kasus pelanggaran yang berat seperti masalah keterlambatan, mengobrol saat jam pelajaran, membolos pelajaran, mencontek saat ujian, ketidakpatuhan pada tata tertib di lingkungan sekolah, hingga perilaku melanggar norma yang melibatkan tindakan kriminal. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi kedisiplinan siswa yakni faktor internal dan faktor eksternal. Menurut (Septirahmah & Hilmawan 2021: 2) Faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa yakni pembawaan, kesadaran, minat dan motivasi, serta kesadaran diri. Sedangkan Faktor eksternal yang mempengaruhi

Efektivitas Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Siswa kedisiplinan siswa meliputi metode pengajaran guru, pengaruh teman sebaya, dukungan dan keterlibatan orang tua serta kondisi lingkungan dan jarak tempuh (Jihan 2024: 15).

Fenomena rendahnya disiplin ini ditemukan pada siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung, melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada Februari 2025. Dari 180 siswa yang mengisi angket, sekitar 48% memiliki indikasi disiplin yang rendah seperti kurangnya motivasi belajar, tanggung jawab diri yang kurang hingga mengabaikan peraturan-peraturan sekolah. Siswa juga masih banyak yang belum memahami arti disiplin serta nilai-nilai moral yang seharusnya sudah mereka pelajari. Berbagai kebijakan sekolah, seperti pemberian teguran, peringatan, hingga sanksi, sebenarnya telah dilakukan untuk menanamkan kedisiplinan. Namun, langkah-langkah tersebut belum sepenuhnya efektif karena lebih menekankan pada kepatuhan jangka pendek dan belum mampu menumbuhkan kesadaran intrinsik siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif yang tidak hanya menyentuh aspek pengetahuan tetapi pendekatan yang mampu partisipatif, dan edukatif juga melibatkan peran aktif siswa dalam membangun kedisiplinan.

Mamonto (2023: 28) menyatakan bahwa disiplin dalam pendidikan sebagai proses rangkaian perilaku siswa dengan taat dan patuh terhadap segala peraturan serta tata tertib yang didorong oleh kesadaran diri. Mamonto (2023) juga menyatakan bahwa lingkungan yang memiliki disiplin tinggi menandakan adanya proses pembentukan karakter yang kuat. Pembentukan karakter lainnya terhadap siswa di lingkungan sekolah akan begitu mudah dilakukan apabila karakter disiplin telah tertanam kuat. Disiplin mudah diterapkan bila siswa terbiasa dengan rutinitas yang konsisten dan berkesinambungan. Sebaliknya, kurangnya disiplin membuat siswa tidak mampu membedakan mana yang baik atau buruk, perlu atau tidak, serta boleh atau dilarang.

Maka dari itu salah satu strategi yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah penerapan teknik role playing dalam konseling kelompok, yaitu metode yang melibatkan siswa untuk memainkan peran dalam situasi tertentu guna melatih tanggung jawab, mengembangkan empati, dan kesadaran terhadap aturan. Melalui pendekatan ini, konsistensi disiplin dapat dilatihkan secara langsung melalui pengulangan perilaku positif dalam simulasi peran, siswa diharapkan tidak hanya

menaati tata tertib karena aturan, tetapi juga membiasakan diri untuk disiplin dan memahami makna disiplin secara lebih mendalam.

Teknik *role playing* dalam konseling kelompok dapat dikatakan relevan karena memberi pengalaman langsung bagi siswa untuk memahami konsekuensi perilaku, melatih empati, dan meningkatkan kesadaran sosial. Diskusi reflektif setelah simulasi membantu mereka mengevaluasi sikap, sehingga nilai disiplin lebih mudah dipahami. Menurut Shaftel (1967) dan Joyce, Weil, & Calhoun (dalam Setiawan, 2019), *role playing* mendorong siswa menemukan makna pribadi dan sosial, serta solusi damai. Dengan demikian, metode ini diharapkan efektif dalam menumbuhkan disiplin yang di mulai pada kesadaran dan pembiasaan positif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam konseling kelompok terhadap peningkatan disiplin siswa di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* melalui *desain nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket disiplin siswa dan observasi melalui pelaksanaan layanan konseling kelompok. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk memastikan prasyarat analisis, kemudian uji *t* diterapkan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut. Selain itu, data observasi dianalisis secara deskriptif sebagai pendukung hasil penelitian.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* terbukti efektif dalam mengubah perilaku siswa. Misalnya, penelitian oleh Muhaimin (2022: 45) menemukan bahwa teknik *role playing* efektif mengurangi perilaku agresif siswa SMA melalui peningkatan empati dan kesadaran sosial. Penelitian serupa dilakukan oleh Nurkhayati (2024: 112), melalui penelitiannya menyatakan bahwa *role playing* mampu menumbuhkan sikap positif dan keterampilan komunikasi siswa. Rosantika dkk. (2024) menemukan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mampu meningkatkan disiplin belajar siswa SMP dengan hasil peningkatan yang signifikan. Penelitian Malik (2020) juga mengungkapkan bahwa penerapan *role playing* dalam bimbingan

Efektivitas Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Siswa kelompok dapat menumbuhkan kedisiplinan melalui proses dramatisasi dan internalisasi nilai-nilai sosial. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini secara spesifik menekankan efektivitas *role playing* dalam konseling kelompok untuk meningkatkan disiplin siswa pada SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

## LANDASAN TEORITIS

Landasan teoritis dalam penelitian ini bertujuan untuk memperkuat dasar pemikiran mengenai pentingnya penerapan teknik *role playing* dalam konseling kelompok guna meningkatkan kedisiplinan siswa. Disiplin merupakan salah satu aspek kepribadian yang penting dalam dunia pendidikan, karena menjadi dasar bagi terciptanya proses pembelajaran yang tertib dan kondusif. Menurut Moenir (2010), disiplin dapat dipahami sebagai bentuk ketaatan terhadap aturan baik tertulis maupun tidak tertulis yang berlaku di suatu lingkungan. Kedisiplinan mendorong siswa untuk menaati tata tertib, datang tepat waktu, serta bertanggung jawab terhadap kewajibannya. Mamonto (2023) juga menegaskan bahwa lingkungan yang memiliki disiplin tinggi menunjukkan adanya proses pembentukan karakter yang kuat, sehingga kedisiplinan menjadi faktor penting dalam membangun generasi yang berakhlak mulia. Pandangan ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. An-Nisa [4]:59 yang berbunyi :

تَنَازَعْتُمْ فِيْهِ ۖ اِنَّ مِنْكُمْ اِلٰهَ الْاَمْرِ وَاُولٰٓئِ الرَّسُوْلُ ۚ وَاَطِيعُوا اللّٰهَ ۚ اَطِيعُوا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا ۚ الَّذِيْنَ يٰٓاَيُّهَا  
وَاَحْسَنُ خَيْرٌۭ ذٰلِكَ ۗ اِلَّا الْاٰخِرَ ۚ وَالْيَوْمَ بِاِلٰهِ تُوْمِنُوْنَ ۚ كُنْتُمْ اِنْ وَّالَرَّسُوْلُ ۚ اِلٰهَ اِلٰى فَرَدُّوْهُ شَيْءٌ فِى  
تٰوَلٰٓئِهٖ

Wahai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul (Nabi Muhammad) serta ululamri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunahnya) jika kamu beriman kepada Allah dan hari Akhir. Yang demikian itu lebih baik (bagimu) dan lebih bagus akibatnya (di dunia dan di akhirat).

Surah An-Nisa ayat 59 menegaskan pentingnya ketaatan kepada Allah, Rasul, dan ulil amri sebagai pedoman dalam menjalankan kehidupan. Nilai ketaatan ini sejalan dengan konsep disiplin, karena menuntut setiap individu untuk patuh terhadap aturan yang telah ditetapkan demi terciptanya ketertiban dan kemaslahatan bersama. Dalam konteks Pendidikan, ayat ini dapat menjadi dasar spiritual bagi siswa untuk menaati tata tertib, menghormati guru sebagai

pemimpin, serta menjaga perilaku sesuai norma yang berlaku. Disiplin yang diterapkan bukan semata kewajiban agama, tetapi juga bagian dari tanggung jawab sebagai pribadi muslim dan bentuk pengamalan ajaran agama.

Dapt disimpulkan bahwa kedisiplinan siswa tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan, tetapi juga mencakup kemampuan mengelola waktu, menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar, dan menjaga tanggung jawab diri maupun sosial. Aziz (2017) menyebutkan bahwa disiplin dipengaruhi oleh faktor intrinsik, seperti motivasi dan kesadaran diri, serta faktor ekstrinsik, seperti lingkungan sekolah dan aturan yang berlaku. Notoatmodjo (2007) menambahkan bahwa perubahan perilaku, termasuk perilaku disiplin, melalui tiga tahapan utama yaitu peningkatan pengetahuan, pembentukan sikap, dan pengamalan dalam tindakan nyata. Artinya, sikap disiplin pada siswa dapat ditanamkan melalui proses belajar yang konsisten dan pengalaman nyata yang mendorong internalisasi nilai-nilai moral.

Dalam kaitannya dengan layanan bimbingan dan konseling, disiplin siswa dapat ditingkatkan melalui konseling kelompok. Corey (2013) menjelaskan bahwa konseling kelompok merupakan suatu proses interpersonal yang dinamis, di mana anggota saling berbagi pengalaman, memberikan umpan balik, dan belajar melalui interaksi. Melalui dinamika kelompok, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman baru, tetapi juga kesempatan untuk mempraktikkan perilaku positif, termasuk sikap disiplin. Prayitno (Nurkhayati, 2024) menegaskan bahwa teknik bermain peran dalam konseling kelompok memungkinkan siswa mengekspresikan perasaan, sikap, dan nilai melalui situasi yang disimulasikan, sehingga mereka mampu memahami sudut pandang orang lain dan melatih keterampilan sosial. Roestiyah (2008) menambahkan bahwa prinsip dasar role playing terletak pada keterlibatan aktif siswa dalam situasi belajar yang menyerupai kenyataan, sehingga mereka dapat belajar secara langsung melalui pengalaman. Selain itu Aulia (2025) menuliskan peran konselor juga penting dalam menyelenggarakan sesi konseling (individu atau kelompok), pelatihan keterampilan sosial, simulasi, atau role playing agar siswa dapat berlatih respon yang positif dalam situasi konflik atau tekanan sosial. Menurutnya Konselor tidak hanya berfungsi sebagai pendengar dan mediator, tetapi juga sebagai pendidik, fasilitator, dan agen perubahan yang membantu remaja untuk memahami dan mengatasi masalah yang mereka hadapi. Dengan pendekatan yang tepat, dukungan yang memadai, dan kolaborasi yang efektif antara berbagai pihak,

Efektivitas Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Siswa diharapkan remaja yang terlibat dalam perilaku negatif dapat mengalami perubahan positif yang berkelanjutan, sehingga mereka dapat berkontribusi secara konstruktif dalam masyarakat

Teknik *role playing* memiliki relevansi yang kuat dalam konseling kelompok karena memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar disiplin melalui pengalaman langsung, bukan hanya nasihat. Melalui simulasi peran, siswa dapat memahami konsekuensi dari perilaku indisipliner, melatih empati terhadap orang lain, dan menumbuhkan kesadaran sosial. Proses ini dilanjutkan dengan refleksi kelompok, di mana siswa mengevaluasi perasaan dan sikap mereka, sehingga pemahaman terhadap nilai disiplin dapat tumbuh secara mendalam dan konsisten. Dalam Mursiyam (2020) Shaftel menyatakan bahwa *role playing* mampu membantu individu menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka, sekaligus memecahkan dilema pribadi dengan dukungan kelompok. Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Setiawan, 2019) juga menegaskan bahwa esensi *role playing* terletak pada keterlibatan peserta dalam situasi nyata untuk menemukan solusi secara damai. Oleh karena itu, penerapan *role playing* dalam konseling kelompok dipandang efektif sebagai strategi untuk menumbuhkan disiplin yang tidak sekadar bersifat kepatuhan sesaat, melainkan berakar pada kesadaran dan pembiasaan perilaku positif yang berkelanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fitriani, Muksin, & Saepulrohim (2024) yang menyatakan bahwa pengembangan sikap disiplin dapat dilakukan melalui dinamika kelompok, di mana individu dilibatkan secara aktif dalam diskusi dan kerja sama kelompok untuk menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab. Mereka juga menemukan bahwa ketidakdisiplinan seringkali disebabkan oleh faktor internal seperti kurangnya keterampilan mengelola waktu dan rendahnya motivasi untuk mengikuti aturan. Dengan demikian, penggunaan teknik *role playing* dalam konseling kelompok menjadi relevan karena mampu menghadirkan pengalaman langsung yang membantu siswa menyadari dampak perilaku indisipliner, sekaligus memotivasi mereka untuk mengubah perilaku secara sukarela.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung dengan melibatkan siswa kelas XI sebagai sampel penelitian. Sampel terbagi ke dalam dua

kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui tingkat kedisiplinan awal. Menurut Fraenkel, Wallen, dan Hyun (2019), pemilihan sampel secara nonacak dapat digunakan pada penelitian kuasi-eksperimen ketika kondisi lapangan tidak memungkinkan penempatan subjek secara acak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa masih menghadapi berbagai permasalahan kedisiplinan. Melalui hasil pretest dan Observasi awal kondisi siswa masih menunjukkan berbagai permasalahan kedisiplinan, seperti keterlambatan hadir di sekolah, kurangnya tanggung jawab terhadap tugas, dan rendahnya motivasi belajar. Kondisi awal ini menjadi penting karena menegaskan bahwa siswa memang memerlukan suatu bentuk layanan konseling yang mampu memberikan pengalaman nyata sekaligus reflektif, agar mereka dapat memahami secara lebih mendalam mengapa perilaku disiplin penting untuk kehidupan belajar dan sosial. Janice L. (Ristianti & Fathurrochman, 2020) menjelaskan bahwa konseling kelompok merupakan intervensi kelompok kecil yang menggunakan faktor terapeutik dan intervensi khusus untuk mengatasi masalah pribadi dan antarpribadi dan untuk mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan pribadi dan antarpribadi. Tanpa adanya intervensi, masalah seperti keterlambatan, kurangnya tanggung jawab, dan rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada prestasi akademik maupun dinamika sosial di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan teknik *role playing* dalam konseling kelompok sebagai strategi yang diprediksi mampu memfasilitasi perubahan perilaku siswa menuju disiplin yang lebih baik.

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* untuk menguji efektivitas konseling kelompok melalui *role playing* atau bermain peran. Creswell (2017) menjelaskan bahwa *nonequivalent control group design* termasuk dalam metode kuasi-eksperimen yang memakai kelompok eksperimen dan kontrol, di mana penempatan subjek tidak menggunakan randomisasi melainkan memanfaatkan kelompok yang sudah ada.

Sebelum mengikuti konseling kelompok, siswa diukur terlebih dahulu (*pretest*) untuk melihat kondisi perilaku serta pemahaman mengenai pentingnya disiplin. Setelah mengikuti konseling kelompok selama kurang lebih satu bulan, siswa kembali diukur (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi apakah ada



peningkatan yang signifikan setelah mengikuti konseling kelompok ini. Hasil penelitian ini berupa sajian temuan dari analisis data yang mencakup perbandingan skor pretest dan posttest yang didapatkan melalui Instrumen yang digunakan dalam pretest merupakan skala pengukuran disiplin siswa berbasis Likert 5 poin, yang mencakup indikator-indikator seperti kepatuhan terhadap aturan sekolah, ketepatan waktu, serta tanggung jawab terhadap tugas. Pada hasil penelitian ini juga membandingkan perilaku disiplin siswa sebelum dan setelah mengikuti konseling kelompok dengan teknik *role playing*.

Menurut Sugiyono (2017), skala Likert merupakan instrumen yang tepat untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa skala pengukuran disiplin siswa berbasis Likert 5 poin, yang mencakup indikator kepatuhan terhadap aturan sekolah, ketepatan waktu, serta tanggung jawab terhadap tugas. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa butir instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel disiplin siswa secara tepat. Arikunto (2006) mendefinisikan validitas adalah sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika suatu alat ukur memiliki validitas yang tinggi, maka hasil pengukurannya dapat dipercaya. Hasil uji validitas dengan korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa 25 butir dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r$ -hitung lebih besar dari  $r$ -tabel (0,334) pada taraf signifikansi 5%. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Hasil uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,970 untuk 25 butir pernyataan, yang berada di atas standar minimal reliabilitas 0,60. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk mengumpulkan data.

Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa konseling kelompok dengan teknik *role playing*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Namun, kedua kelompok sama-sama diberikan pretest dan posttest sebagai bahan perbandingan.

Hasil pretest dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi, agar memudahkan klasifikasi dan interpretasi. Berikut hasil pretest pada kelompok eksperimen :

Table 1. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

| No | Siswa | Jenis kelamin | Inisial Siswa | Hasil Skor    |
|----|-------|---------------|---------------|---------------|
| 1  | ANP   | P             | 75            | Rendah        |
| 2  | SC    | L             | 102           | Sedang        |
| 3  | SPP   | L             | 51            | Sangat Rendah |
| 4  | ARD   | P             | 96            | Rendah        |
| 5  | TA    | P             | 87            | Rendah        |
| 6  | FZF   | L             | 92            | Rendah        |
| 7  | PAH   | P             | 88            | Rendah        |
| 8  | BH    | L             | 90            | Rendah        |
| 9  | ZIP   | L             | 93            | Rendah        |
| 10 | AS    | L             | 68            | Sangat Rendah |

Sumber: Hasil Olah Data melalui aplikasi Excel

Berdasarkan Tabel.1 Hasil *Pretest* kelompok eksperimen terdiri dari 10 siswa. Dari hasil pengukuran terlihat bahwa 2 siswa termasuk kategori sangat rendah, 7 siswa berada pada kategori rendah, dan hanya 1 siswa yang masuk kategori sedang. Rata-rata skor kedisiplinan kelompok ini adalah 84,2 yang masih tergolong rendah. Artinya, sebelum mendapatkan perlakuan, sebagian besar siswa pada kelompok eksperimen masih memiliki tingkat kedisiplinan yang kurang baik.

Tabel 2. Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol

| No | Siswa | Jenis kelamin | Inisial Siswa | Hasil Skor |
|----|-------|---------------|---------------|------------|
|----|-------|---------------|---------------|------------|

|   |     |   |     |               |
|---|-----|---|-----|---------------|
| 1 | LS  | P | 75  | Rendah        |
| 2 | AB  | L | 102 | Sedang        |
| 3 | NK  | L | 51  | Sangat Rendah |
| 4 | ANS | P | 96  | Rendah        |
| 5 | KDP | P | 87  | Rendah        |
| 6 | WL  | L | 92  | Rendah        |

Sumber: Hasil Olah Data melalui aplikasi Excel

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* kelompok kontrol terdiri dari 6 siswa dengan rincian 1 siswa berada pada kategori sangat rendah, 4 siswa berada pada kategori rendah, dan 1 siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada kelompok kontrol memiliki skor kedisiplinan dalam kategori rendah pada saat *pretest*. Jumlah anggota kelompok kontrol memang lebih sedikit dibanding kelompok eksperimen karena terdapat beberapa hambatan teknis, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan dan ketersediaan siswa yang memenuhi kriteria penelitian serta kesediaan siswa dalam mengisi form tsb. Sehingga jumlah responden yang mengikuti *posttest* kelompok kontrol menjadi lebih sedikit dibanding kelompok eksperimen.

### **Pelaksanaan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing***

Pelaksanaan konseling kelompok dalam penelitian ini disusun berdasarkan rencana pelaksanaan layanan (RPL) yang telah dipersiapkan peneliti. Layanan terdiri atas beberapa pertemuan yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui simulasi peran yang relevan dengan permasalahan disiplin yang mereka hadapi. Menurut Prayitno (2004), Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) merupakan program operasional bimbingan dan konseling yang disusun secara sistematis sebagai pedoman pelaksanaan layanan kepada peserta didik. RPL mencakup tujuan, materi, metode, langkah kegiatan, alat/instrumen, serta evaluasi layanan. Dokumen ini berfungsi sebagai acuan guru BK dalam menyelenggarakan

berbagai kegiatan bimbingan dan konseling, baik layanan dasar, responsif, maupun perencanaan individual, sehingga pelaksanaan layanan dapat berjalan optimal dan mendukung perkembangan siswa secara bertahap.

Keberhasilan layanan bimbingan dan konseling, termasuk penerapan RPL, tidak hanya bergantung pada rancangan kegiatan, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi peserta didik. Menurut Septirahmah dan Hilmawan (2021), faktor internal yang memengaruhi kedisiplinan siswa meliputi pembawaan, kesadaran, minat, motivasi, dan kesadaran diri. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pengajaran guru, pengaruh teman sebaya, dukungan dan keterlibatan orang tua, serta kondisi lingkungan dan jarak tempuh (Jihan, 2024). Upaya ini semakin relevan mengingat tantangan perkembangan remaja yang dipengaruhi kondisi lingkungan yang sangat berpengaruh salah satunya keluarga. Rezka, Satriah, & Lukman (2023) menegaskan bahwa kurangnya perhatian dan pengawasan keluarga dapat memicu remaja untuk mencari kesenangan di luar rumah yang berujung pada perilaku menyimpang seperti membolos dan melanggar aturan sekolah. Kondisi ini memperkuat alasan pentingnya konseling kelompok di sekolah untuk membantu siswa memahami dampak perilaku indisipliner dan mengarahkan mereka pada pembiasaan perilaku positif.

Menurut Satriah (2021) Proses konseling kelompok memiliki empat tahap sesi kegiatan mencakup yaitu tahap pembukaan, inti, refleksi, dan penutup, sehingga proses konseling berjalan terstruktur sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pengalaman mereka. Pada tahap pembukaan, konselor menyampaikan tujuan konseling dan memberikan motivasi kepada siswa agar mereka memahami manfaat dari keterlibatan dalam kegiatan ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukardi (2018) bahwa tahap awal penting untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menumbuhkan rasa aman pada anggota kelompok. Siswa diperkenalkan pada alur kegiatan yang akan dilakukan, sehingga mereka lebih siap untuk berpartisipasi. Beberapa siswa pada awalnya menunjukkan sikap ragu dan kurang antusias, namun pendekatan komunikatif dari konselor mampu mencairkan suasana dan mendorong keterlibatan mereka.

Tahap inti dilaksanakan melalui simulasi peran sesuai skenario yang disiapkan. Skenario tersebut menggambarkan situasi indisipliner sehari-hari, misalnya siswa yang terlambat masuk kelas, tidak mengerjakan tugas, atau bersikap acuh terhadap aturan sekolah. Dalam permainan peran ini, siswa diminta untuk mengambil peran tertentu, baik sebagai pelaku indisipliner maupun pihak lain yang terdampak,

seperti guru atau teman sebaya. Dalam teknik *role playing* ini, siswa mengambil peran sebagai pelaku maupun pihak lain yang terdampak, sehingga mereka dapat mengalami secara langsung konsekuensi dari perilaku yang dilakukan (Romlah, 2016).

Tahap refleksi menjadi momen penting dalam proses ini. Melalui diskusi bersama, siswa mulai menyadari bahwa perilaku indisipliner yang mereka lakukan tidak hanya merugikan diri sendiri, tetapi juga mengganggu kelancaran pembelajaran dan kenyamanan kelompok. Kesadaran ini mendorong mereka untuk lebih bertanggung jawab, menghargai waktu, serta berusaha mematuhi aturan sekolah dengan penuh kesadaran. Perubahan ini tampak dalam pertemuan-pertemuan berikutnya, di mana siswa semakin aktif, lebih tertib, dan menunjukkan sikap positif dalam mengikuti pembelajaran maupun kegiatan kelompok. Diskusi reflektif juga memberi kesempatan bagi siswa untuk merumuskan solusi bersama, sehingga mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap perubahan yang akan dilakukan.

Tahap penutup digunakan untuk memberikan penguatan dan rangkuman dari kegiatan yang telah berlangsung. Konselor memberikan apresiasi terhadap partisipasi siswa, menegaskan kembali pentingnya kedisiplinan dalam kehidupan sekolah, dan menutup pertemuan dengan doa bersama. Dari pertemuan ke pertemuan berikutnya, keterlibatan siswa terlihat semakin meningkat. Mereka mulai lebih terbuka, berani mengungkapkan pendapat, dan menunjukkan keseriusan dalam memainkan peran. Hal ini menandakan bahwa teknik *role playing* tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan kesadaran mereka terhadap pentingnya disiplin. Menurut Nurkhayati (2024), *role playing* juga membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok, memecahkan persoalan pribadi dengan dukungan kelompok, memberi pengalaman bekerja sama dalam memecahkan masalah, serta mengembangkan sikap dan keterampilan sosial. Dengan kata lain, *role playing* tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep disiplin secara teoritis, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung situasi yang relevan dengan permasalahan kedisiplinan. Melalui pengalaman tersebut, siswa dapat merasakan dampak dari perilaku indisipliner, belajar mengelola emosi, dan berlatih mengambil keputusan yang bertanggung jawab. Dengan demikian, Teknik *role playing* terbukti membantu siswa tidak hanya memahami pentingnya disiplin, tetapi juga menumbuhkan kesadaran bahwa perilaku disiplin merupakan bagian dari tanggung jawab.

## Efektivitas Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok untuk Meningkatkan Disiplin Siswa

Setelah serangkaian layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dilaksanakan, dilakukan posttest untuk mengukur perubahan tingkat kedisiplinan siswa. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan skor pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, meskipun peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Setelah intervensi, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan skor disiplin yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Uji *t* memperlihatkan nilai signifikansi  $< 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan disiplin siswa.

Tabel 3. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*  
Kelompok Eksperimen dan Kontrol

| Kelompok   | Rata-rata<br>Pretest | Rata-rata<br>Posttest | Kenaikan Poin | Kenaikan (%) |
|------------|----------------------|-----------------------|---------------|--------------|
| Eksperimen | 84,2                 | 108,5                 | 24,3          | 28,9 %       |
| Kontrol    | 84,5                 | 101,7                 | 17,2          | 20,4 %       |

Sumber: Hasil Olah Data penelitian, 2025

Tabel 3 memperlihatkan bahwa rata-rata skor kedisiplinan kelompok eksperimen meningkat dari 84,2 menjadi 108,5, atau naik sebesar 24,3 poin (28,9%). Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan *role playing* hanya mengalami kenaikan dari 84,5 menjadi 101,7, atau naik sebesar 17,2 poin (20,4%). Perbedaan kenaikan ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* berpengaruh lebih signifikan dalam meningkatkan disiplin siswa dibandingkan tidak adanya perlakuan. Untuk memastikan validitas hasil, dilakukan uji statistik inferensial.

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa per kelompok. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

| Tests of Normality                                 |                                 |    |       |              |    |      |
|----------------------------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                                                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    | Sig. |
|                                                    | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df |      |
| Pretest Eksperimen                                 | .273                            | 10 | .034  | .882         | 10 | .136 |
| Posttest Eksperimen                                | .190                            | 10 | .200* | .948         | 10 | .642 |
| *. This is a lower bound of the true significance. |                                 |    |       |              |    |      |
| a. Lilliefors Significance Correction              |                                 |    |       |              |    |      |

Sumber: Olah Data melalui aplikasi SPSS 25 IBM

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4 diketahui bahwa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) pretest kelompok eksperimen sebesar 0,136 dan posttest sebesar 0,642. Keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga data pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi salah satu asumsi dalam analisis parametrik sehingga dapat dilanjutkan ke uji statistik parametrik, seperti uji t atau uji-t berpasangan, untuk menguji perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Uji Normalitas Kelompok Kontrol

| Tests of Normality                                 |                                 |    |       |              |    |      |
|----------------------------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                                                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    | Sig. |
|                                                    | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df |      |
| Pretest Kontrol                                    | .245                            | 6  | .200* | .894         | 6  | .342 |
| Posttest Kontrol                                   | .279                            | 6  | .159  | .836         | 6  | .122 |
| *. This is a lower bound of the true significance. |                                 |    |       |              |    |      |
| a. Lilliefors Significance Correction              |                                 |    |       |              |    |      |

Sumber: Olah Data melalui aplikasi SPSS 25 IBM

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji normalitas kelompok kontrol dengan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pretest kelompok kontrol adalah 0,342 dan posttest sebesar 0,122. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini berarti asumsi normalitas terpenuhi baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan uji statistik parametrik (uji t). Jumlah siswa pada kelompok kontrol yang relatif lebih sedikit dibanding kelompok eksperimen disebabkan oleh keterbatasan ketersediaan subjek yang memenuhi

kriteria penelitian dan beberapa hambatan teknis pada saat pengambilan data. Meskipun demikian, jumlah sampel yang ada tetap dapat digunakan untuk analisis karena masih berada pada batas minimal untuk uji parametrik. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians (*Levene's Test*) untuk melihat kesamaan varians antar kelompok. Hasil uji menunjukkan nilai pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variances |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig. |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| Skor Posttest                    | Based on Mean                        | .070             | 1   | 14     | .796 |
|                                  | Based on Median                      | .169             | 1   | 14     | .687 |
|                                  | Based on Median and with adjusted df | .169             | 1   | 14.000 | .687 |
|                                  | Based on trimmed mean                | .083             | 1   | 14     | .777 |

Sumber: Olah Data melalui aplikasi SPSS 25 IBM

Berdasarkan tabel di atas, melalui hasil uji Levene's Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.796 yang lebih besar dari 0.05 artinya sebaran data di kedua kelompok tersebut serupa, dan asumsi homogenitas varians terpenuhi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen, sehingga analisis dapat dilanjutkan dengan uji-t independen menggunakan asumsi variansi yang sama (*equal variances assumed*).

Karena syarat uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, analisis dilanjutkan menggunakan uji t independen. Uji-t independen ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel SEQ Tabel \\* ARABIC 5. Hasil Uji T-test

| Independent Samples Test |                             |                                         |      |                              |        |                 |                 |                       |                                           |
|--------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|-------------------------------------------|
|                          |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |                                           |
|                          |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
| Skor Posttest            | Equal variances assumed     | .070                                    | .796 | 2.582                        | 14     | .022            | 6.833           | 2.647                 | 1.156 12.510                              |
|                          | Equal variances not assumed |                                         |      | 2.677                        | 11.885 | .020            | 6.833           | 2.553                 | 1.265 12.401                              |

Sumber: Olah Data melalui aplikasi SPSS 25 IBM

Tabel 5 merupakan hasil uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan bahwa nilai Levene's Test sebesar 0,796 ( $>0,05$ ). Dengan signifikansi; 0,022 atau Sig. (2-tailed)  $0,022 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada skor posttest. Jika signifikan ( $p < 0,05$ ), perbedaan



atau pengaruh yang teramati bukan karena kebetulan, tetapi ada perbedaan yang nyata antar kelompok atau variabel. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata skor posttest kelompok eksperimen dan kontrol. Hal ini menegaskan bahwa penerapan teknik role playing dalam konseling kelompok efektif untuk meningkatkan disiplin siswa.

Dapat disimpulkan melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* dalam konseling kelompok berpengaruh dalam meningkatkan disiplin siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan skor posttest yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan ini tidak hanya menggambarkan keberhasilan perlakuan secara kuantitatif, tetapi teknik *role playing* mampu menciptakan pengalaman belajar untuk lebih memahami pentingnya disiplin dalam kehidupan sekolah dan menunjukkan adanya pengaruh nyata terhadap perilaku positif siswa.

Dalam pelaksanaannya, peneliti mengaitkan tema disiplin dalam sesi refleksi dengan nilai-nilai Islam, seperti pentingnya menjaga waktu, menaati aturan, dan bertanggung jawab. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami disiplin secara sosial, tetapi juga melihatnya sebagai bagian dari ajaran agama mereka. Dari sudut pandang teori behavioristik, teknik ini bekerja melalui mekanisme stimulus-respon dan penguatan. Skenario dalam Role Playing menjadi stimulus yang mendorong respons perilaku disiplin, yang kemudian diperkuat oleh umpan balik dari kelompok atau fasilitator. Dengan pengulangan dan pembiasaan, perilaku disiplin terbentuk secara bertahap. Hasil observasi mendukung data kuantitatif, di mana sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam hal kedisiplinan, seperti hadir tepat waktu dan mematuhi aturan kelompok. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri secara konsisten, terutama dalam situasi yang mengharuskan mereka tanggung jawab pribadi. Secara keseluruhan, Role Playing terbukti sebagai teknik yang efektif untuk menanamkan kedisiplinan, meskipun proses adaptasi terhadap perilaku baru tetap memerlukan pembiasaan dan dukungan lanjutan. Hal ini selaras dengan teori behavioristik bahwa perubahan perilaku bersifat bertahap dan dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung.

Hasil Penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Moenir (2010) yang menyatakan bahwa disiplin mencerminkan ketaatan terhadap aturan, baik tertulis maupun tidak tertulis, yang berlaku di lingkungan sekolah. Melalui peran yang dimainkan, siswa belajar secara langsung mengenai konsekuensi perilaku serta pentingnya

menaati tata tertib. Selain itu, Notoatmodjo (2007: 124) menegaskan bahwa perubahan perilaku terjadi melalui tahapan pengetahuan, sikap, dan tindakan. Teknik *role playing* mampu menyentuh ketiga aspek ini, karena siswa bukan hanya mendengar atau melihat, tetapi juga terlibat langsung dalam skenario yang mengharuskan mereka berpikir, merasakan, dan bertindak sesuai peran yang mencerminkan perilaku disiplin. Dalam hal ini, siswa tampak mulai berpikir ulang mengenai kebiasaannya yang sebelumnya merugikan, kemudian merasa perlu berubah karena merasakan manfaat perilaku disiplin saat berperan dalam simulasi *role playing*. Melalui Teknik *role playing*, siswa tidak hanya memahami aturan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku nyata dalam situasi yang disimulasikan.

Keberhasilan siswa dalam membentuk disiplin juga dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik (Azis, 2017: 6). Faktor intrinsik seperti kesadaran diri, kemauan berubah, dan nilai tanggung jawab memperkuat motivasi internal siswa. Sedangkan faktor ekstrinsik berupa dorongan guru, penguatan dari teman sebaya, serta lingkungan sekolah yang mendukung, ikut membentuk konsistensi perilaku disiplin mereka. Albert Bandura juga menyebut bahwa proses belajar sosial melibatkan pengamatan, imitasi, dan modeling. Dalam sesi *role playing*, siswa bukan hanya berlatih disiplin, tetapi juga melihat temannya menjalankan peran sebagai siswa yang bertanggung jawab. Melalui pengamatan dan penguatan sosial (seperti pujian atau tepuk tangan dari teman), perilaku disiplin tersebut menjadi lebih mudah ditiru dan diterapkan dalam keseharian.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian terdahulu, misalnya Setiawan (2019) yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif meningkatkan kesadaran siswa terhadap norma sosial serta membentuk sikap disiplin. Penelitian Muhaimin (2022) juga menemukan bahwa metode ini mampu mengurangi perilaku agresif dan menumbuhkan sikap positif di kelas. Sebagaimana pendapat Ristianti dan Fathurrochman (2020) yang menyatakan bahwa konseling kelompok bertujuan tidak hanya untuk membantu peserta didik mengatasi masalah, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap dan kebiasaan belajar yang baik serta mempersiapkan mereka menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab. Artinya, peningkatan disiplin yang terjadi tidak hanya bersifat sementara, tetapi mencerminkan perubahan sikap yang lebih mendasar dalam diri siswa. Teknik *role playing* dapat dijadikan sebagai pendekatan alternatif yang menyenangkan dan interaktif dalam menanamkan nilai kedisiplinan kepada siswa. Teknik *role playing* bisa menjadi strategi efektif untuk menangani siswa dengan masalah kedisiplinan

tanpa harus memberi hukuman, melainkan dengan pendekatan reflektif dan partisipatif. Dengan memberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung nilai-nilai yang diharapkan, siswa lebih mudah memahami dan menghayati pentingnya kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa teknik *role playing* dalam konseling kelompok tidak hanya berdampak pada peningkatan skor disiplin secara kuantitatif, tetapi juga terlihat pada perubahan nyata perilaku siswa sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa konseling kelompok berbasis *role playing* mampu menumbuhkan kedisiplinan yang lebih bersifat internal, sehingga siswa tidak hanya patuh karena aturan, tetapi juga memahami nilai dari perilaku disiplin itu sendiri.

## PENUTUP

Penelitian ini membuktikan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan kedisiplinan siswa. Melalui simulasi peran, siswa memperoleh pengalaman langsung yang menumbuhkan kesadaran atas dampak perilaku kurang disiplin siswa dan mendorong perubahan secara sukarela. Penelitian Desain *Nonequivalent Control Group* dengan *pretest-posttest* menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata skor disiplin kelompok eksperimen naik dari 84,2 menjadi 108,5 (kenaikan 28,9%), sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat 20,4%. Kenaikan ini dapat dikatakan wajar karena kelompok kontrol tetap berada dalam lingkungan pendidikan yang sama dan tetap menerima pembiasaan disiplin sehari-hari, meskipun tidak mendapat perlakuan khusus. Namun, selisih kenaikan antara kelompok eksperimen (28,9%) dan kontrol (20,4%) disertai hasil uji-t yang menunjukkan  $p < 0,05$  membuktikan bahwa peningkatan pada kelompok eksperimen secara statistik lebih besar dan signifikan. Artinya, meskipun faktor eksternal turut berperan, *role playing* memberi kontribusi tambahan yang nyata terhadap peningkatan kedisiplinan.

Peningkatan ini terlihat tidak hanya pada skor, tetapi juga perilaku nyata. Siswa kelompok eksperimen menjadi lebih tepat waktu, bertanggung jawab, dan aktif mengikuti kegiatan konseling kelompok. Perubahan positif ini menunjukkan bahwa *role playing* tidak hanya berdampak pada pemahaman konsep disiplin, tetapi juga menumbuhkan kebiasaan yang lebih tertib dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan langsung dalam permainan peran memberi siswa pengalaman sosial

yang memotivasi mereka untuk mempraktikkan nilai disiplin secara konsisten, baik di sekolah maupun di luar lingkungan belajar. Proses konseling yang meliputi tahap pembukaan, inti, refleksi, dan penutup memfasilitasi pemahaman, pembentukan sikap, serta praktik perilaku disiplin. Skenario peran memungkinkan siswa merasakan konsekuensi perilaku, mengelola emosi, dan melatih pengambilan keputusan. Temuan ini selaras dengan teori behavioristik dan belajar sosial Bandura, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, pengamatan, dan penguatan dalam membentuk perilaku baru.

Keberhasilan layanan didukung oleh rancangan kegiatan yang sistematis, keterlibatan aktif siswa, dan integrasi nilai-nilai Islam seperti menjaga waktu, menaati aturan, dan bertanggung jawab. Faktor intrinsik berupa kesadaran diri dan kemauan berubah, serta faktor ekstrinsik seperti dukungan guru, teman sebaya, dan lingkungan sekolah, turut memperkuat pembiasaan perilaku disiplin. Observasi menunjukkan sebagian besar siswa mempertahankan kebiasaan positif setelah layanan berakhir, meskipun beberapa masih memerlukan pendampingan lanjutan untuk menjaga konsistensi.

Hasil ini menegaskan bahwa *role playing* dapat menjadi alternatif layanan konseling kelompok di sekolah untuk meningkatkan disiplin tanpa pendekatan hukuman. Teknik ini memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan reflektif, sehingga siswa tidak hanya patuh pada aturan, tetapi juga memahami nilai disiplin sebagai tanggung jawab pribadi. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel lebih besar dan durasi layanan lebih panjang agar hasil dapat digeneralisasi lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., & Lukman, D. (2025). *Peran konselor dalam mengatasi kenakalan remaja pelaku bullying*. Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam, 13(1), 87-108.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, A. L. (2017). *Pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap prestasi belajar ekonomi bisnis kelas X peserta didik kelas X di SMKN4 Makassar*. Skripsi, Universitas Negeri Makassar, Makassar.

- Corey, G. (2013). *Theory and practice of group counseling* (8th ed.). Belmont, CA: Brooks/Cole.
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (Edisi 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitriany, P. A., Muksin, U., & Saepulrohman, A. (2024). Bimbingan kelompok untuk pengembangan sikap disiplin mahasiswa dalam kegiatan kepramukaan. *Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam*, 11(1), 83–98.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Jihan, R. (2024). *Faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar siswa Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Malik, A. (2020). *Pelaksanaan bimbingan kelompok teknik role playing dalam membangun kedisiplinan peserta didik di UPT SMA Negeri 7 Luwu Timur*. Tesis, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Palopo.
- Mamonto, S. (2023). *Disiplin dalam pendidikan*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Moenir, H. A. S. (2010). *Manajemen pelayanan umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhaimin. (2022). Efektivitas konseling kelompok menggunakan teknik role playing untuk mengurangi perilaku agresif siswa SMA. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 6(2), 77–83.
- Mursiyam, U. *Role playing tingkatan interpretasi sejarah*, diakses 15 November 2024 dari <https://man1banyumas.sch.id/role-playing-tingkatan-intepretasisejarah>
- Musbikin, I. (2021). *Pendidikan karakter disiplin*. Yogyakarta: Nusamedia.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurihsan, J. (2011). *Bimbingan dan konseling: Teori dan aplikasi dalam setting pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurkhayati, I. (2024). *Membumikan model role playing*. Bandung Timur: Edwrite Publishing.
- Prayitno, & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Puspitasari, R., Satriah, L., & Lukman, D. (2023). Peran struktur keluarga dalam membentuk perilaku remaja. *Irsyad: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam*, 11(3), 337–358.
- Risianti, D. H., & Fathurrochman, I. (2020). *Penilaian konseling kelompok*. Yogyakarta: Deepublish.
- Roestiyah, N. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Romlah, T. (2016). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Rosantika, M. T. (2024). *Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di SMPN 16 Kota Jambi*. Skripsi, Universitas Jambi, Jambi.
- Setiawan, A. (2019). *Keefektifan model pembelajaran role playing dan metode diskusi dalam pembentukan karakter cinta tanah air pada siswa kelas IV SD Negeri Kleco 1 Surakarta*. Publikasi Ilmiah, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.