

## Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa di SMPN 16 Kota Jambi

Melisa Tria Rosantika<sup>1</sup>, Yulianti<sup>2</sup>, Yanto<sup>3</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Jambi, Indonesia<sup>1</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Jambi, Indonesia<sup>2</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Jambi, Indonesia<sup>3</sup>

E-mail: [melisatria13@gmail.com](mailto:melisatria13@gmail.com)<sup>1</sup>, [yulianti@unja.ac.id](mailto:yulianti@unja.ac.id)<sup>2</sup>, [yanto.fkip@unja.ac.id](mailto:yanto.fkip@unja.ac.id)<sup>3</sup>

Correspondent Author: Melisa Tria Rosantika, [melisatria13@gmail.com](mailto:melisatria13@gmail.com)

Doi: [10.31316/gcouns.v9i1.6293](https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6293)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan disiplin belajar. Populasi penelitian ini adalah kelas 8 dengan jumlah 323 orang. Sampel penelitian ini berjumlah 8 orang siswa dari kelas VIII H. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil pretest menunjukkan rata-rata disiplin belajar yang dimiliki siswa berada pada kategori rendah. Pada hasil posstets disiplin belajar menunjukkan bahwa rata-rata skor disiplin belajar siswa berada pada kategori tinggi. disiplin belajar siswa mulai meningkat setelah diberikan perlakuan dimana siswa mulai menunjukkan perilaku yang mencerminkan kedisiplinan. Berdasarkan hasil uji *n gain* perlakuan yang diberikan terbukti efektif untuk meningkat disiplin belajar siswa. Melalui teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok, siswa tidak hanya belajar untuk lebih disiplin tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan penting yang akan bermanfaat bagi kehidupan akademik dan pribadi mereka

**Kata kunci:** bimbingan kelompok, *role playing*, disiplin belajar

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of group guidance services with role playing techniques to improve learning discipline. The population of this study was grade 8 with a total of 323 people. The sample of this study amounted to 8 students from class VIII H. The sampling technique used purposive sampling. The pretest results showed that the average learning discipline possessed by students was in the low category. In the posstets results of learning discipline showed that the average score of student learning discipline was in the high category. students' learning discipline began to increase after being given treatment where students began to show behaviour that reflected discipline. Based on the results of the *n gain* test, the treatment given proved effective for increasing student learning discipline. Through role playing techniques in group guidance services, students not only learn to be more disciplined but also develop various important skills that will benefit their academic and personal lives.*

**Keywords:** group guidance, *role playing*, learning discipline

### Info Artikel

Diterima Mei 2024, disetujui Juli 2024, diterbitkan Desember 2024



## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia. Fuziah (Yulianti et al., 2024) menyatakan bahwa pendidikan memiliki dampak yang dapat mempengaruhi individu dengan mengubah hal-hal negatif menjadi lebih baik dan dapat mengoptimalkan potensi positif sesuai dengan kemampuannya. Pendidikan dapat dilakukan melalui lembaga formal seperti sekolah maupun lembaga informal lainnya. Secara umum sekolah dikendalikan oleh beberapa komponen seperti kepala sekolah, guru dan staff lainnya yang berperan dalam mendidik siswa agar memiliki ahlak, budi pekerti serta melatih kedisiplinan. Menurut Koesoema (Naryanto 2022) istilah disiplin mengacu pada kegiatan belajar. Disiplin memiliki kaitan yang erat antara hubungan siswa dengan guru dan juga dengan lingkungan yang berkaitan dengan tata tertib sekolah, tujuan pembelajaran serta pengembangan diri siswa. Sikap disiplin seseorang juga berkaitan dengan kegiatan belajarnya.

Yulianti et al (2023) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses dalam mendapatkan informasi serta pengetahuan baru dari dunia luar, dengan belajar akan membuat banyak perubahan pada diri seseorang. Siswa dengan disiplin belajar yang tinggi akan menunjukkan hasil belajar yang baik, taat terhadap peraturan serta memiliki kegiatan yang teratur dan terjadwal. Namun dalam kenyataannya di sekolah, siswa tak lepas dari permasalahan yang dialami baik itu permasalahan yang bersumber dari rumah maupun permasalahan yang muncul dari teman sebayanya di sekolah (Sarman dkk, 2023). Menurut Sarbani (Elpiani et al., 2020) bahwa perilaku peserta didik yang tampak mengenai disiplin belajar antara lain adalah tidak mengikuti pelajaran dengan berbagai alasan, tidak mencatat materi, terlambat masuk kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru serta membuat keributan dikelas.

Hasil observasi awal yang peneliti dapatkan di SMPN 16 Kota Jambi, masih terdapat siswa yang menunjukkan perilaku kurangnya disiplin belajar, misalnya membolos sekolah, telat masuk sekolah maupun masuk kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru dengan cara berbicara dengan teman saat guru menjelaskan materi, mengganggu kelas lain yang sedang belajar, keluar masuk kelas pada saat jam pelajaran. Perihal tersebut peneliti kuatkan melalui wawancara dengan Guru BK yang dilakukan pada tanggal 29 November 2023 di SMP Negeri 16 Kota Jambi, diperoleh hasil jika masih terdapat siswa yang kurang disiplin dalam belajarnya yang di tunjukkan dengan adanya siswa yang membolos keluar kelas dengan tujuan ke kantin ataupun membolos keluar sekolah, kurangnya fokus siswa dalam belajar sehingga dapat mengganggu teman yang lain dan membuat temannya menjadi tidak fokus dalam belajar, mengajak teman bercerita saat jam pelajaran, lalai dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas ataupun pr yang diberikan oleh guru.

Apabila fenomena yang terjadi tidak segera mendapatkan penanganan maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan disiplin belajar. Salah satunya adalah memanfaatkan layanan bimbingan konseling. Menurut Yulianti, et al (2023) layanan bimbingan konseling adalah suatu proses memberikan dorongan kepada individu dalam hal menolong pribadi untuk mencapai tigas perkembangannya secara optimal. Salah satu layanan bimbingan konseling yang lazim digunakan adalah bimbingan kelompok. Menurut Hartanti (2015) bahwa bimbingan kelompok ialah kegiatan kelompok dengan pemimpin kelompok bertugas untuk memandu jalannya diskusi yang guna mencapai tujuan bersama.

Tujuan dari bimbingan kelompok menurut Winkel (Sa'dah dkk, 2022) adalah melatih siswa agar dapat mengatur kehidupannya, dapat mengambil keputusan dan



bertanggung jawab terhadap tindakan yang dilakukan. Menurut Yulianti, et al (2023) pengaplikasian layanan bimbingan kelompok dapat memberikan pengaruh yang mengarah pada hal-hal yang positif bagi perkembangan peserta didik baik dalam proses belajarnya maupun dalam kehidupan sosialnya. Layanan bimbingan konseling yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini salah satunya dengan menggunakan teknik *role playing*.

Selain itu Tujuan bimbingan kelompok yang diungkapkan oleh Hartinah (Simbolon, 2020) adalah agar siswa mampu menyampaikan pendapat mengenai suatu hal tentang topik penting, memperkuat nilai-nilai terkait dengan topik yang dibahas, serta mampu bekerja sama dalam merancang solusi untuk memecahkan masalah yang dibahas dalam kelompok.

Kartini (Toharudin, 2021) mengungkapkan teknik *role playing* adalah cara yang digunakan untuk meniru cara seseorang bertingkah laku yang berkaitan dengan hubungan sosial, dimana tingkah laku tersebut dimainkan dalam sebuah drama. Menurut Endang Mulyatiningsih dalam (Sembiring, 2021) *role playing* adalah suatu cara pembelajaran dengan mengajak siswa untuk menirukan aktifitas, ide ataupun suatu karakter tertentu. Kartini (Toharudin, 2021) Mengungkapkan teknik *role playing* adalah cara yang digunakan untuk meniru cara seseorang bertingkah laku yang berkaitan dengan hubungan sosial, dimana tingkah laku tersebut dimainkan dalam sebuah drama. Diharapkan dengan dilakukannya layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dapat menarik perhatian dan siswa senang dalam mengikuti bimbingan kelompok tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *pre-experimental design* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2019) desain *one group pretest-posttest* dilakukan dengan membandingkan skor *pretest posttest* untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan sehingga hasil yang didapatkan lebih akurat. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII yang berjumlah 323. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan jumlah sampel 8 orang dari kelas VIII H. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan dengan pertimbangan bahwa Jumlah anggota dalam bimbingan kelompok adalah 2 sampai dengan 15 orang (Rasimin & Hamdi, 2018). Sampel diambil dari siswa yang memiliki kriteria disiplin belajar yang rendah yaitu tidak masuk sekolah lebih dari 3 kali dalam sebulan, membolos, nilai yang rendah, serta keluar masuk pada saat jam pelajaran berlangsung. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer, dimana data primer menurut Sutja dkk (2017) adalah data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumbernya atau dari responden. Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan wawancara. angket disiplin belajar yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran jenis likret dengan 5 opsi jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah. Pembakuan instrument dilakukan dengan menghitung validitas instrument serta reliabilitasnya. Teknik analisis data yang digunakan antara lain uji presentase, uji normalitas dan uji t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Angket *Pretest* Disiplin Belajar

Sebelum diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini diberikan *pretest* untuk



mengukur tingkat disiplin belajar siswa. berdasarkan hasil *pretest* yang didapatkan, maka peneliti menjabarkan hasilnya dalam bentuk tabel di bawah ini.

**Tabel 1.**  
 Data Pretest Disiplin Belajar

No	Inisial	Nilai <i>Pretes</i>	Kategori
1.	Ha	76	rendah
2.	Ra	77	rendah
3.	Mr	78	rendah
4.	Fk	73	rendah
5.	Sa	70	rendah
6.	An	75	rendah
7.	Ri	91	sedang
8.	Ty	80	Rendah
<b>Jumlah</b>		620	
<b>Rata-rata</b>		77,5	Rendah

Berdasarkan tabel diatas rata-rata skor pretest adalah 77,5 yang berada pada kategori rendah. Selanjutnya data yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan interval menurut Irianto (Ardimen dkk, 2023). Data tertinggi diperoleh dari jumlah aitem x skor tertinggi yaitu ( $33 \times 5 = 165$ ), sedangkan data terendah diperoleh dari jumlah aitem x skor terendah yaitu ( $33 \times 1 = 33$ ) sehingga didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
 Interval Pretetst Disiplin Belajar

Kategori	Interval	Kelas Interval	%	Frekuensi
Sangat tinggi	$\geq 139$	26	$\geq 84\%$	0
Tinggi	112 – 138	26	68% - 83%	0
Sedang	85 – 111	26	51% - 67%	1
Rendah	58 – 84	26	35% - 50%	7
Sangat rendah	$\leq 57$	26	$\leq 34\%$	0
Jumlah			100%	8

Berdasarkan tabel sebaran data *pretest* diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki skor rata-rata 77,5 dalam ketagori **rendah** dengan rincian 7 orang berada pada kategori rendah dan 1 orang lainnya berada pada kategori sedang. Selain itu tingkat disiplin belajar siswa juga dapat dilihat berdasarkan indikatornya. Berikut adalah tabel pretest disiplin belajar siswa perindikator.

**Tabel 3.**  
 Distribusi *Pretest* Perindikator

No	Indikator	Skor						
		Ideal	Max	Min	$\Sigma$	Mean	%	Ket
1.	Disiplin masuk sekolah	15	11	6	65	8,125	54	Sedang
2.	Disiplin mengikuti pelajaran	25	13	10	95	11,875	48	Rendah



No	Indikator	Skor						
		Ideal	Max	Min	$\Sigma$	Mean	%	Ket
3.	Disiplin mengerjakan tugas	20	13	5	66	8,25	41	Rendah
4.	Disiplin belajar di rumah	35	16	11	102	12,75	36	Rendah
5.	Disiplin dalam mentaati tata tertib	70	41	31	292	36,5	52	Sedang
<b>Jumlah</b>		165	91	70	620	77,5	47	Rendah

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pada hasil *pretest* disiplin belajar 3 indikator berada pada kategori rendah dan 2 indikator berada pada kategori sedang. Selanjutnya dilihat secara keseluruhan presentase disiplin belajar perindikator berada pada kategori rendah yaitu 47 %.

#### Hasil Angket *Posttest* Disiplin Belajar

Setelah pemberian perlakuan sebanyak 3 kali, siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui tingkat disiplin belajarnya. Apakah terdapat peningkatan atau tidak setelah diberikannya perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Berikut adalah data hasil *posttest* disiplin belajar:

**Tabel 4.**  
 Data *Posttest* Disiplin Belajar

No	Inisial	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori
1	Ha	135	Tinggi
2	Ra	129	Tinggi
3	Mr	119	Tinggi
4	Fk	127	Tinggi
5	Sa	132	Tinggi
6	An	111	Sedang
7	Ri	140	Sangat tinggi
8	Ty	136	Tinggi
<b>Jumlah</b>		1029	
<b>Rata-rata</b>		129	Tinggi

Berdasarkan tabel distribusi hasil *posttest* diatas, dapat diketahui bahwa rata-rata skor *posttest* disiplin belajar siswa pada kelompok eksperimen yaitu 129. Kategori disiplin belajar kelompok eksperimen berada pada kategori **tinggi**, selanjutnya data dikelompokkan beerdasarjan interval yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.



**Tabel 5.**  
 Interval *Posttest* Disiplin Belajar

Kategori	Interval	Kelas Interval	%	Frekuensi
Sangat tinggi	$\geq 139$	26	$\geq 84\%$	1
Tinggi	112 – 138	26	68 % - 83 %	6
Sedang	85 – 111	26	51% - 67 %	1
Rendah	58 – 84	26	35 % - 50 %	0
Sangat rendah	$\leq 57$	26	$\leq 34\%$	0
<b>Jumlah</b>			100 %	8

Berdasarkan tabel diatas, bahwa sebaran data *posttest* diatas terlihat pada kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor disiplin belajar siswa yaitu 129 yang berada pada kategori tinggi dengan sebagian besar siswa memiliki nilai *posttest* tinggi yaitu 6 orang, 1 orang dengan nilai sangat tinggi dan 1 orang lainnya dengan nilai sedang. Selain itu tingkat presentase disiplin belajar siswa juga dapat dilihat berdasarkan indikatornya. Untuk mengetahui distribusi sebaran data *posttest* disiplin belajar berdasarkan indikatornya maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 6.**  
 Distirbusi *Posttest* Perindikator

No.	Indikator	Skor						%	Ket
		Ideal	Max	Min	$\sum$	Mean			
1.	Disiplin masuk sekolah	15	15	6	67	12,25	82	Tinggi	
2.	Disiplin mengikuti pelajaran	25	21	15	144	18	72	Tinggi	
3.	Disiplin mengerjakan tugas	20	19	13	130	16,25	81	Tinggi	
4.	Disiplin belajar di rumah	35	28	19	181	22,625	65	Sedang	
5.	Disiplin dalam mentaati tata tertib	70	65	53	476	59,5	85	Sangat tinggi	
<b>Jumlah</b>		165	140	111	1029	129	78	Tinggi	

Dapat diketahui bahwa berdasarkan perhitungan diatas semua indikator disiplin belajar mengalami peningkatan dari yang sebelumnya. Pada hasil *posttest* terdapat 1 indikator dengan presentase sangat tinggi, 3 indikator dengan presentase tinggi dan 1 indikator dengan presentase sedang. Secara keseluruhan presentase hasil *posttest* berada pada kategori tinggi dengan presentase 78%.



## Uji Asumsi Statistic

### a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi secara normal. Kriteria untuk menentukan normal tidaknya kurva uji normalitas berpedoman pada uji signifikansi asimtotik sebagai berikut:

- 1) Sebaran data dianggap normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05
- 2) Sebaran data dianggap tidak normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh sama atau lebih kecil dari 0,05

Berikut adalah hasil uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan bantuan program SPSS.

**Tabel 7.**  
Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretets</i> Disiplin Belajar	,220	8	.200*	,877	8	,177
<i>Posttest</i> Disiplin Belajar	,183	8	.200*	,935	8	,560

Berdasarkan tabel output SPSS diatas dapat diketahui bahwa *Asymp.sig* data pretest kelompok eksperimen sebesar 0,177 dan data *posttest* kelompok eksperimen sebesar 0,560, hal ini berarti baik data pretest maupun *posttest* memiliki nilai *Asymp.sig* > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data dianggap normal.

### b. Uji hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji N-Gain score. Menurut Syafriani (2023) pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah diberikannya layanan. Kategorisasi tafsiran efektivitas perolehan nilai N-gain score juga dapat dilihat dalam bentuk persentase yang mengacu pada tabel berikut:

**Tabel 8.**

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Tafsiran Efektivitas
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake (Syafriani et al., 2023)





**Tabel 9.**  
 Hasil Perhitungan N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	8	,55	1,00	,8234	,14933
Ngain_persen	8	55,38	100,00	82,3428	14,93318
Valid N (listwise)	8				

Berdasarkan hasil diatas diketahui bahwa rata-rata nilai *N-gain score* berada pada kategori tinggi dengan tafsiran efektivitas berada pada kategori efektif. Sehingga dari hasil uji *n-gain score* dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa. hal ini dikarenakan nilai N-gain persen yang diperoleh adalah  $82,34% > 76%$ .

Dari penjabaran diatas maka dapat diketahui bahwa dengan adanya bimbingan ini seseorang akan memiliki arah dan pandangan terkait keputusan yang akan diambil. Sehingga dalam hal ini guru bk memiliki peran penting dalam melakukan bimbingan kepada siswa dalam mengentaskan permasalahan yang dialami. Menurut Walgito (Jannah & Nisa) berpendapat bahwa bimbingan adalah batuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu dan kelompok dalam menghindari atau mengatasi berbagai kesulitan di kehidupan sehari-hari sehingga seseorang dapat mencapai kesejahteraan hidupnya

Menurut Gibson dan Marianne (Kamaruzzaman, 2016) bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang terencana dan terorganisir yang menitikberatkan kegiatannya pada penyediaan informasi. Secara umum bimbingan kelompok berfungsi sebagai upaya pencegahan terhadap suatu masalah dan pengembangan pribadi. disebutkan oleh Gadza (Hartanti, 2015) bimbingan kelompok berfungsi sebagai suatu kegiatan yang memiliki fungsi pengembangan, pencegahan dan juga pengentasan. Menurut pendapat chadijah & Agustin (Arjanto & Somae, 2020) yang menyatakan bahwa dengan bermain peran siswa memainkan peran dan meniru gerakan serta mengembangkan peran sesuai dengan masalah yang dihadapi. *Role playing* juga mampu meningkatkan pemahaman siswa. dengan adanya kegiatan *role play* ini maka siswa akan mulai memiliki kesadaran akan perilaku yang dilakukannya. Menurut Prasetya (2021) *role playing* sebagai suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri atau jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Dengan melakukan *role playing* siswa mampu belajar dan memahami bagaimana peran yang dimainkan dan dapat menyelesaikan permasalahan, belajar terkait perilaku yang benar dan salah. Menurut sitepu (Arjanto & Somae, 2020) *role playing* dapat dijadikan sebagai wadah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa, semakin bagus peran yang dimainkan maka siswa akan lebih mudah untuk memahaminya. Tujuan bermain peran sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik (Ahmad, 2023) antara lain: 1) Belajar dengan berbuat, tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau reaktif, 2) Belajar melalui peniruan (imitasi), siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) Belajar melalui Balika, tujuannya untuk mengembangkan prosedur kognitif dan prinsip yang mendasari





prilaku keterampilan yang telah di dramatisasikan, 4) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Menurut James & Gilliland (Erford, 2016) bahwa *role playing* adalah sebuah teknik yang digunakan guru bimbingan dan konseling untuk mengembangkan pemahaman dan melakukan perubahan dalam dirinya.

Sehingga dapat diketahui bahwasanya dengan melakukan *role playing* dalam kegiatan bimbingan kelompok mampu memberikan informasi kepada peserta didik terkait dengan masalah yang akan di bahas dan dimainkan peran nantinya. Sehingga siswa mampu belajar dan memahami terkait bagaimana cara mengatasi permasalahan, mencegah masalah terjadi sehingga tercapainya kesejahteraan dalam hidup, terutama dalam kegiatan belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahmud & Sunarty (2012) *role playing* merupakan alat belajar yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan menambah wawasan terhadap hubungan dengan manusia yang dapat dilakukan dalam bentuk sosiodrama ataupun psikodrama.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dijabarkan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis hasil pretes-posttest yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata disiplin belajar siswa.

Rata-rata disiplin belajar siswa sebelum diberikannya treatment berupa teknik *role playing (pretest)* 77,5 yang berada pada kategori rendah sedangkan rata-rata disiplin belajar siswa setelah diberikannya treatment berupa teknik *role playing (posttest)* sebesar 129 yang berada pada kategori tinggi. berdasarkan hasil uji t-test menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu berdasarkan hasil uji N-gain score didapatkan hasil n-gain persen sebesar 82,34% yang berada pada taraf tafsiran efektif. Berdasarkan penjelasan tersebut maka hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di SMPN 16 Kota Jambi dapat diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., & Maharani, J. F. (2023). PENGARUH TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP KONTROL DIRI DALAM BERMEDIA SOSIAL SISWA SMP KOTA MATARAM. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 2089-2097.
- Ardimen, A., Irman, I., & Khairat, A. (2023). Efektivitas Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Menggunakan Pendekatan Snowball Throwing. *FONDATIA*, 7(3), 764-791an Snowball Throwing. *FONDATIA*, 7(3), 764-791
- Arjanto, P., & Somae, F. F. (2020). Penerapan Teknik Role-Playing untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa SMP. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling*, 7(2).
- Elpiani, N., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, B. (2020). Teknik Self Management Untuk Memingkatjan Kedisiplinan Siswa SMA Negeri1 Samudua. 29.
- Erford, B.T. (2016). 40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hartanti, J. (2015). Bimbingan Kelompok. In Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents (Vol. 3, Issue April).



- Jannah, A. M., & Nisa, A. T. (2024). Bimbingan Individu Dalam Meningkatkan Resiliensi Siswa Tunadaksa Yang Mengalami Bullying Verbal (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).
- Kamaruzzaman. (2016). Bimbingan dan Konseling. Pontianak: Pustaka Rumah Aloy
- Mahmud, A., & Sunarty, K. (2012). Mengenal Teknik-Teknik Bimbingan Dan Konseling. In Badan Penerbit UMN.
- Naryanto. (2022). Pengaruh Disiplin Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar. Jawa Tengah: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Prasetya, H. (2021). Role Playing Learning Models In Learning Ips In Elementary School. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 4, No. 6, pp. 55-62).
- Rasimin & Hmndi. (2018). Bimbingan dan Konseling Kelompok. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sarman, F. dkk. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Layanan Konseling Individual di SMP Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Wahana Konseling*, 6(1), 33–46. <https://doi.org/10.31851/juang.v6i1.11292>
- Sembiring, M. C. W. (2021). Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Kemahiran Bahasa Arab Siswa Kelas VII Mts Nurul Ikhwan Desa Dagang Krawan Kec. Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Muhammad Candra Wibowo Sembiring. 11(1), 73–79.
- Simbolon, J. (2020). Penerapan Metode Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(1), 77. <https://doi.org/10.24114/jtp.v13i1.18002>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:ALFABETA.CV
- Sutja, dkk. (2017). Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Wahana Resolusi.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., Sari, D. P., & Amdayani, S. (2023). EFEKTIVITAS BAHAN AJAR IBM SPSS BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERDASARKAN KURIKULUM OUTCOME BASED EDUCATION (OBE) PADA MATERI UJI BEDA. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 47. <https://doi.org/10.24114/js.v8i1.53126>
- Toharudin. (2021) Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik Yang Profesional. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Yulianti, Putri, S. N., Nuramita, & Nurul Husna. (2023). Literature Review Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam. 9, 475–489.
- Yulianti, Y., Pierda, K. A., Eliza, R., & Akila, O. R. (2023). Pengaruh Pengaplikasian Layanan Bimbingan Dan Konseling Terhadap Minat Belajar Pada Siswa. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 168-174.
- Yulianti, Y., Ramahwati, N. T., Azzahwa, M., Anjani, A., Hudaya, S. S. R., & Afifah, F. M. (2024). MENYIKAPI PERMASALAHAN BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH: PERAN BIMBINGAN DAN KONSELING. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 5(1), 84-95.
- Yulianti, Y., Wahyuningsih, D., Aida, E. F., Novita, S. S., Triayunda, L., & Farhan, M. R. (2023). Penerapan Layanan Bimbingan Konseling terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Peserta Didik di SMA Negeri 2 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1775-1779.

