

Penerapan Teknik *Role Playing* Dalam Bimbingan Klasikal Terhadap Penguatan Etika Pada Siswa SDN 2 Karangmekar

Pramuji Sandisasma¹, Ulwiyatissuroya¹, Dina Rosdianti¹, Eko Purwanto¹, Imam Hambali¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Cirebon

*ulwiyatissuroya@gmail.com,

No. Hp: 081224415588

Abstrak:

Penekanan pendidikan saat ini berpusat pada pentingnya mengembangkan etika sosial siswa. Masalah mendasar di SDN 2 Karangmekar adalah bahwa anak-anak kurang memahami pentingnya etika saat berinteraksi dengan orang lain. Menerapkan pendekatan bermain peran untuk meningkatkan pemahaman dan ketepatan siswa dalam menerapkan etika merupakan tujuan penelitian ini. Siswa dapat lebih memahami cara bertindak dalam berbagai situasi sosial dengan menggunakan teknik bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Informasi dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi yang cermat. Secara keseluruhan, dua puluh delapan siswa kelas empat dari SDN 2 Karangmekar berpartisipasi sebagai mitra penelitian. Penelitian ini menemukan bahwa layanan bimbingan tradisional yang menggunakan acting peran untuk mengajarkan anak-anak tentang etika sosial efektif. Konselor dan instruktur bimbingan memiliki peran fasilitatif dalam membantu siswa mengidentifikasi dan menyelesaikan dilema etika. Bersama dengan instruktur bimbingan dan konseling, kelompok diskusi kelas mendorong keterlibatan dan kolaborasi siswa, yang pada gilirannya mendorong rasa kebersamaan di sekitar proses pembelajaran (terutama di kelas) dan pada akhirnya membantu membawa perubahan sikap positif.

Kata kunci: Bimbingan klasikal, Role playing, Etika

Abstract:

Current educational emphasis centers on the importance of developing students' social ethics. The basic problem at SDN 2 Karangmekar is that children do not understand the importance of ethics when interacting with other people. Applying a role-playing approach to increase students' understanding and accuracy in applying ethics is the aim of this research. Students can better understand how to act in various social situations by using role-playing techniques. This research uses a descriptive qualitative approach. Information was collected through in-depth interviews and careful observation. In total, twenty-eight fourth grade students from SDN 2 Karangmekar participated as research partners. This research found that traditional tutoring services that use role acting to teach children about social etiquette are effective. Guidance counselors and instructors have a facilitative role in helping students identify and resolve ethical dilemmas. Together with guidance and counseling instructors, class discussion groups encourage student engagement and collaboration, which in turn fosters a sense of community around the learning process (especially in the classroom) and ultimately helps bring about positive attitude change.

Keywords: Classical guidance, Role playing, Ethics

DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.946>

©2024 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Menurut Safitri (2020), pendidikan merupakan suatu pendekatan terstruktur yang bertujuan untuk membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini pada

gilirannya dapat mengubah peserta didik itu sendiri, sehingga mereka mampu memenuhi potensinya dan berkontribusi bagi negara. Pendidikan yang dapat menumbuhkan pertumbuhan optimal pada anak didik di semua ranah—kognitif, fisik, sosial emosional, kreatif, dan spiritual—adalah hal yang benar-benar dibutuhkan di dunia saat ini. Sumber daya pembelajaran semacam ini berpotensi memengaruhi lintasan peserta didik untuk menjadi individu yang utuh. Menekankan pentingnya peningkatan karakter anak di samping kemampuan kognitifnya. Hal ini sejalan dengan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJP) 2005–2025 (UU No. 17 Tahun 2007), yang mengupas gagasan untuk menciptakan masyarakat yang bermoral, berbudaya, dan beradab, yang berlandaskan pada ideologi Pancasila. Tujuan pendidikan karakter di Indonesia adalah untuk menghasilkan warga negara yang taat beragama kepada Tuhan Yang Maha Esa (Tuhan Yang Maha Esa), yang bertindak sesuai dengan standar yang relevan dan yang menghadapi konsekuensi yang sesuai, yang membina hubungan positif di antara para pemeluk agama, suku, dan latar belakang sosial ekonomi yang berbeda, dan yang mampu mengamalkan prinsip-prinsip yang terpuji (Safitri 2020).

Ada hubungan yang erat antara etika dan perilaku moral, dua aspek penting dari keberadaan manusia. Menurut Aini dan Ramadhan (2024), etika memberikan landasan penalaran moral dan pertumbuhan moral kolektif dalam kaitannya dengan kegiatan tertentu. Karakter moral seseorang berkembang seiring dengan berjalannya kehidupan. Dalam keadaan yang menguntungkan, siswa memiliki kapasitas untuk memperoleh standar moral yang lebih tinggi (Lutfia, 2014).

Pilar utama pengajaran prinsip-prinsip etika di lingkungan sekolah adalah layanan bimbingan dan konseling (Onde et al., 2020). Sebagai konselor sekolah, instruktur BK akan melacak kemajuan siswa mereka dari sebelum mereka mendapatkan layanan hingga setelah mereka selesai menerima terapi, semuanya dengan tujuan membantu mereka menjadi lebih mandiri dan lebih siap menghadapi tantangan hidup. Menurut para peneliti, penggunaan taktik bermain peran dalam program bimbingan klasik sejalan dengan kekhawatiran yang disuarakan tentang cara yang lebih baik untuk menanamkan etika pada siswa sekolah dasar. Metode ini mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan mendorong wacana terbuka daripada mendikte aturan atau standar yang harus dipatuhi siswa. Program bimbingan klasik di sini bertujuan untuk membantu siswa menjadi lebih sadar diri dengan mengajari mereka untuk berpikir tentang konsekuensi tindakan mereka dan cara berkomunikasi secara efektif. Dengan mengambil pendekatan ini, siswa dapat memperoleh wawasan tidak hanya tentang konsep akademis, tetapi juga tentang realitas hidup orang-orang dan perspektif mereka. Hasilnya, mereka dapat memahami pentingnya isyarat nonverbal seperti bahasa tubuh dan ekspresi wajah dalam komunikasi interpersonal (Rukmini, I., & Putra, 2018). Siswa dapat memahami sudut pandang orang lain melalui penggunaan strategi bermain peran (Adit et al., 2019). Siswa dapat belajar tentang interaksi sosial dan cara berpartisipasi di dalamnya melalui bermain peran. Sebagai alternatif metode tradisional dalam menangani masalah siswa, teknik bermain peran, jika dilakukan dengan benar, memungkinkan siswa untuk sepenuhnya membenamkan diri dalam peran (Hidayah, 2017).

Apa yang diketahui tentang kemanjuran layanan bimbingan dalam membentuk etika sosial siswa berasal dari penelitian sebelumnya. Menurut Smith (2018), metode tradisional membimbing siswa dapat memberikan efek positif pada perubahan perilaku (Nanda 2024). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Johnson (2015), etika sosial siswa dapat dipengaruhi dalam jangka panjang oleh intervensi bimbingan yang efektif (Jaya, I. G. M., & Kartini, 2019). Mengingat penekanan mereka pada bagaimana layanan bimbingan dapat menghasilkan perubahan perilaku yang baik pada siswa, penelitian Smith dan Johnson memberikan dasar utama. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan bimbingan klasikal dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan pembentukan karakter moral dan berdampak positif terhadap standar moral dan etika lingkungan sekolah dengan mengamati peristiwa

yang terjadi di kalangan siswa SDN 2 Karangmekar dan membangun paparan penelitian sebelumnya.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa, guru, dan tim pengabdian secara aktif dalam proses pelaksanaan. Fokus kegiatan adalah peningkatan pemahaman etika sosial pada siswa kelas empat SDN 03 Karangmekar melalui permainan peran dan diskusi kelompok. Lokasi SDN 03 Karangmekar dipilih karena kebutuhan akan penguatan nilai-nilai etika sosial di kalangan siswa yang teridentifikasi dari hasil koordinasi dengan pihak sekolah.

Tahapan kegiatan dimulai dengan observasi awal untuk memahami situasi siswa dan kebutuhan mereka dalam penerapan etika sosial. Selanjutnya, dilakukan penyuluhan dan pembinaan melalui teknik permainan peran, di mana siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan interaksi sosial dalam situasi simulasi. Permainan peran ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa tentang bagaimana berperilaku etis dalam interaksi sehari-hari.

Kegiatan difasilitasi oleh mahasiswa dari Program Studi Bimbingan dan Konseling, yang berperan sebagai fasilitator, dengan bimbingan dari dosen pembimbing. Guru-guru SDN 03 Karangmekar juga dilibatkan dalam proses pengawasan dan distribusi materi. Fasilitator memberikan arahan, materi, serta mendampingi siswa dalam setiap tahap simulasi.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku siswa selama pelaksanaan permainan peran, serta umpan balik dari guru mengenai perubahan perilaku siswa di kelas setelah kegiatan berlangsung. Indikator keberhasilan program diukur dari peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan dan kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip etika sosial yang diajarkan.

Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami nilai-nilai etika dan meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru mengamati perilaku setiap siswa selama kegiatan belajar untuk menentukan apakah mereka bersikap sopan atau tidak. Kriteria terkadang tidak selalu digunakan sebagai alat. Setelah mengumpulkan informasi melalui wawancara dan merumuskan tantangan tentang cara membantu siswa mengembangkan prinsip etika yang kuat, penelitian ini meneliti dampak instruksi kelas terhadap hasil ini.



Gambar 1 Wawancara Narasumber

- Adapun bentuk aktivitasnya dibagi bagi dalam beberapa sesi yaitu:
- Bagian pertama sesi adalah ice-breaker dan perkenalan, di mana instruktur atau konselor bertemu dengan peserta dan sebaliknya untuk membantu semua orang merasa lebih nyaman. Langkah selanjutnya adalah kegiatan ice-breaker yang dipimpin oleh konselor.



Gambar 2 Perkenalan dan Ice Breaking

- Menggunakan permainan yang menyenangkan untuk menciptakan suasana dan mengurangi stres, icebreaker diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan mendorong partisipasi aktif dalam suatu acara. Menurut Zakiyyah (2022), icebreaker merupakan hal yang wajib ada di kelas karena dapat membuat siswa terlibat, membina hubungan yang lebih baik antara guru dan mentee, serta memudahkan siswa memahami tujuan pembelajaran (Puspitasari dan Marzuki, 2023). Siswa akan lebih terlibat dan antusias dalam belajar ketika icebreaker disertakan dalam proses pembelajaran (Zakiyyah et al., 2022; Sari & Mulyatiningsih, 2016; Hasbi & Wahrini, 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara icebreaker, penghargaan, dan motivasi belajar siswa (Masnun, Dyana, & Alfiani, 2022)..
- Sesi penyampaian materi, dalam penyampaian materi menggunakan metode ceramah dengan bahan ajar PPT dan video pendek mengenai etika.



Gambar 3 Pemaparan Materi

Siswa juga akan mampu menggabungkan pengetahuan formal mereka ke dalam perilaku mereka, karena konten yang diberikan mencakup topik-topik yang terkait dengan

pemahaman etika tentang tata krama. Jelas, mengetahui apa yang harus dilakukan, mengapa melakukannya, dan bagaimana melakukannya semuanya diperlukan agar suatu perilaku dapat dilakukan. Pemahaman moral, pemenuhan moral, dan tindakan moral adalah tiga tahap yang membentuk perilaku moral, menurut Likona (Andriati dan Hidayati 2020). Ini menyiratkan bahwa instruksi perilaku yang efektif dipandang sebagai pelajaran sampingan jika guru tidak berpengalaman dalam subjek tersebut dan murid tidak dididik secara resmi di dalamnya. Ketika siswa bereaksi dengan baik terhadap pelajaran tentang pertumbuhan etika bimbingan klasik, aman untuk mengatakan bahwa mereka mempercayai kata-kata guru. Kesiapan mereka untuk menunjukkan perilaku sopan selama pembelajaran di kelas atau selama istirahat di luar kelas merupakan bukti penerimaan ini.

- c. Pelaksanaan bermain peran. Membenamkan diri secara emosional dan sensorik dalam simulasi skenario pemecahan masalah merupakan kunci dari pendekatan bermain peran. Siswa dipandang sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran yang, dalam konteks tertentu, terlibat dalam praktik bahasa dengan teman sebayanya (Yulianto et al. 2020). Siswa mampu memerankan pikiran dan emosi mereka tanpa takut akan akibatnya saat mereka berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Mereka mampu bersantai dan berbicara tentang topik-topik sensitif tanpa khawatir akan penilaian. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang situasi kehidupan nyata dan perspektif lain melalui bermain peran. Langkah-langkah berikut dapat diambil selama pemasangan bermain peran untuk memastikan kelancarannya: a) Persiapan. Kumpulkan materi Anda dan buat gambaran mental tentang tantangan permainan atau subjek cerita. Di sini, kita akan a) memilih topik, karakter, dan alur cerita; b) menugaskan tanggung jawab kepada mereka di antara penonton yang tidak akan berakting; dan c) memilih aktor. Setelah subjek cerita disajikan dan murid-murid didorong untuk mengambil peran, para aktor diberi instruksi yang jelas tentang cara memulai memainkan peran mereka. Untuk mempersiapkan pemain secara psikologis, instruksi dasar atau contoh diberikan kepada mereka. c) Pemain memerankan perannya.



Gambar 4 Bermain Peran

- d. Diskusi, peserta memerankan peran mereka berdasarkan apa yang mereka pahami atau apa yang terlintas dalam pikiran. Instruktur menghentikan permainan, memerintahkan peserta untuk kembali ke tempat duduk mereka, dan kemudian kelas mengikuti arahnya dalam sebuah debat.



Gambar 5 Diskusi Kelompok

Pengetahuan ini dapat menjadi batu loncatan bagi peserta untuk mengembangkan minat dalam eksplorasi dan rasa tanggung jawab. Partisipasi siswa di kelas, dalam hal pengetahuan, sikap, mentalitas, dan keterampilan, dapat ditingkatkan melalui penggunaan kegiatan berbagi dan diskusi sebagai model berbagi dan mengetahui (Puspawati & Karismanata, 2023). Hal ini dikarenakan siswa dengan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi cenderung lebih berani berbicara selama diskusi dan berkolaborasi untuk berbagi apa yang telah mereka pelajari (Juniar et al., 2019).

- e. Instruktur mengevaluasi kemandirian pelajaran dengan merefleksikannya setelahnya. Ini adalah tugas terakhir dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan merencanakan langkah selanjutnya. Produk akhir konselor harus membahas tidak hanya komponen informasional atau berbasis pengetahuan dari sesi tersebut, tetapi juga perilaku klien dalam situasi sosial, termasuk cara menghormati figur otoritas dan mematuhi norma dan kesepakatan yang ditetapkan. Perilaku yang dicirikan oleh toleransi, rasa hormat, dan kekaguman satu sama lain, sebagaimana tersirat dalam proses pembelajaran. Secara umum, ketika siswa bereaksi dengan baik terhadap materi nasihat etika dalam bimbingan klasik, itu karena mereka telah menginternalisasi pesan yang diusulkan guru. Keinginan mereka untuk berpartisipasi dengan cara yang menunjukkan perilaku sopan baik di kelas maupun saat istirahat merupakan bukti penerimaan ini. Hasilnya menunjukkan bahwa layanan ini berdampak positif pada tingkat pribadi dan sosial anak-anak. Komponen utama dari pencapaian ini meliputi lingkungan yang mendukung siswa untuk berbicara satu sama lain, instruktur bimbingan yang kompeten, dan keterlibatan orang tua. Berhati-hatilah saat menafsirkan kesimpulan penelitian ini karena keterbatasannya. Desain kualitatif penelitian ini menyulitkan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas dari hasilnya. Oleh karena itu, untuk memperluas cakupan temuan, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan ukuran sampel yang lebih besar dan melibatkan lembaga lain.

Keterbatasan penelitian ini tidak menutup kesempatan untuk dapat menambah pengetahuan kita tentang cara membuat program bimbingan tradisional lebih baik dalam membentuk kepribadian siswa. Rencana dan inisiatif yang lebih terarah perlu dibuat sebagai akibat dari konsekuensinya.

Banyak lembaga pendidikan lain berupaya membentuk etika siswa di masa yang terus berkembang ini, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk meningkatkan layanan bimbingan di SDN 2 Karangmekar. Sepanjang perjalanan penelitian ini, saya berterima kasih atas perhatian dan dorongan Anda.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang menantang, terutama terkait dengan penerapan etika sosial. Melalui diskusi kelompok dan simulasi, siswa merasa lebih mudah untuk berinteraksi dan bekerja sama, yang tidak hanya mendorong partisipasi aktif, tetapi juga memperkuat kerja sama tim dalam membangun komunitas pembelajaran yang lebih kohesif di dalam kelas. Pendekatan ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan dilema etika dengan bimbingan dari fasilitator.

Peran konselor dan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan ini sangat penting dalam membantu siswa mengidentifikasi masalah etika dan menemukan solusi. Diskusi yang diadakan juga mendorong kolaborasi dan partisipasi siswa, yang berkontribusi positif terhadap perubahan sikap mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Walaupun kegiatan ini berhasil dalam lingkup sekolah yang terlibat, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk melihat apakah hasil yang sama dapat dicapai pada skala yang lebih luas dan apakah manfaatnya dapat bertahan dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, pendekatan bermain peran yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman etika sosial siswa, membangun keterlibatan yang lebih baik di kelas, dan meningkatkan kerja sama antara siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Fauziah, and Zaka Hadikusuma Ramadhan. 2024. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Nilai Etika Dan Moral Peserta Didik Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8(2):331–39.
- Andriati, Novi, and Novi Hidayati. 2020. "Investigasi Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Tentang Etika Pergaulan Siswa Di Era Digital." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7(2):116–23. doi: 10.17977/um031v7i22020p116.
- Chadijah, Siti. 2023. "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 4(2):161–74.
- Nanda, Ulfa Fitria. 2024. "Keefektifan Layanan Bimbingan Klasikal Untuk Membentuk Etika Pergaulan Siswa Dalam Berkomunikasi Di MTSM Lawang Tigo Balai." *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2(1):344–48.
- Onde, Mitrakasih La ode, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, and Eka Rosmitha Sari. 2020. "Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(2):268–79. doi: 10.31004/basicedu.v4i2.321.
- Puspitasari, Feby, and Ismail Marzuki. 2023. "Implementasi Penerapan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Iii Upt Sdn 52 Gresik." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(2):5405–11. doi: 10.31004/cdj.v4i2.16869.
- Safitri, Khanifatul. 2020. "Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(1):264–71.
- Yulianto, Agus, Dian Nopitasari, Ihlisiani Permata Qolbi, and Rini Aprilia. 2020. "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3(1):97–102. doi: 10.30605/jsgp.3.1.2020.173.