

Upaya Meningkatkan Karakter Sopan Santun Siswa Melalui Layanan Klasikal Dengan Teknik Simulasi atau Role Playing Menggunakan Permainan Ludo Sopan Santun Pada Siswa Kelas X AV 1 di SMK Negeri 4 Medan

Sri Andini¹, Deliati², Magdalena³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Indonesia

Email: sriandini603@gmail.com¹, deliati@umsu.ac.id²,
magdalena11@guru.smk.belajar.id³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan karakter sopan santun siswa melalui penerapan layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi (role playing) yang dikombinasikan dengan media permainan edukatif bernama *Ludo Sopan Santun*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X AV 1 di SMK Negeri 4 Medan dengan jumlah peserta sebanyak 19 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi kegiatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter sopan santun siswa secara signifikan. Pada tahap pra tindakan, skor rata-rata sopan santun siswa adalah 58%, yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, skor meningkat menjadi 68%, dan pada siklus II mengalami peningkatan lebih lanjut menjadi 84%, dengan sebagian besar siswa menunjukkan perilaku sopan seperti memberi salam, mendengarkan dengan baik, dan menghargai pendapat teman. Permainan *Ludo Sopan Santun* terbukti efektif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan memfasilitasi internalisasi nilai-nilai kesopanan melalui pengalaman langsung.

Dengan demikian, layanan klasikal berbasis simulasi dapat dijadikan sebagai strategi inovatif dalam pendidikan karakter, khususnya dalam membentuk sikap sopan santun siswa secara menyeluruh. Teknik ini juga memberikan alternatif pembelajaran yang aktif, reflektif, dan kontekstual di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Sopan Santun, Layanan Klasikal, Role Playing, Permainan Edukatif, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

This study aims to improve students' politeness character through the implementation of classical guidance services using simulation techniques (role playing) combined with an educational game called Ludo Sopan Santun. The research was conducted on 19 students of class X AV 1 at SMK Negeri 4 Medan. The method used was Counseling Action Research (PTBK), carried out in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data collection instruments

included observation sheets, questionnaires, interviews, and documentation.

The results showed a significant improvement in students' politeness character. In the pre-action stage, the average politeness score was 58%, categorized as sufficient. After the first cycle, the score rose to 68%, and further increased to 84% in the second cycle. Most students demonstrated polite behaviors such as greeting teachers and peers, listening attentively, and respecting differing opinions. The Ludo Sopan Santun game proved effective in creating an enjoyable learning atmosphere, increasing student engagement, and facilitating the internalization of politeness values through direct social experience. Therefore, classical guidance using simulation techniques is considered an innovative strategy for character education, particularly in developing students' politeness. It offers an alternative learning model that is active, reflective, and contextual within the school environment.

Keywords: Politeness, Classical Guidance, Role Playing, Educational Game, Character Education

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi isu sentral dalam upaya membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang luhur. Salah satu aspek penting dari pendidikan karakter adalah penanaman nilai sopan santun. Sopan santun tidak sekadar mencerminkan tata krama dalam berinteraksi, tetapi juga menjadi cerminan integritas dan moralitas individu. Dalam kehidupan sosial, terutama di lingkungan pendidikan, sikap sopan santun berperan penting dalam menciptakan suasana yang harmonis, saling menghargai, dan kondusif untuk tumbuh kembang peserta didik. Namun, di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, nilai-nilai kesopanan mengalami tantangan serius. Interaksi yang lebih banyak terjadi di ruang digital, pengaruh budaya populer yang permisif, serta minimnya keteladanan sosial telah menyebabkan banyak siswa menunjukkan perilaku yang kurang sopan dalam komunikasi dan interaksi sehari-hari.

Fenomena penurunan sopan santun di kalangan pelajar terlihat nyata di berbagai institusi pendidikan, termasuk di SMK Negeri 4 Medan. Berdasarkan hasil observasi dan asesmen awal melalui Instrumen Kebutuhan dan Masalah Siswa (IKMS), ditemukan bahwa lebih dari 70% siswa menyatakan membutuhkan bimbingan dalam berkomunikasi dengan baik dan menjaga etika dalam berinteraksi. Selain itu, sejumlah siswa menunjukkan sikap yang kurang menghargai guru dan teman sejawat, seperti berbicara dengan nada tinggi, menyela pembicaraan, tidak memberi salam, dan tidak mampu mengelola emosi dalam pergaulan. Kondisi ini menunjukkan bahwa intervensi terhadap pembentukan karakter sopan santun menjadi hal yang mendesak untuk dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.

Pendidikan karakter tidak dapat dibebankan hanya kepada keluarga atau masyarakat, tetapi harus diintegrasikan secara utuh dalam sistem pendidikan formal. Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan formal yang dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa adalah layanan Bimbingan dan Konseling (BK), khususnya melalui layanan bimbingan klasikal. Layanan klasikal memungkinkan guru BK menjangkau seluruh siswa dalam satu kelas secara efektif, dengan memberikan materi pengembangan diri dan karakter secara terstruktur. Namun demikian, keberhasilan layanan ini sangat ditentukan oleh pendekatan dan metode

yang digunakan. Metode konvensional yang bersifat ceramah pasif kurang mampu menarik perhatian siswa dan menanamkan nilai secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih aktif, partisipatif, dan kontekstual.

Salah satu metode yang terbukti efektif dalam pembelajaran karakter adalah teknik simulasi atau role playing. Teknik ini memungkinkan siswa untuk memerankan situasi sosial tertentu sehingga mereka dapat memahami dan merasakan langsung pentingnya nilai-nilai moral, termasuk sopan santun. Corey (2015) menegaskan bahwa role playing dapat mengembangkan empati, keterampilan komunikasi, dan kesadaran diri, yang semuanya sangat relevan dalam membentuk perilaku sopan. Dengan simulasi, siswa tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga mengalami secara afektif nilai-nilai yang diajarkan. Metode ini semakin efektif jika didukung oleh media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan edukatif yang diberi nama "Ludo Sopan Santun". Permainan ini dimodifikasi dari permainan tradisional Ludo, namun pada setiap langkah permainan terdapat tantangan atau instruksi yang mengharuskan pemain untuk mengekspresikan sikap sopan santun dalam berbagai konteks sosial. Dengan permainan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, serta menginternalisasi nilai sopan santun dengan cara yang menyenangkan dan tidak menggurui. Model pembelajaran ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi berakhhlak mulia dan bergotong royong.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) untuk melihat efektivitas layanan klasikal dengan teknik simulasi menggunakan permainan Ludo Sopan Santun dalam meningkatkan karakter sopan santun siswa kelas X AV 1 di SMK Negeri 4 Medan. Melalui dua siklus layanan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan nyata siswa terhadap pembinaan karakter, serta memberikan model layanan BK yang inovatif dan aplikatif. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung, diharapkan siswa tidak hanya mengalami peningkatan pengetahuan tentang sopan santun, tetapi juga menunjukkan perubahan sikap dan perilaku yang nyata dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam praktik pendidikan karakter di sekolah, khususnya dalam pemanfaatan layanan bimbingan klasikal yang terintegrasi dengan metode aktif dan media kreatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru BK dan peneliti lain dalam mengembangkan program layanan yang lebih inovatif, relevan, dan berdampak bagi pembentukan karakter peserta didik di era modern ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam bentuk Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Model PTBK dipilih karena

mampu memberikan ruang reflektif dan perbaikan berkelanjutan terhadap praktik layanan Bimbingan dan Konseling yang bertujuan meningkatkan karakter siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jenis dan Pendekatan Penelitian Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Fokus penelitian adalah meningkatkan karakter sopan santun siswa melalui layanan klasikal dengan teknik simulasi. Subjek dan Lokasi Penelitian Subjek penelitian adalah siswa kelas X AV 1 di SMK Negeri 4 Medan yang berjumlah 19 orang. Lokasi penelitian dilakukan di sekolah tersebut pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur Penelitian Penelitian ini menggunakan model siklus yang mencakup:

1. Perencanaan: Penyusunan RPLBK, materi, dan instrumen layanan.
2. Pelaksanaan: Pelayanan klasikal dengan teknik simulasi menggunakan permainan Ludo Sopan Santun.
3. Observasi: Pencatatan respons dan perubahan perilaku siswa.
4. Refleksi: Analisis hasil, evaluasi efektivitas layanan, dan perencanaan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi langsung menggunakan lembar observasi karakter sopan santun siswa.
2. Angket sikap sopan santun sebelum dan sesudah layanan.
3. Wawancara terhadap guru BK dan siswa.
4. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan.

Analisis Data

Data dianalisis secara kualitatif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk mendukung keakuratan, data angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase peningkatan perilaku sopan santun siswa.

Indikator Keberhasilan

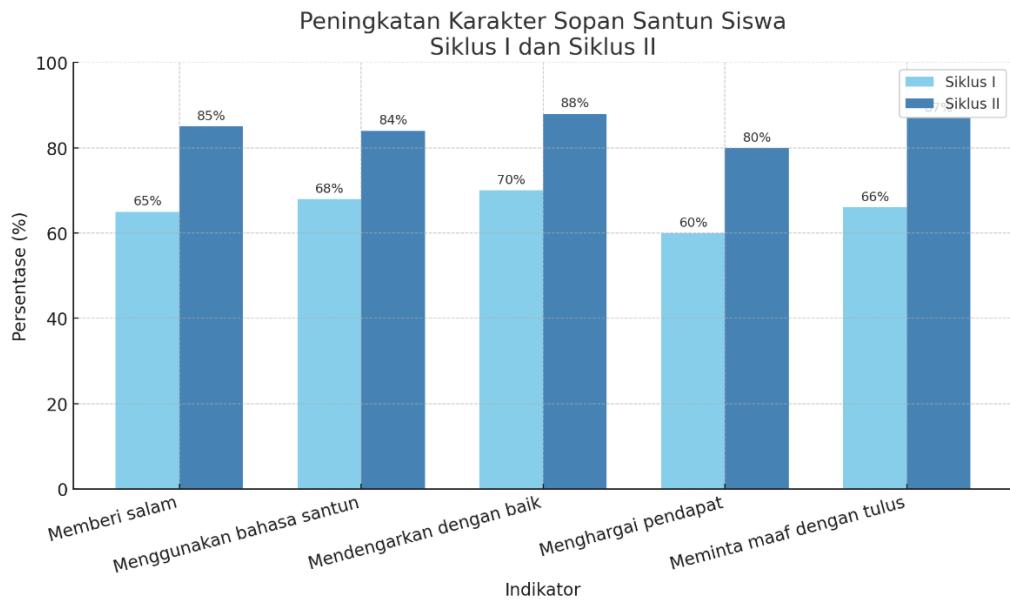
Penelitian dinyatakan berhasil apabila:

1. Minimal 75% siswa menunjukkan peningkatan skor observasi ke kategori tinggi.
2. Rata-rata angket meningkat minimal 20% dari pretest ke posttest.
3. Siswa menunjukkan perubahan perilaku nyata dalam sikap sopan santun di kelas.
4. Terdapat respons positif dari guru dan siswa terhadap layanan yang diberikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar Hasil Peningkatan Siklus I dan II

Berikut adalah peningkatan karakter sopan santun siswa antara siklus I dan siklus II:



Gambar tersebut menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan siklus II, seluruh indikator karakter sopan santun mengalami peningkatan yang signifikan, dari rata-rata 66% menjadi 85%. Ini menunjukkan bahwa layanan klasikal dengan teknik simulasi menggunakan permainan Ludo Sopan Santun efektif dalam membentuk dan meningkatkan karakter sopan santun siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi atau role playing menggunakan media permainan edukatif *Ludo Sopan Santun* dalam meningkatkan karakter sopan santun siswa kelas X AV 1 di SMK Negeri 4 Medan. Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian secara rinci berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan, menganalisis keberhasilan teknik simulasi sebagai metode pembelajaran karakter, serta mengkaji dampak layanan klasikal dalam konteks pembinaan siswa dan lingkungan sekolah.

1. Peningkatan Karakter Sopan Santun Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan angket yang dilakukan, terjadi peningkatan signifikan pada aspek karakter sopan santun siswa dari siklus I ke siklus II. Rata-rata skor perilaku sopan santun meningkat dari 66% menjadi 85%, menunjukkan bahwa metode yang diterapkan mampu membawa perubahan yang berarti pada perilaku siswa.

Peningkatan yang paling mencolok terlihat pada indikator "memberi salam" yang naik dari 65% ke 85%, serta indikator "mendengarkan dengan baik" yang meningkat dari 70% ke 88%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menyadari pentingnya perilaku sopan santun secara teoritis, tetapi juga mulai mengimplementasikan dalam aktivitas sosial mereka sehari-hari.

Perubahan positif ini sejalan dengan prinsip dasar pendidikan karakter yang

menekankan internalisasi nilai-nilai moral melalui pembiasaan dan pengalaman nyata (Lickona, 1991). Pembentukan karakter tidak dapat hanya dilakukan melalui pengajaran teoritis, tetapi harus melalui praktik langsung yang menguatkan nilai tersebut dalam konteks sosial yang nyata, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

Selain itu, indikator “menghargai pendapat” dan “meminta maaf dengan tulus” yang juga mengalami peningkatan signifikan menunjukkan adanya perkembangan empati dan kesadaran sosial di antara siswa. Empati merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter sosial yang sehat dan menjadi pondasi bagi sikap sopan santun yang konsisten (Eisenberg & Miller, 1987).

2. Efektivitas Teknik Simulasi atau Role Playing dalam Pembelajaran Karakter

Teknik simulasi atau role playing telah terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk pengembangan karakter, terutama dalam konteks pendidikan bimbingan dan konseling. Melalui teknik ini, siswa berperan aktif dalam memerankan situasi sosial yang memerlukan sikap sopan santun, sehingga mereka dapat memahami nilai tersebut secara lebih mendalam dan mengalami sendiri dampaknya.

Corey (2015) menyatakan bahwa role playing membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, memperkuat kontrol emosi, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya sikap dan tindakan yang sopan. Penelitian ini membuktikan bahwa teknik simulasi yang didukung media permainan edukatif *Ludo Sopan Santun* tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu mengaktifkan keterlibatan emosional siswa, yang merupakan faktor kunci dalam pembentukan karakter (Jones, 2013).

Permainan sebagai media pembelajaran menjadi sangat relevan dalam konteks pembinaan karakter generasi digital saat ini. Media permainan *Ludo Sopan Santun* memadukan elemen kompetisi sehat, kolaborasi kelompok, dan tantangan moral, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan reflektif. Hal ini mengoptimalkan proses internalisasi nilai karakter sopan santun yang tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, tetapi juga pada afektif dan psikomotorik (Woolfolk, 2013).

Teknik simulasi juga memungkinkan siswa mengalami “safe environment” untuk berekspresi dan belajar dari kesalahan tanpa konsekuensi nyata yang merugikan. Lingkungan belajar yang aman ini sangat penting untuk pengembangan karakter, karena siswa dapat mengeksplorasi peran sosial dan respons emosionalnya tanpa rasa takut dihukum atau dihakimi (Bandura, 1977).

3. Dampak Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Lingkungan Sekolah dan Interaksi Sosial

Selain berdampak pada individu siswa, layanan bimbingan klasikal yang berbasis teknik simulasi ini juga memberikan efek positif terhadap suasana dan budaya sosial di kelas. Sikap sopan santun yang mulai dipraktekkan oleh sebagian besar siswa secara kolektif mendorong terciptanya iklim kelas yang lebih harmonis

dan kondusif.

Hal ini sesuai dengan teori Gibson dan Mitchell (2011) bahwa layanan bimbingan klasikal berfungsi tidak hanya sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan norma sosial yang mengatur interaksi di lingkungan sekolah. Ketika seluruh siswa memperoleh pengalaman belajar bersama dan membangun nilai sopan santun secara kolektif, maka norma ini akan menjadi standar sosial yang diikuti bersama sehingga mengurangi perilaku negatif seperti bullying, konflik, dan ketidakharmonisan sosial.

Guru BK melaporkan adanya perubahan perilaku positif, seperti peningkatan sikap saling menghormati antar siswa dan komunikasi yang lebih santun antara siswa dan guru. Perubahan ini penting karena hubungan interpersonal yang sehat merupakan dasar bagi pembelajaran efektif dan pengembangan karakter yang berkelanjutan (Pianta, 1999).

Layanan klasikal juga memberikan kesempatan kepada guru BK untuk menjangkau seluruh siswa sekaligus, sehingga pembinaan karakter dapat dilakukan secara merata dan konsisten. Ini menjadi salah satu keunggulan metode layanan klasikal dibandingkan layanan individual yang terbatas pada siswa tertentu saja (Proctor & Van Zandt, 2000).

4. Faktor Pendukung dan Hambatan dalam Pelaksanaan Layanan

Keberhasilan layanan ini didukung oleh beberapa faktor kunci, seperti kreativitas guru BK dalam merancang materi dan media pembelajaran yang menarik, keterlibatan aktif siswa, dukungan dari pihak sekolah, serta suasana kelas yang kondusif dan suportif. Media permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sehingga proses pembelajaran karakter berjalan secara efektif.

Namun, terdapat beberapa hambatan yang ditemukan selama pelaksanaan, antara lain ketidaksamaan tingkat partisipasi siswa. Beberapa siswa masih menunjukkan sikap pasif dan kurang percaya diri saat berperan dalam simulasi, yang mengurangi optimalisasi pembelajaran. Hal ini perlu diantisipasi dengan pendekatan personal yang lebih intensif serta penguatan motivasi agar seluruh siswa aktif berpartisipasi.

Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan juga menjadi kendala. Pembinaan karakter memerlukan proses yang berkelanjutan dan konsisten, sehingga durasi dua siklus yang relatif singkat masih kurang untuk memastikan nilai sopan santun benar-benar tertanam dalam jangka panjang. Oleh karena itu, disarankan agar layanan semacam ini dijadikan program rutin dan terintegrasi dalam kurikulum sekolah.

Dukungan lingkungan sekolah dan keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting untuk memperkuat pembentukan karakter di luar kelas. Koordinasi yang baik antara guru BK, guru mata pelajaran, wali kelas, dan orang tua siswa akan memberikan kesinambungan penguatan nilai sopan santun dalam berbagai konteks kehidupan siswa (Epstein, 2001).

5. Implikasi Penelitian dan Rekomendasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pertama, layanan klasikal dengan teknik simulasi dan media permainan edukatif merupakan strategi efektif untuk membangun karakter siswa secara aktif dan menyenangkan. Hal ini dapat dijadikan model layanan yang dapat diterapkan secara luas di berbagai jenjang pendidikan.

Kedua, pembelajaran karakter yang bersifat partisipatif dan berbasis pengalaman seperti role playing memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih bermakna dan berdampak, dibandingkan metode konvensional yang cenderung pasif dan teoritis.

Ketiga, keberhasilan pembinaan karakter tidak hanya ditentukan oleh layanan BK semata, tetapi juga membutuhkan dukungan lingkungan sekolah yang kondusif serta keterlibatan aktif orang tua dan masyarakat.

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar penelitian dilakukan dengan skala yang lebih luas, melibatkan banyak kelas dan jenjang pendidikan berbeda, serta menggunakan pendekatan jangka panjang untuk memantau kesinambungan perubahan karakter siswa. Pemanfaatan teknologi digital untuk simulasi interaktif juga dapat menjadi inovasi menarik untuk menarik minat dan meningkatkan efektivitas pembelajaran karakter di era modern ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter sopan santun siswa kelas X AV 1 SMK Negeri 4 Medan melalui layanan bimbingan klasikal dengan teknik simulasi atau role playing menggunakan media permainan edukatif *Ludo Sopan Santun*. Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan dalam dua siklus, diperoleh sejumlah kesimpulan penting sebagai berikut:

1. Layanan klasikal dengan pendekatan teknik simulasi terbukti efektif dalam meningkatkan karakter sopan santun siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase perilaku siswa pada lima indikator sopan santun, yaitu memberi salam, menggunakan bahasa santun, mendengarkan dengan baik, menghargai pendapat, dan meminta maaf dengan tulus. Rata-rata perilaku siswa meningkat dari 66% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung mampu menginternalisasi nilai-nilai sopan santun secara lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional.
2. Teknik simulasi atau role playing memberikan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan reflektif. Dengan terlibat langsung dalam peran-peran sosial yang menuntut sikap sopan, siswa tidak hanya memahami pentingnya nilai tersebut secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Hal ini memperkuat proses internalisasi nilai karakter secara holistik dan mendalam.

3. Media permainan *Ludo Sopan Santun* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif. Penggunaan permainan sebagai media layanan menjadikan proses bimbingan klasikal lebih menarik, membangun semangat kerja sama, memperkuat interaksi sosial positif, serta memfasilitasi komunikasi yang terbuka dan etis antar siswa.
4. Pelaksanaan layanan ini turut membentuk iklim sosial kelas yang positif. Sikap sopan santun yang mulai dibiasakan oleh siswa menciptakan interaksi yang lebih harmonis, saling menghargai, dan memperkuat hubungan antara siswa dan guru. Dengan demikian, layanan ini tidak hanya berpengaruh pada individu siswa, tetapi juga pada dinamika sosial dan budaya kelas secara keseluruhan.
5. Keberhasilan pelaksanaan layanan didukung oleh beberapa faktor utama, yaitu: (a) kreativitas guru BK dalam merancang materi layanan dan media pembelajaran yang kontekstual, (b) tingginya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan simulasi, (c) suasana kelas yang supportif, dan (d) dukungan dari pihak sekolah, khususnya dalam memberikan ruang dan waktu bagi pelaksanaan layanan. Namun demikian, terdapat beberapa kendala seperti masih adanya sebagian kecil siswa yang pasif, serta keterbatasan waktu untuk pembinaan karakter secara lebih mendalam dan berkelanjutan.
6. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran karakter melalui layanan bimbingan klasikal yang dikombinasikan dengan teknik simulasi merupakan strategi inovatif dan aplikatif dalam membina nilai moral siswa di abad ke-21. Di tengah tantangan budaya global dan pengaruh digital yang kuat, pendekatan seperti ini menjadi solusi nyata untuk menghadirkan pendidikan karakter yang kontekstual, menyenangkan, dan berdampak nyata terhadap perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menguatkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis teknik simulasi dengan dukungan media permainan edukatif dapat menjadi alternatif pendekatan yang relevan, inovatif, dan efektif dalam membentuk karakter siswa. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya pembelajaran aktif dan kontekstual sebagai bagian integral dari layanan bimbingan di sekolah, serta pentingnya peran guru BK sebagai fasilitator utama dalam pembentukan kepribadian peserta didik secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Khair, M. R. (2023). *Efektivitas teknik role playing dalam mengurangi academic burnout pada siswa SMA*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Nusantara*, 7(1), 45–53.
- Arifin, Z. (2015). *Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berkowitz, M. W. (2002). *The science of character education*. In W. Damon (Ed.), *Bringing in a new era in character education* (pp. 43–63). Hoover Institution Press.

- Corey, G. (2015). *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*. Belmont, CA: Brooks/Cole.
- Dewi, N. R., Santoso, I., & Riyanto, Y. (2013). *Pengaruh lingkungan terhadap karakter sopan santun anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 89–95.
- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2011). *Introduction to Counseling and Guidance* (7th ed.). Boston: Pearson Education.
- Hasan, S. (2016). *Etika pergaulan remaja dalam pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2018). *Pendidikan karakter berbasis budaya sekolah*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nadiles, N., Sulistyorini, S., & Hidayati, N. (2022). *Penggunaan role playing berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter sopan santun siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(3), 211–223.
- Nadiles, N., Sulistyorini, S., & Hidayati, N. (2022). *Penggunaan role playing berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter sopan santun siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(3), 211–223.
- Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.
- Poerwadarminta, W. J. S. (2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prastika Sari, D. M., Wibowo, T. A., & Rahayu, S. (2023). *Efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing dalam meningkatkan sopan santun siswa SMK*. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 11(2), 130–138.
- Prastika Sari, D. M., Wibowo, T. A., & Rahayu, S. (2023). *Efektivitas layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing dalam meningkatkan sopan santun siswa SMK*. Jurnal Konseling dan Pendidikan, 11(2), 130–138.
- Prayitno. (2017). *Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Putra, A. Y., Sari, R. P., & Hasanah, U. (2020). *Implementasi nilai karakter dalam pembelajaran berbasis budaya sekolah*. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(1), 25–34.
- Roshita. (2015). *Penerapan pendekatan sosiodrama untuk meningkatkan sikap sopan santun siswa SMP*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 8(2), 95–102.
- Roshita. (2015). *Penerapan pendekatan sosiodrama untuk meningkatkan sikap sopan santun siswa SMP*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 8(2), 95–102.
- Sitorus, R. (2021). *Peningkatan sopan santun melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa SMA*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Edukasi, 9(1), 27–35.
- Sitorus, R. (2021). *Peningkatan sopan santun melalui layanan bimbingan kelompok pada siswa SMA*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Edukasi, 9(1), 27–35.
- Suryani, L. (2017). *Penerapan teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan karakter siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan Karakter, 5(2), 78–85.
- Suryani, L. (2017). *Penerapan teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan karakter siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan Karakter, 5(2), 78–85.

Thompson, M., & Bundy, A. C. (1996). *The effectiveness of social role-playing in improving social interaction among adolescents*. Journal of Adolescent Research, 11(3), 356–373.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.

Young, M. E. (2013). *Learning Through Drama: Role Playing in Education*. New York: Routledge.