

Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing Untuk Mencegah Pergaulan Bebas Siswa SMA Veteran 1 Sukoharjo

Resa Antika Putri1*), Aldila Fitri Radite Nur Maynawati2
Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo12

*) Alamat korespondensi: Jl. Letjend Sujono Humardani No. 1, Sukoharjo, 57521, Indonesia; E-mail: resaantika6@gmail.com

Article History:

Received: 18/02/2026;
Revised: 23/02/2026;
Accepted: 25/02/2026;
Published: 28/02/2026.

How to cite:

Resa Antika Putri 1, & Aldila Fitri Radite Nur Maynawati2. (2026). Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik role playing untuk mencegah pergaulan bebas siswa SMA. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), pp. 110–119. DOI: 10.26539/terapeutik.9/3/26.1002



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2026, Resa Antika Putri, & Aldila Fitri Radite Nur Maynawati(s).

Abstract: This research is driven by the inadequate understanding among students about promiscuity, which can result in various inappropriate behaviors during adolescence. According to the observational findings at Veteran 1 High School in Sukoharjo, 69.6% of 11th graders exhibit a poor understanding of promiscuity. The study aims to assess the effectiveness of group guidance using the role playing method in increasing knowledge and preventing promiscuity among students at Veteran 1 High School, Sukoharjo. A quantitative research framework is utilized, specifically a pre-experimental design involving one group with pre-test and post-test evaluations. The study included a population of 269 11th graders, with a sample of six students chosen through purposive sampling based on their low understanding level. The research tool consisted of a Likert scale questionnaire, which is valid and consistent. Data analysis was performed using the Wilcoxon Signed Rank Test via SPSS to evaluate score differences before and after the intervention. The findings showed that students' knowledge scores increased after the implementation of group guidance with role playing.

Keywords: group guidance, role playing, promiscuity, adolescent, pre-experimental

Abstrak: Penelitian ini didorong oleh kurangnya pemahaman di kalangan siswa tentang pergaulan bebas, yang dapat mengakibatkan berbagai perilaku pergaulan bebas selama masa remaja. Berdasarkan temuan observasi di SMA Veteran 1 Sukoharjo, 69,6% siswa kelas 11 menunjukkan pemahaman yang buruk tentang pergaulan bebas. Penelitian bertujuan menilai keefektifan bimbingan kelompok yang menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan pengetahuan dan mencegah pergaulan bebas oleh kalangan siswa di SMA Veteran 1 Sukoharjo. Kerangka penelitian kuantitatif digunakan, khususnya desain pra-eksperimental yang melibatkan satu kelompok dengan evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Studi ini mencakup populasi 269 siswa kelas 11, dengan sampel enam siswa yang dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan tingkat pengetahuan mereka yang rendah. Instrumen penelitian terdiri dari angket dengan skala *Likert*, yang valid dan konsisten. Analisis data dilakukan dengan *Wilcoxon Signed Rank Test* melalui SPSS untuk mengevaluasi perbedaan skor sebelum dan setelah bimbingan. Hasil temuan menunjukkan bahwa skor pengetahuan siswa meningkat setelah implementasi bimbingan kelompok dengan *role playing*.

Kata Kunci: bimbingan kelompok, *role playing*, pergaulan bebas, remaja, pra-eksperimental

Pendahuluan

Masa remaja yang terjadi pada usia 10 hingga 19 tahun merupakan periode transisi penting dalam pembentukan dan perilaku individu. Menurut Nuruzzaman dan Hermawan (2025), pada tahap ini remaja cenderung terdorong untuk mencoba perilaku berisiko seperti konsumsi alkohol, merokok, penggunaan obat-obatan, serta terlibat dalam pergaulan bebas. Secara psikologis, kondisi emosi yang belum stabil, keterbatasan pengetahuan, dan pengaruh teman sebaya membuat remaja rentan terhadap penyimpangan perilaku (Rahmat, C. P *et al.*, 2024). Pergaulan bebas sendiri dipahami sebagai perilaku yang melampaui norma agama, adat, dan sosial yang berlaku di masyarakat, dan fenomenanya kerap dijumpai di lingkungan sekitar maupun melalui media massa. Pesatnya perkembangan teknologi informasi meningkatkan kerentanan remaja terhadap pergaulan bebas karena mereka dapat dengan mudah mengakses konten yang tidak selaras dengan nilai agama, norma sosial, dan adat yang berlaku. Di sisi lain, kurangnya pembekalan dari orang tua dan lembaga pendidikan mengenai dampak pergaulan

bebas turut memperbesar risiko tersebut. Hal ini diperparah oleh anggapan bahwa isu pergaulan bebas masih dianggap tabu, sehingga memicu munculnya berbagai permasalahan sosial di kalangan remaja.

Fenomena perilaku berisiko di kalangan remaja juga tercermin dalam berbagai data nasional. Data dari *Global Youth Tobacco Survey (2020)*, menunjukkan bahwa persentase siswa berusia 13-15 tahun yang merokok meningkat dari 18,3% pada tahun 2016 menjadi 19,2% pada tahun 2019. Survei Kesehatan Indonesia (2023), lebih lanjut mengungkapkan bahwa kelompok usia 15-19 tahun memiliki persentase perokok tertinggi yaitu 56,5%, diikuti oleh kelompok usia 10-14 tahun sebesar 18,4%. Masalah merokok yang terus berlanjut ini disertai dengan meningkatnya kekhawatiran mengenai penggunaan alkohol di kalangan anak muda. Menurut Badan Pusat Statistik (2020), konsumsi alkohol untuk individu berusia 15 tahun ke atas pada tahun 2020 tercatat sebesar 0,39 liter per orang, dengan minuman keras tradisional, bir, anggur, wiski, dan koktail sebagai minuman beralkohol yang paling disukai. Seiring berjalannya waktu, peningkatan jumlah pengguna di lingkungan mereka dan akses yang lebih mudah terhadap alkohol mendorong anak-anak untuk mengeksplorasi pengalaman baru, yang pada akhirnya dapat menyebabkan ketergantungan. Penting untuk menyadari bahwa alkohol menimbulkan risiko yang lebih besar bagi remaja karena potensinya untuk mengganggu pertumbuhan dan perkembangan, terutama dalam hal perkembangan otak, dan dapat menyebabkan masalah kognitif. Selain itu, alkohol sering dikaitkan dengan kematian akibat overdosis, gangguan kondisi mental, kecelakaan, jatuh, tenggelam, dan kasus bunuh diri.

Permasalahan selanjutnya adalah penyalahgunaan narkoba dan seks bebas. Data Kementerian Komunikasi dan Informasi Digital (2021), menunjukkan bahwa penggunaan narkoba paling marak di kalangan usia 15 tahun ke atas. Konsumsi narkoba tertinggi terjadi pada kalangan individu berusia 15 hingga 35 tahun, di mana 82,4% diidentifikasi sebagai pengguna, 47,1% sebagai pemasok, dan 31,4% sebagai pengangkut. *Drugs Report (2022)* menyatakan bahwa zat-zat yang sering digunakan di Indonesia meliputi ganja, metamfetamin kristal, nipam, dan dekstro. Terjadinya zat-zat ini sangat buruk, menyebabkan penurunan kemampuan kognitif yang mengganggu fungsi otak, serta masalah kesehatan yang memengaruhi jantung, pembuluh darah, paru-paru, dan kulit, antara lain. Selain itu, hal ini tidak memperhitungkan dampak kesehatan mental yang dialami oleh pengguna narkoba, yang dapat memicu agresi, kekerasan, dan tantangan psikologis lainnya.

Keterlibatan orang tua dan lingkungan sekitar memiliki dampak besar pada pandangan dan tindakan remaja. Ketika orang tua tidak membimbing anak-anak mereka serta terdapat suasana yang tidak bersahabat dan tidak ramah, hal itu dapat menyebabkan remaja lebih cenderung terlibat dalam perilaku menyimpang. Kenakalan di kalangan remaja merupakan masalah kritis dalam sistem pendidikan, yang memengaruhi siswa dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Masalah kenakalan di kalangan anak muda semakin meningkat selama masa sekolah karena pengaruh lingkungan yang tidak mendukung dan pengaruh teman sebaya dengan perilaku negatif.

Pendidikan adalah aktivitas yang terorganisir dan direncanakan secara metodis. Seperti yang dinyatakan oleh Rosantika et al. (2024), pendidikan memiliki kekuatan yang dapat mengubah individu dengan meningkatkan karakteristik yang kurang menguntungkan dan memaksimalkan karakteristik yang menguntungkan. Baik lingkungan formal seperti sekolah maupun lingkungan informal dapat memfasilitasi pendidikan, menanamkan disiplin dan nilai-nilai etika pada peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan berfungsi untuk membimbing siswa tidak hanya menuju prestasi akademik tetapi juga menuju pengembangan pola pikir dan tindakan yang konstruktif.

Bimbingan dan konseling melibatkan proses dukungan yang difasilitasi oleh konselor bagi individu peserta konseling yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mereka dan menyelesaikan masalah melalui metode komunikasi langsung atau alternatif. Menurut Ramlah (2022), layanan ini bertujuan mendukung kemandirian peserta didik dan perkembangan aspek pribadi, sosial, belajar, maupun karier sesuai dengan norma yang berlaku. Bimbingan dan konseling di lembaga pendidikan berfungsi untuk tujuan pencegahan dan pengembangan, membantu siswa menyadari kemampuan positif mereka sekaligus mencegah perilaku buruk. Bimbingan kelompok adalah salah satu pendekatan efektif di mana siswa dapat berdiskusi,

bertukar pengalaman, dan belajar dari situasi nyata. Menurut Syarqawi (2022), minat yang besar dan pemahaman yang lebih dalam tentang konseling telah secara efektif meningkatkan perannya dalam pendidikan, menyelaraskan berbagai konsep pendidikan dengan konsep bimbingan dan konseling, yang dibangun di atas nilai-nilai pendidikan dasar. Melalui dinamika kelompok, siswa diberi kesempatan untuk memahami diri mereka sendiri dan terlibat dalam interaksi sosial yang sehat.

Metode *role playing* berfungsi sebagai cara efektif untuk meningkatkan hasil dalam bimbingan kelompok. Tujuan *role playing* adalah sebagai model pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan tempat mereka di masyarakat dan mengatasi tantangan dengan dukungan teman sebaya mereka. Menurut Damayanti et al. (2023), pendekatan *role playing* dapat menampilkan contoh perilaku manusia di dunia nyata, membantu siswa dalam menavigasi emosi, menjadi efektif, dan memahami pengaruh terhadap keyakinan, nilai, dan pemahaman mereka. Dalam penelitian ini, siswa terlibat dalam memerankan skenario spesifik yang berkaitan dengan isu pergaulan bebas. Keterlibatan ini memungkinkan mereka untuk mengenali konsekuensi dari keputusan mereka dan belajar membuat pilihan yang mencerminkan tanggung jawab. Lebih lanjut, metode ini memperkuat keterampilan siswa dalam empati, komunikasi, dan berpikir kritis ketika dihadapkan dengan tekanan sosial.

Namun demikian, sejumlah penelitian sebelumnya cenderung mengkaji perilaku menyimpang remaja secara parsial, seperti perilaku merokok atau agresivitas, tanpa mengintegrasikannya dalam konsep pergaulan bebas yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan desain eksperimen dalam konteks pencegahan pergaulan bebas di tingkat sekolah menengah atas masih terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengujian empiris efektivitas teknik *role playing* dalam menurunkan kecenderungan pergaulan bebas secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Veteran 1 Sukoharjo, dari 269 siswa kelas XI yang mengisi Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD), sebanyak 69,6% menunjukkan pemahaman yang rendah mengenai pergaulan bebas. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan intervensi preventif yang terstruktur dan berbasis metode aktif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung memfokuskan pada satu bentuk perilaku menyimpang, penelitian ini mengkaji pergaulan bebas sebagai konstruk yang komprehensif melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* menggunakan desain pra-eksperimental *one group pre-test post-test*. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi preventif layanan bimbingan dan konseling di sekolah menengah atas serta memperkaya kajian intervensi berbasis dinamika kelompok dalam konteks pendidikan Indonesia. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dalam mencegah pergaulan bebas siswa di SMA Veteran 1 Sukoharjo.

Metode

Pendekatan utama yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif. Penelitian dilakukan di SMA Veteran 1 Sukoharjo. Lokasi ini dipilih karena bertepatan dengan Program Asistensi Mengajar (PAM). Selain itu, lokasi ini dipilih karena adanya pengamatan bahwa beberapa siswa menunjukkan pemahaman yang terbatas mengenai pergaulan bebas, dan bimbingan kelompok *role playing* belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Penelitian ini dilakukan antara Oktober 2025 dan Februari 2026. Metodologi kuantitatif digunakan dalam penelitian ini, dengan menggunakan kerangka kerja pra-eksperimental, khususnya format *pre-test post-test* satu kelompok. Desain ini bertujuan menilai variasi kesadaran siswa tentang pergaulan bebas sebelum dan setelah mereka menerima layanan. Dalam kerangka kerja ini, hanya ada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol.

Populasi terdiri dari 269 siswa kelas XI dari SMA Veteran 1 Sukoharjo. Pemilihan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Kriteria untuk sampel tersebut meliputi siswa yang memiliki pemahaman terbatas tentang pergaulan bebas, atau kelompok kelas yang menunjukkan pemahaman rendah tentang pergaulan bebas. Data primer penelitian dikumpulkan dari

tanggapan peserta terhadap angket yang dibagikan, sedangkan data sekunder bersumber dari materi yang dipublikasikan oleh organisasi resmi dan tinjauan literatur yang melibatkan buku, artikel, dan jurnal terkait. Penelitian ini meneliti variabel independen (X), yaitu bimbingan kelompok melalui metode *role playing*, dan variabel dependen (Y), yaitu pengetahuan pergaulan bebas.

Peneliti menggunakan instrumen berupa angket pemahaman pergaulan bebas, yang terdiri dari 50 pernyataan yang harus dijawab oleh responden sesuai pengetahuan mereka. Metode pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala *Likert* untuk mengukur variabel pengetahuan tentang pergaulan bebas. Berdasarkan temuan Taluke et al. (2019), skala *Likert* berfungsi sebagai alat pengukuran psikologis yang sering digunakan dalam survei penelitian. Pengukuran dengan skala *Likert* menggunakan empat pilihan respons untuk menghindari pilihan netral.

Tabel 1. Pengukuran Skala *Likert*

Respons	Skor	
	(+)	(-)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber: Sugiyono (2021)

Berdasarkan Tabel 1, pengukuran terdiri dari empat tingkat respons, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Respons ini sesuai dengan skor positif 4, 3, 2, dan 1, secara berurutan, sedangkan skor negatif dengan skor sebaliknya. Nilai skor menunjukkan reaksi responden terhadap pernyataan yang disajikan oleh instrumen dalam penelitian. Metodologi penelitian terdiri dari empat sesi, yang diuraikan sebagai berikut.

Sesi pertama

Sesi ini dirancang untuk mengembangkan koneksi antarpeserta agar tercipta suasana yang nyaman dan akrab. Selain itu, peserta diperkenalkan pada konsep bimbingan kelompok serta aturan yang berlaku selama kegiatan. Tahap ini juga dimaksudkan untuk menggali pemahaman awal peserta dan menyiapkan mereka untuk membahas isu pergaulan bebas.

Sesi kedua

Pada sesi ini, peserta didik diminta untuk mengisi angket pra-bimbingan tentang pergaulan bebas (*pre-test*). Tujuan pertemuan ini adalah untuk membantu peserta memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang pergaulan bebas dan untuk mengenali dampak buruk yang terkait dengannya. Pada sesi ini para anggota kelompok akan mencoba membuat skenario yang dipandu oleh pemimpin kelompok. Pada sesi ini juga terdapat penjelasan mengenai teknik *role playing*.

Sesi ketiga

Sesi ini merupakan tahap inti dari bimbingan kelompok, yaitu memberikan pengalaman penghayatan peran dan memfasilitasi analisis terhadap perilaku berisiko tinggi, sehingga kelompok menemukan dan mempraktikkan keterampilan asertif untuk menolak ajakan negatif secara efektif. Pada tahap inti bimbingan kelompok, konselor memulai kegiatan dengan menayangkan video edukatif yang menggambarkan dampak negatif pergaulan bebas terhadap perkembangan pribadi, sosial, dan akademik siswa sebagai stimulus awal untuk membangun kesadaran dan keterlibatan emosional peserta. Setelah penayangan video, konselor memberikan materi secara sistematis mengenai pengertian pergaulan bebas, faktor penyebab, dampak yang ditimbulkan, serta strategi pencegahan yang dapat dilakukan remaja, disertai diskusi interaktif agar siswa mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungan sekolah maupun pergaulan sehari-hari. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan teknik *role playing* untuk memerankan situasi yang mencerminkan tekanan teman sebaya dan dilema dalam pergaulan, kemudian bersama-sama mengevaluasi respons yang ditampilkan guna melatih

keterampilan pengambilan keputusan, penolakan terhadap ajakan negatif, serta penguatan kontrol diri secara konstruktif.

Sesi keempat

Tujuan dari sesi ini yaitu untuk memperkuat pemahaman anggota kelompok mengenai pergaulan bebas, menginternalisasi perilaku positif yang baru dipelajari melalui teknik *role playing*, dan mendorong anggota untuk berkomitmen mengaplikasikan keterampilan penolakan yang efektif dalam situasi kehidupan nyata. Pada sesi ini peserta didik diminta untuk mengisi angket pasca-bimbingan tentang pergaulan bebas (*post-test*). Peserta mengungkapkan perasaan yang mereka alami selama keterlibatan mereka dalam bimbingan kelompok.

Analisis statistik data dilakukan mengikuti penerapan bimbingan dan diuji dengan perangkat lunak SPSS untuk mengidentifikasi dampak bimbingan kelompok yang menggabungkan metode *role playing* dalam meningkatkan pengetahuan tentang pergaulan bebas. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya pada 269 siswa kelas XI SMA Veteran 1 Sukoharjo, menggunakan perangkat lunak SPSS. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung setiap butir pernyataan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan kriteria nilai r hitung $> r$ tabel agar instrumen dapat dinyatakan valid. Sementara itu, reliabilitas dihitung dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan kriteria $\alpha \geq 0,70$, maka dapat dikatakan instrumen reliabel atau layak digunakan untuk penelitian. Instrumen yang telah valid dan reliabel kemudian disebarakan kepada 269 siswa kembali untuk mengetahui tingkat pengetahuan pergaulan bebas. Hasil yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan dikelompokkan ke dalam klasifikasi yang berbeda, seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Kategori dan Kriteria Skor Pengetahuan Pergaulan Bebas

Kategori	Kriteria Skor
Tinggi	skor \geq (rata-rata + 1 standar deviasi)
Sedang	(rata-rata - 1 standar deviasi) \leq skor $<$ (rata-rata + 1 standar deviasi)
Rendah	skor $<$ (rata-rata - 1 standar deviasi)

Sumber: Sulfyaningdyah dan Darmawanti (2024)

Berdasarkan hasil pengelompokan kategori pada Tabel 2, dipilih satu kelas yang termasuk dalam kategori rentan, yaitu memiliki tingkat pengetahuan pergaulan bebas yang rendah. Dari kelas tersebut, enam siswa dengan nilai terendah dipilih untuk berpartisipasi sebagai subjek penelitian. Keenam individu ini menerima bimbingan kelompok yang menggunakan metode *role playing*. Bimbingan kelompok dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan peserta dalam menghindari pergaulan bebas. Setelah semua sesi bimbingan kelompok selesai, *post-test* diberikan dengan angket yang sama. Data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan pengetahuan siswa tentang pergaulan bebas sebelum dan setelah bimbingan. Model hipotesis yang diusulkan untuk penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

H_0 : Penggunaan metode *role playing* untuk bimbingan kelompok tidak efektif dalam mencegah perilaku pergaulan bebas pada siswa di SMA Veteran 1 Sukoharjo.

H_1 : Penggunaan metode *role playing* untuk bimbingan kelompok efektif dalam mencegah perilaku pergaulan bebas pada siswa di SMA Veteran 1 Sukoharjo.

Hipotesis diuji dengan *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Menurut Fadilatunnisyah et al. (2024), uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* dalam konteks desain pra-eksperimental digunakan untuk mengevaluasi perubahan skor sebelum dan setelah bimbingan yang tidak memerlukan asumsi normalitas sehingga cocok untuk data penelitian pendidikan. Uji ini sesuai karena sampel relatif kecil dan sering kali data tidak berdistribusi normal. Pengambilan keputusan didasarkan Pada nilai Asymp. Sig. Dengan taraf 0,05. Menurut Ghozali (2021), apabila Asymp. Sig. $<$ 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan setelah bimbingan, sehingga bimbingan kelompok dengan *role playing* dinyatakan efektif dalam mencegah pergaulan bebas.

Hasil dan Diskusi

Hasil temuan diperoleh berdasarkan rangkaian prosedur untuk mengumpulkan dan memproses data sesuai dengan penelitian kuantitatif dan desain pra-eksperimental yang digunakan. Kualitas instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel diperiksa sebelum temuan penelitian dipresentasikan. Untuk menjamin bahwa data yang dihasilkan sesuai untuk analisis lebih lanjut dalam mengevaluasi hipotesis penelitian, pengujian awal instrumen berupaya untuk mengonfirmasi bahwa alat yang digunakan memang mampu mengukur konstruk yang diteliti secara akurat dan konsisten.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Penelitian menggunakan uji validitas empiris, dengan teknik korelasi antara skor item dan skor total melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Penentuan validitas item dilakukan dengan membandingkan nilai r yang dihitung dengan r tabel pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Jumlah responden dalam uji instrumen ini adalah 269 siswa ($N = 269$), sehingga nilai r tabel yang diperoleh adalah $\pm 0,138$. Prosedur disesuaikan dengan prinsip pengujian validitas dalam penelitian kuantitatif sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2020), bahwa jika koefisien korelasi suatu item lebih tinggi daripada nilai r pada tabel pada tingkat signifikansi tertentu, maka item tersebut dianggap valid. Berdasarkan hasil analisis data, seluruh item menunjukkan nilai r hitung $> 0,138$, sehingga item instrumen dianggap valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur.

Sementara itu, untuk memastikan tingkat konsistensi internal instrumen setelah validasi item-itemnya, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* melalui perangkat lunak SPSS. Reliabilitas instrumen diukur berdasarkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha*. Menurut Creswell (2021), jika suatu instrumen memiliki koefisien reliabilitas $\geq 0,70$, yang menunjukkan konsistensi internal yang kuat, maka instrumen tersebut dianggap dapat diandalkan. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,922 yang lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa item-item pernyataan dalam angket dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dan memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi.

Penentuan Subjek Penelitian

Purposive sampling digunakan dalam pemilihan subjek, yang melibatkan pemilihan peserta berdasarkan standar yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada 269 siswa, diperoleh sejumlah siswa pada satu kelas yang rentan dengan skor kategori rendah terbanyak pada variabel pengetahuan tentang pergaulan bebas. Dari hasil tersebut dipilih enam siswa pada suatu kelas yang rentan tersebut dengan kategori skor rendah sebagai subjek penelitian.

Deskripsi Data

Data yang dideskripsikan merupakan hasil pengukuran menggunakan angket pergaulan bebas yang valid dan konsisten. Pengambilan data dilakukan pada saat sebelum bimbingan (*pre-test*) dan setelah bimbingan (*post-test*). Enam siswa yang mengikuti seluruh rangkaian bimbingan dijadikan sebagai subjek penelitian.

Tabel 3. Klasifikasi Kategori Pengetahuan Pergaulan Bebas Siswa pada Hasil Angket

Kategori	Kriteria Skor
Rendah	skor < 138
Sedang	$138 \leq \text{skor} < 168$
Tinggi	skor ≥ 168

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 3, terdapat tiga kategori skor pengetahuan pergaulan bebas pada hasil angket. Siswa memiliki pengetahuan rendah tentang pergaulan bebas ditunjukkan dengan kriteria skor kurang dari 138. Pengetahuan siswa tentang pergaulan bebas dalam kategori sedang ditunjukkan dengan kriteria skor lebih dari sama dengan 138 dan kurang dari 168. Pengetahuan siswa tentang pergaulan bebas yang tinggi ditunjukkan dengan kriteria skor lebih dari sama dengan 168.

Tabel 4. Distribusi Pengetahuan Pergaulan Bebas Siswa Sebelum Bimbingan

Inisial	Nilai <i>Pre-test</i>	Kategori
Ai	132	Rendah
Ar	130	Rendah
Fi	133	Rendah
Mi	133	Rendah
Qa	134	Rendah
Si	137	Rendah
Jumlah	799	
Rata-rata (mean)	133	Rendah

Sumber: Data Primer (2026)

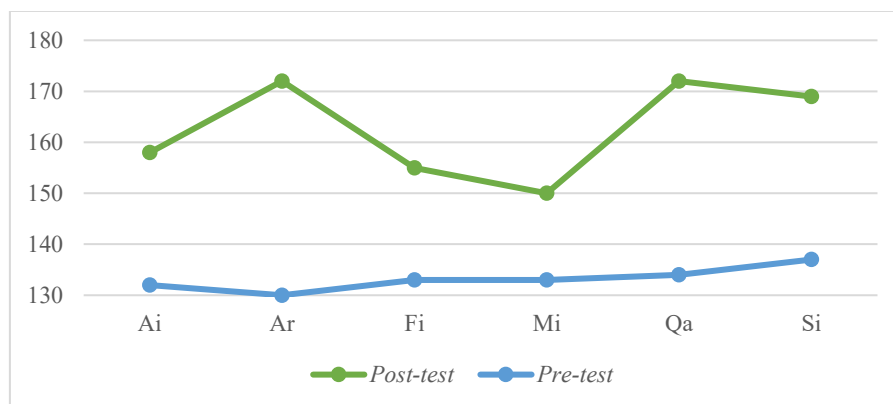
Berdasarkan Tabel 4, nilai *mean* menunjukkan angka 133, skor maksimum 137 dan skor minimum 130. Secara umum, hasil skor *pre-test* menunjukkan siswa konseli termasuk pada kategori rendah, yang artinya masih memiliki kecenderungan perilaku pergaulan bebas, seperti mudah terpengaruh teman, kurang mampu mengendalikan diri dalam pergaulan, serta kurang mempertimbangkan dampak negatif dari perilaku yang dilakukan. Hal tersebut cukup memprihatinkan dan memerlukan upaya pencegahan melalui bimbingan yang tepat.

Tabel 5. Distribusi Pengetahuan Pergaulan Bebas Siswa Setelah Bimbingan

Inisial	Nilai <i>Post-test</i>	Kategori
Ai	158	Sedang
Ar	172	Tinggi
Fi	155	Sedang
Mi	150	Sedang
Qa	172	Tinggi
Si	169	Tinggi
Jumlah	976	
Rata-rata (mean)	163	Sedang

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 5, nilai *mean* menunjukkan angka 163, skor maksimum 172 dan skor minimum 150. Hasil menunjukkan adanya perubahan tingkat pergaulan bebas siswa ke arah yang lebih positif. Seluruh siswa konseli mengalami peningkatan skor pengetahuan tentang pergaulan bebas dan berada pada kategori sedang hingga tinggi. Peningkatan skor ini mengindikasikan bahwa siswa mulai mampu memahami dampak negatif pergaulan bebas, memiliki kemampuan pengendalian diri yang lebih baik, serta berani mengambil sikap yang tepat dalam situasi pergaulan yang berisiko.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Skor

Sumber: Data Primer (2026)

Tabel 6. Perbandingan dan Hasil Pengetahuan Pergaulan Bebas Siswa Sebelum dan Setelah Bimbingan

Inisial	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>	Hasil
Ai	Rendah	Sedang	Positif
Ar	Rendah	Tinggi	Positif
Fi	Rendah	Sedang	Positif
Mi	Rendah	Sedang	Positif
Qa	Rendah	Tinggi	Positif
Si	Rendah	Tinggi	Positif

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 6, secara deskriptif, teknik *role playing* pada bimbingan kelompok memberikan dampak positif dalam mencegah perilaku pergaulan bebas siswa. Teknik ini membantu siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, memahami konsekuensi dari perilaku pergaulan bebas, serta melatih keterampilan sosial dan pengambilan keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut juga mengindikasikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* mampu secara positif meningkatkan pengetahuan siswa tentang pergaulan bebas.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam mencegah perilaku pergaulan bebas siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan skor pengetahuan pergaulan bebas siswa sebelum dan setelah diberikan bimbingan. Penelitian menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* karena jumlah subjek penelitian merupakan sampel kecil dengan jumlah enam siswa. Pengujian dilakukan untuk menguji dua data berpasangan yang berbeda pada sampel kecil atau data yang tidak memenuhi asumsi parametrik. Menurut Creswell (2021), pada penelitian dengan jumlah sampel kecil, penggunaan uji nonparametrik lebih direkomendasikan karena tidak mensyaratkan distribusi normal. Pengambilan keputusan pada uji ini dilakukan apabila Asymp. Sig. kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak. Sementara itu, apabila Asymp. Sig. lebih dari 0,05, maka H_0 diterima.

Tabel 7. Hasil Uji *Wilcoxon*

Data	<i>Negative Ranks</i>	<i>Positive Ranks</i>	<i>Ties</i>	<i>Asymp. Sig.</i>
<i>Pre-test / Post-test</i>	0,00	21,00	0	0,028

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 7, nilai *negative ranks* hasil uji yaitu sebesar 0,00, sehingga tidak ada penurunan skor siswa setelah diberikan bimbingan. Nilai *positive ranks* sebesar 21,00 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor sebelum dan setelah bimbingan oleh seluruh siswa. Sementara itu, nilai *ties* 0 menunjukkan seluruh siswa tidak memiliki skor yang sama antara sebelum dan setelah bimbingan. Nilai Asymp. Sig. sebesar 0,028 lebih kecil dari 0,05, artinya antara skor sebelum dan setelah diberikan bimbingan memiliki perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, teknik *role playing* pada bimbingan kelompok dinyatakan efektif dalam mencegah pergaulan bebas siswa, sehingga H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan secara statistik efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait pencegahan pergaulan bebas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Damayanti et al. (2023) serta Hikmah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap perilaku berisiko. Demikian pula, Hasibuan et al. (2025) menegaskan bahwa aktivitas interaktif berbasis simulasi sosial mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan pengambilan keputusan yang lebih adaptif pada remaja. Secara konseptual, efektivitas teknik *role playing* dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan teori pembelajaran sosial, dimana individu belajar melalui observasi, imitasi, serta refleksi terhadap pengalaman langsung dalam situasi yang menyerupai realitas sosial. Dinamika kelompok yang terbentuk selama proses bimbingan memperkuat internalisasi nilai, meningkatkan kesadaran diri, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam menghadapi tekanan sosial secara lebih asertif.

Implikasi teoretis penelitian ini adalah memperkuat bukti empiris bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif sebagai strategi preventif terhadap perilaku berisiko remaja, khususnya dalam konteks pergaulan bebas yang dikaji secara komprehensif. Temuan ini juga mendukung pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan teori pembelajaran sosial dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif model layanan preventif bagi guru bimbingan dan konseling di sekolah menengah atas dalam merancang program intervensi yang lebih partisipatif dan kontekstual.

Simpulan

Strategi *role playing* dalam bimbingan kelompok efektif dalam mencegah pergaulan bebas siswa di SMA Veteran 1 Sukoharjo. Layanan ini direkomendasikan untuk diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai salah satu strategi preventif di sekolah oleh guru Bimbingan dan Konseling. Teknik *role playing* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman simulatif yang relevan dengan kehidupan sosial mereka, sehingga pemahaman yang diperoleh dapat menyentuh aspek afektif dan pengambilan keputusan, tidak hanya bersifat kognitif. Oleh karena itu, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap pengembangan program bimbingan kelompok yang terstruktur dan terjadwal secara sistematis.

Ucapan Terima Kasih

Penulis dengan tulus menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT atas nikmat yang diberikan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah, dosen dan staf Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo atas izin, bimbingan, arahan, masukan dan dukungan mereka. Rasa syukur yang mendalam penulis sampaikan kepada keluarga, teman-teman penulis atas dukungan yang tak henti-hentinya sepanjang perjalanan ini. Akhirnya, penulis berharap penelitian ini memberikan wawasan yang bermanfaat bagi semua pihak.

Daftar Rujukan

- Adiningrat, N., Albina, M., Padila, W., & Tanjung, E. R. (2025). Penelitian deskriptif dalam pendidikan. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 2557-2564.
- Ananda, F. D., et al. (2025). Peningkatan kesadaran dampak pergaulan bebas pada remaja melalui edukasi dan pendekatan sosial di SMA Negeri 16 Bombana. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(4), 2391-2398.
- Aryani, W. D., et al. (2023). Pendekatan bimbingan konseling. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi*, 3(5), 234-241.
- Awaliah, S., et al. (2025). Fenomena pergaulan bebas di kalangan remaja. *Jurnal Harmoni Pendidikan*, 2(2), 321-332.
- Creswell, J. W. (2021). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). London: Pearson.
- Damayanti, E., Rochani, & Prabowo, A. S. (2023). Pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan pengetahuan pelecehan seksual (penelitian quasi experimental design pada siswa kelas vii SMPN 1 Cikeusik Tahun Ajaran 2022/2023). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Guidance*, 20(1), 39-50.
- Darnoto, & Dewi, H. T. (2021). Pergaulan bebas remaja di era milenial menurut perspektif pendidikan agama islam. *Jurnal Tarbawi*, 17(1), 45-60.
- Evi, T. (2025). Manfaat bimbingan dan konseling bagi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 72-75.
- Fadilatunnisyah, et al. (2024). Penggunaan uji wilcoxon signed rank test untuk menganalisis pengaruh tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah diterima di universitas impian. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 581-587.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program ibm spss 26*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Halawa, P. Y. A. B. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing untuk mengurangi perilaku bullying siswa kelas xii SMK Negeri 1 Lahusa tahun pelajaran 2022/2023. *Jurnal FAGURU*, 2(1).
- Hasibuan, A. D., *et al.* (2025). Menumbuhkan kesadaran moral remaja awal melalui sosialisasi bahaya pergaulan bebas. *Jurnal Pengabdian Aksi Kolektif*, 1(2), 60-72.
- Hikmah, G. R., Prabowo, A. S., & Wibowo, B. Y. (2025). Bimbingan kelompok role-playing untuk mencegah penyimpangan seksual pada mahasiswa yang mengonsumsi tayangan lgbt. *Journal of Islamic Education Guidance and Counseling*, 6(2), 132-144.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Data penggunaan narkoba pada usia 15–35 tahun.
- Kusumawati, E. (2025). Analisis pengaruh teknik role play dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan self esteem siswa: studi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. *Jurnal G-COUNS*, 9(3), 1758-1773.
- Lotulung, M. S. D., & Kasingku, J. D. (2024). Membangun kesadaran remaja akan dampak pergaulan bebas terhadap pembentukan karakter. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1145-1150.
- Minsyar, M., & Yusup, S. N. (2022). Penerapan teknik role playing untuk meningkatkan rasa kepedulian antar siswa. *Jurnal FOKUS*, 1(2), 64-73.
- Nuruzzaman, M. S., & Hermawan, I. A. (2025). Diseminasi dampak pergaulan bebas di kalangan mahasiswa. *Jurnal Abdi Masyarakat JAMAS*, 3(1), 782-787.
- Rahmat, C. P., Ilahi, F. N., Cahyo, G. N., & Sugara, H. (2024). Perilaku agresif pada remaja: dampak dan pencegahannya. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(3), 20-26.
- Ramlah. (2022). Pentingnya layanan bimbingan konseling bagi peserta didik. *Jurnal Al-Mu'izhah*, 1(1), 71-80.
- Rosantika, M. T., Yulianti, & Yanto. (2024). Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik role playing untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di SMPN 16 Kota Jambi. *Jurnal G-COUNS*, 9(1), 292-301.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfyaningdyah, O. C., & Darmawanti, I. (2024). Pengaruh persepsi dukungan lingkungan keluarga terhadap motivasi belajar pada siswa kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Character*, 11(1), 165-175.
- Syarqawi, A. (2022). Bimbingan konseling sebagai upaya dan bagian pendidikan. *Jurnal Al-Fatih*, 1(1): 169-181.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2): 531-540.
- Wahdanah, I. N., Saputri, L., & Abdurrahman. (2022). Teknik konseling yang digunakan guru bimbingan dan konseling untuk mengatasi permasalahan siswa di SMA Negeri 1 Stabat. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Guidance*, 19(2), 151-163.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
