

LAYANAN KLASIKAL DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA

Natalia¹, Uray Herlina², Tri Mega Ralasari³
Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Pengetahuan Sosial
Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Universitas PGRI Pontianak

e-mail: etaanatalia532@gmail.com¹, urayherlinaptk@gmail.com²,
mega88.mt@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngabang melalui penerapan layanan klasikal dengan teknik *role playing*. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan melibatkan 31 siswa kelas VII A sebagai subjek penelitian. Data yang digunakan adalah skala likert, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil pra-siklus tingkat kecerdasan emosional siswa berada pada kategori “tidak sesuai” dengan persentase 60%. Setelah penerapan layanan klasikal menggunakan teknik *role playing* pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 73% dalam kategori “sesuai”. Pada siklus II, kecerdasan emosional siswa kembali meningkat hingga mencapai 83% dan masuk kategori “sangat sesuai”. Peningkatan ini terlihat pada kemampuan siswa dalam mengenali emosi, mengelola perasaan, menunjukkan empati, memotivasi diri, serta berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa layanan klasikal dengan teknik *role playing* efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa dalam lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Layanan Klasikal, *Role Playing*, Emosional

Abstract

This study aims to improve the emotional intelligence of seventh-grade students of SMP Negeri 2 Ngabang through the implementation of classical services with role-playing techniques. This study used a classroom action research model implemented in two cycles, involving 31 students of class VII A as research subjects. The data used were a Likert scale, observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that in the pre-cycle results, the level of students' emotional intelligence was in the "not appropriate" category with a percentage of 60%. After the implementation of classical services using role-playing techniques in cycle I, there was an increase to 73% in the "appropriate" category. In cycle II, students' emotional intelligence increased again to 83% and entered the "very appropriate" category. This increase was seen in students' abilities to recognize emotions, manage feelings, show empathy, motivate themselves, and interact positively with peers. Based on these results, it can be concluded that classical services with role-playing techniques are effective for improving students' emotional intelligence in the school environment.

Keywords: Classical Services, *Role Playing*, Emotional

PENDAHULUAN

Bimbingan dan konseling merupakan salah satu bidang layanan yang perlu dilaksanakan didalam program pendidikan. Bimbingan dan konseling merujuk pada suatu pendekatan interaktif yang bertujuan memberdayakan individu atau kelompok dalam memahami diri sendiri, mengatasi masalah, dan mencapai perkembangan optimal. Bimbingan dan konseling adalah salah satu aspek dan program dalam pendidikan yang bertujuan membantu mengoptimalkan perkembangan peserta didik (Hikmawati, n.d.). Konsep dasar bimbingan dan konseling mencakup pemberdayaan, pemahaman diri, hubungan interpersonal yang saling percaya, dan pemecahan masalah. Bimbingan dan konseling adalah proses yang membantu individu memahami diri, mengembangkan potensi, dan mengatasi tantangan hidup. Dalam dunia pendidikan bimbingan dan konseling memiliki berbagai strategi layanan, termasuk bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, dan konseling kelompok (Saputra, 2024). Bimbingan dan konseling menguraikan tentang pokok-pokok dasar pemikiran yang dijadikan pedoman program pelaksanaan atau aturan main yang harus diikuti dalam pelayanan tugas program bimbingan dan dapat dijadikan landasan praktis yang harus diikuti dalam program pelayanan bimbingan konseling di sekolah (20, 2022)

Layanan bimbingan klasikal adalah bagian dari bimbingan dan konseling yang dilakukan secara

klasikal, bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan diri, mengatasi masalah, dan mencapai kemandirian secara menyeluruh. Bimbingan klasikal merupakan salah satu strategi layanan bimbingan dan konseling yang dilaksanakan secara terstruktur oleh guru bimbingan dan konseling (BK) atau konselor sekolah dalam lingkungan kelas. Layanan ini diberikan kepada semua peserta didik dalam bentuk tatap muka yang terjadwal dan rutin (Badaruddin, 2015). Layanan klasikal merupakan salah satu bentuk layanan dasar bimbingan yang mengharuskan konselor berinteraksi langsung dengan siswa secara terjadwal. Kegiatan ini dapat berupa diskusi kelas, tanya jawab, dan praktik langsung yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses layanan (Pertiwi, 2020).

Layanan bimbingan klasikal adalah satu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan peserta didik dikelas secara terjadwal. Kegiatan bimbingan klasikal ini bisa berupa diskusi kelas, tanya jawab, dan praktik langsung. Bimbingan klasikal ini juga bisa membuat peserta didik aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan yang diberikan guru. Layanan bimbingan klasikal dan teknik *role playing* terletak pada kesamaan tujuan keduanya dalam membantu perkembangan pribadi, sosial, dan emosional siswa. Layanan bimbingan klasikal merupakan salah satu bentuk layanan dalam

bimbingan dan konseling yang diberikan secara klasikal atau kelompok di dalam kelas. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi, membangun pemahaman, dan menanamkan keterampilan tertentu pada siswa secara menyeluruh. Dalam pelaksanaannya, layanan ini sering menggunakan berbagai teknik agar penyampaian materi lebih menarik dan efektif, salah satunya adalah teknik *role playing* (Sri Murni, 2022).

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang tergolong dalam metode simulasi (Hernaningsih, 2020). *Role playing* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoretis untuk konseli yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri. Dengan menerapkan teknik *role playing* konseli dapat melakukan perilaku yang telah diputuskan di lingkungan yang aman dan bebas resiko (I Made Sonny Gunawan, 2025). *Role playing* adalah salah satu metode pembelajaran dalam bentuk simulasi yang bertujuan untuk memeragakan peristiwa sejarah, kejadian-kejadian aktual, maupun situasi yang berpotensi terjadi di masa depan (Herlina, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa melalui teknik *role playing*, siswa diharapkan mampu belajar dan menyelesaikan suatu masalah dengan mempelajari

peran lain selain perannya sendiri. Kegiatan *role playing* membantu siswa memahami berbagai peran di lingkungan mereka dan menyesuaikan dengan karakter orang-orang di sekitarnya. Dengan demikian, *role playing* dapat membantu siswa belajar mengelola emosi secara lebih tepat (Ajeng et al., 2014).

Menurut Goleman (2001:164), kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk memahami emosi diri dan orang lain, kemampuan untuk memotivasi diri, serta keterampilan dalam mengelola emosi secara tepat, baik dalam diri sendiri maupun saat berinteraksi dengan orang lain. Aspek-aspek kecerdasan emosional meliputi kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi, empati, dan keterampilan social (Sari, U. P., & Hariani, 2021). Kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk menggunakan penalaran yang akurat tentang diri sendiri dan orang lain serta kemampuan untuk memfasilitasi penalaran ini untuk memperkaya pemikiran dan pengambilan keputusan. Seorang siswa yang memiliki kecerdasan emosional yang baik dapat menalar emosi secara detail tentang dirinya dan orang lain, dengan begitu informasi yang didapatnya akan membantu dirinya dalam proses belajar (Maghfiroh, 2017). Kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengarahkan emosi secara bijak dan terkendali. Hal ini mencerminkan perpaduan antara pikiran, perasaan, kondisi psikologis dan biologis, serta dorongan yang bertindak. Dengan

kata lain, kecerdasan emosional memungkinkan seseorang merespons suatu perasaan dengan cara yang sehat dan adaptif dalam berbagai situasi (Fauziatun, 2020).

Reaksi berantai akan membantu mempercepat proses pembentukan kecerdasan emosional melalui latihan. Dengan pelatihan yang tepat, perubahan biologis yang terjadi akan membangun tindakan-tindakan cerdas secara emosional yang tertanam dalam diri, sehingga menjadi respons kebiasaan dan pola pikir yang berlangsung secara naluri (Oseven, n.d.). Kecerdasan emosional sangat penting bagi siswa karena membantu mereka mengenali diri, mengelola emosi, dan berinteraksi dengan lingkungan secara lebih positif. Dengan kecerdasan emosional yang baik, siswa dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih percaya diri, tangguh, dan mampu menghadapi berbagai tantangan belajar maupun kehidupan sehari-hari (Idamayanti & Djanah, 2021).

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada masa perkembangan emosional yang dinamis, ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, kecenderungan mencoba hal-hal baru, daya imajinasi yang kuat, perasaan gelisah, serta keberanian untuk menentang ketika merasa diabaikan atau tidak dipahami. Pendidikan di sekolah tidak hanya perlu mengembangkan kecerdasan rasional, yaitu kemampuan memahami materi yang umumnya dikuasai siswa, tetapi juga harus membina kecerdasan emosional (Education, 2021). Pada rentang usia 11-16 tahun ini,

kecerdasan emosional sangat penting agar siswa mampu menghadapi berbagai pengaruh negatif yang sering muncul pada masa tersebut (Jati & Yoenanto, 2013). Pada tahap ini, kecerdasan emosional mereka sangat dipengaruhi oleh lingkungan, baik keluarga, sekolah, maupun teman sebaya, dan sifatnya tidak tetap karena dapat berubah sewaktu-waktu sesuai situasi yang dihadapi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik, khususnya orang tua dan guru, untuk memahami bahwa emosi siswa dapat muncul secara tiba-tiba dan memancing tindakan, baik yang bersifat positif maupun negatif. Dengan pemahaman tersebut, pendidik dapat memberikan bimbingan dan pengelolaan emosi yang tepat agar siswa mampu mengenali, memahami, dan mengendalikan emosinya secara sehat, sehingga berdampak positif terhadap perilaku dan proses belajar mereka (HM, 2016).

METODE

Bentuk dan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif dengan model spiral Kemmis & McTaggart dalam dua siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran atau layanan yang diberikan. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas melalui proses refleksi diri. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan tindakan yang direncanakan secara matang,

dilakukan dngan cara sistematis, serta diulang dalam beberapa siklus tindakan (Utomo et al., 2024). Subjek penelitian berjumlah 31 siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Ngabang. Setting penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Ngabang pada semester ganjil 2025/2026, bulan Agustus-september 2025. Jenis data meliputi data kuantitatif dari skala likert dan data kualitatif dari observasi, wawancara serta dokumentasi, dengan sumber primer berupa siswa dan sekunder berupa dokumentasi. Prosedur penelitian meliputi siklus I dan II dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan deskriptif kuantitatif untuk presentasekan skala likert dan interpretasi kualitatif untuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan proses ini meliputi pelaksanaan tahapan, partisipasi siswa, dan suasana kondusif, sedangkan indikator hasil adalah

peningkatan skor rata-rata kecerdasan emosional ke kategori sangat sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN
Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa melalui layanan klasikal dengan teknik *role playing*, siswa di SMP Negeri 2 Ngabang terutama dikelas VII A menunjukkan gejala yang masih labil dalam mengelola emosi mereka. Peserta didik yang masih labil dalam mengelola emosi biasanya menunjukkan beberapa gejala seperti mudah marah atau mudah tersinggung, dan menanggapi berlebihan saat menghadapi masalah sepele. Masa transisi ini sering kali dapat memicu perubahan emosional pada siswa. Kondisi tersebut menunjukkan gejala siswa yang masih labil dalam mengelola emosi.

Tabel 1. Rekaplan Pra-Siklus Kecerdasan Emosional

Aspek Kecerdasan Emosional	Skor Ideal	Jumlah Total	Presentase	Kategori
Kesadaran diri	496	280	56%	Tidak Sesuai
Pengendalian diri	496	314	63%	Sesuai
Motivasi diri	496	303	61%	Sesuai
Empati	496	281	57%	Tidak Sesuai
Keterampilan sosial	496	303	61%	Sesuai

Rata-Rata	60%	Tidak Sesuai
<p>Hasil skala likert pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecerdasan emosioanal yang tidak sesuai dan sebagian nya ada yang sesuai sebelum diterapkan teknik <i>role playing</i>. Dari 31 siswa presentase aspek kecerdasan emosional yang telah dapat disimpulkan kesadaran diri (56%) termasuk kategori tidak sesuai dan empati (57%) dengan kategori tidak sesuai sedangkan pengendalian diri (63%) dengan kategori sesuai, motivasi diri (61%) dengan kategori sesuai dan keterampilan sosial (61%) dengan kategori sesuai, tetapi tetap belum mencapai` kategori “Sangat Sesuai”. Secara umum, siswa kelas VII A membutuhkan layanan bimbingan klasikal dengan teknik <i>role playing</i> untuk meningkatkan kecerdasan emosional, khususnya dalam kesadaran diri dan empati. Berikut merupan rekapan hasil skala likert yang disajikan pada gambar.</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, setelah diberikan layanan klasikal dapat meningkatkan kecerdasan emosional dengan teknik <i>role playing</i> pada siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Ngabang. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil pra-siklus, siklus I, dan sikulus II yang melibatkan data skala likert, hasil observasi, serta wawancara dengan guru BK.</p> <p>Setelah pelaksanaan layanan pada dua siklus, peneliti membagikan kembali skala likert kepada subjek penelitian untuk mengetahui sejauh mana perubahan skor pada setiap aspek kecerdasan emosional tersebut.</p> <p>a. Hasil skala likert kecerdasan emosional siswa setelah diberikan tindakan siklus I. Berikut disajikan data hasil skala likert siklus I pada tabel dibawah ini:</p>	

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Kecerdasan Emosional Siswa Siklus I

Aspek Kecerdasan Emosional	Skor Ideal	Jumlah Total	Presentase	Kategori
Kesadaran diri	496	343	69%	Sesuai
Pengendalian diri	496	335	68%	Sesuai
Motivasi diri	496	360	73%	Sesuai
Empati	496	377	76%	Sesuai
Keterampilan sosial	496	396	80%	Sangat Sesuai

Rata –Rata	73%	Sesuai
Hasil skala likert siklus I menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa setelah diterapkan layanan klasikal dengan teknik <i>role playing</i> . Dari 31 responden presentase aspek kecerdasan emosional yang telah dapat disimpulkan kesadaran diri (69%) termasuk kategori sesuai, pengendalian diri (68%) dengan kategori sesuai, motivasi diri (73%) dengan kategori sesuai, empati (76%) dengan kategori sesuai dan keterampilan sosial (80%) dengan kategori sangat sesuai. Secara umum,	siswa kelas VII A sudah menunjukkan sikap positif terhadap apa yang sudah dijelaskan dalam materi kecerdasan emosional dan lebih terdorong untuk aktif. Dengan demikian layanan klasikal dengan teknik <i>role playing</i> pada siklus I dapat dikatakan telah memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kecerdasan emosional siswa sebagaimana yang terlihat pada gambar.	
	a. Hasil skala likert kecerdasan emosional siswa setelah diberikan tindakan siklus II	

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kecerdasan Emosional Siswa Siklus II

Aspek Kecerdasan Emosional	Skor Ideal	Jumlah Total	Presentase	Kategori
Kesadaran diri	496	406	82%	Sangat Sesuai
Pengendalian diri	496	403	81%	Sangat Sesuai
Motivasi diri	496	408	82%	Sangat Sesuai
Empati	496	411	83%	Sangat Sesuai
Keterampilan sosial	496	420	85%	Sangat Sesuai
Rata-Rata			83%	Sangat Sesuai

Hasil skala likert pada siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran kecerdasan emosional dengan teknik *role playing*. Dari total 31 responden dengan kesadaran diri 82% dengan kategori sangat sesuai, pengendalian diri (81%) dengan kategori sangat sesuai, motivasi diri (82%) dengan

kategori sangat sesuai, empati (83%) dengan kategori sangat sesuai dan keterampilan sosial (85%) dengan kategori sangat sesuai.

Secara keseluruhan data ini mengindikasikan bahwa layanan klasikal dengan teknik *role playing* berhasil meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Tingginya presentase pada kategori “Sangat

Sesuai” mencerminkan bahwa dengan teknik *role playing* ini diterima baik dengan baik oleh peserta didik. Berikut hasil skala likert siklus II dalam gambar.

b. Perbandingan Hasil Skala Likert Siklus I Dan Siklus II

Untuk melihat perkembangan kecerdasan emosional siswa secara

menyeluruh dari siklus I ke siklus II, maka disusun rekapitulasi hasil skala likert pada setiap tahap. Berikut ini disajikan tabel yang menunjukkan presentase distribusi tanggapan siswa.

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Kecerdasan Emosional Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek Kecerdasan Emosional	Skor Ideal	Jumlah Total	Presentase	Kategori	Skor Ideal	Jumlah Total	Presentase	Kategori
Kesadaran diri	496	343	69%	Sesuai	496	406	82%	Sangat Sesuai
Pengendalian diri	496	335	68%	Sesuai	496	403	81%	Sangat Sesuai
Motivasi diri	496	360	73%	Sesuai	496	408	82%	Sangat Sesuai
Empati	496	377	76%	Sesuai	496	411	83%	Sangat Sesuai
Keterampilan sosial	496	396	80%	Sangat Sesuai	496	420	85%	Sangat Sesuai
Rata-Rata			73%	Sesuai	Rata-Rata		83%	Sangat Sesuai

Tabel menunjukkan adanya pergeseran signifikan dalam kategori jawaban siswa dari siklus I hingga siklus II, menandakan peningkatan kecerdasan emosional yang konsisten setelah diterapkan teknik *role playing* sebagai mana terlihat pada gambar.

Dari data ini menunjukkan distribusi respon peserta didik dalam tiga tahap pengukuran: pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap

pra-siklus rata-rata hasil angket 60% dengan kategori tidak sesuai, ini adalah respon awal yang sangat rendah terhadap hal yang diukur. Pada siklus I terjadi perubahan signifikan dengan rata-rata 73% dengan kategori sesuai dengan kata lain responden memberikan respon yang positif. Pada siklus II hampir semua responden memberikan respon yang positif dengan rata-rata 83% kategori sangat sesuai dan tidak

ada yang tidak sesuai, sehingga kategori mencapai 100%. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan, pemahaman, kesetujuan atau penerimaan yang terus membaik pada setiap siklus.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan klasikal dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa yang telah dilakukan selama dari pra-siklus sampai dengan siklus II, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa. Peningkatan ini terlihat baik dari hasil skala likert, observasi, maupun refleksi guru dan siswa selama proses layanan berlangsung. Pada tahap pra-siklus, kecerdasan emosional siswa berada pada kategori tidak sesuai dengan rata-rata skor 60%. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi dan memahami perasaan teman. Aspek yang paling rendah terdapat pada kesadaran diri dan empati. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu menempatkan diri di dalam situasi orang lain, cenderung mudah tersinggung, serta belum dapat mengontrol perasaan ketika menghadapi perbedaan pendapat. Keadaan tersebut menjadi dasar dilakukannya layanan klasikal dengan teknik *role playing* agar siswa dapat belajar memahami dan mengelola emosi melalui pengalaman langsung.

Pada siklus I, kegiatan layanan klasikal dilakukan dengan

melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan bermain peran yang menggambarkan situasi sosial sehari-hari di sekolah. Siswa diajak memerankan tokoh dalam skenario yang telah dibuat yang berkaitan dengan kerja sama dan pengendalian emosi. Setelah pelaksanaan tindakan, terjadi peningkatan rata-rata skor kecerdasan emosional menjadi 73% dengan kategori sesuai. Siswa mulai menunjukkan kesadaran diri dan empati yang lebih baik. Mereka mulai dapat mengendalikan emosi, memahami perasaan teman, serta menunjukkan tanggung jawab. Namun berdasarkan hasil observasi, masih terdapat beberapa siswa yang masih pasif dan belum sepenuhnya menunjukkan empati saat berinteraksi, karena masih beradaptasi dengan metode pembelajaran baru. Pada siklus II dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan layanan. Guru memberikan bimbingan yang lebih intensif, menyesuaikan skenario peran agar lebih relevan dengan kehidupan siswa, serta memberikan penguatan positif selama kegiatan berlangsung. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan rata-rata 83% dan masuk dalam kategori sangat sesuai. Pada tahap ini, siswa terlihat lebih berani mengekspresikan pendapat, mampu mengendalikan emosi dengan baik, serta menunjukkan empati dan kepedulian terhadap teman yang sedang mengalami kesulitan. Suasana kelas juga menjadi lebih kondusif dan komunikatif, karena siswa lebih terbuka dan saling menghargai satu sama lain.

Peningkatan yang dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan bahwa layanan klasikal

dengan teknik *role playing* efektif dalam membantu siswa meningkatkan kecerdasan emosionalnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Goleman (2002) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional mencakup kemampuan mengenal emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, memahami emosi orang lain, serta membina hubungan sosial. Melalui kegiatan *role playing*, siswa dapat belajar mengenali perasaan mereka sendiri dan orang lain, serta berlatih bagaimana merespons situasi emosional secara positif. Selain itu juga, hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Hidayat et al., 2016) yang menyatakan bahwa teknik *role playing* mampu menumbuhkan empati, tanggung jawab, dan keterampilan sosial, karena siswa belajar melalui pengalaman nyata dan refleksi terhadap peran yang dimainkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan layanan klasikal dengan teknik *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang kecerdasan emosional, tetapi juga mengubah perilaku mereka menjadi lebih positif dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan layanan klasikal dengan teknik *role playing* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menjadi lebih mampu mengenali dan mengelola emosinya, memahami perasaan orang lain, serta membangun hubungan sosial yang sehat. Oleh karena itu, layanan klasikal dengan teknik *role playing* dapat

direkomendasikan sebagai salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa di sekolah menengah pertama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa layanan klasikal dengan teknik *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Ngabang. Pada kondisi pra-siklus, kecerdasan emosional siswa masih berada pada kategori tidak sesuai dengan rata-rata skor sebesar 60%. Siswa terlihat masih kesulitan dalam mengendalikan emosi, kurang memahami perasaan orang lain, dan belum mampu bekerja sama sama dengan baik dalam lingkungan sekolah. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 73% dengan kategori sesuai. Siswa mulai menunjukkan kemampuan mengenali emosi diri, memahami perasaan teman, serta berani mengekspresikan pendapat dengan cara yang positif. Pada siklus II, hasilnya meningkatkan secara signifikan menjadi 83% dengan kategori sangat sesuai. Siswa telah mampu mengelola emosinya, menunjukkan empati terhadap sesama, serta membangun hubungan sosial yang lebih baik di lingkungan kelas. Suasana pembelajaran pun menjadi lebih interaktif, hangat, dan saling menghargai. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan layanan klasikal dengan teknik *role playing* tidak hanya membantu siswa memahami konsep kecerdasan emosional, tetapi juga menumbuhkan

perubahan perilaku nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* merupakan metode yang efektif dan relevan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Cv Abe Kreatifindo.
- Fauziatun, N. &. (2020). Relevansi Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Kecerdasan Spiritual (SQ) Dengan Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 142-165.
- Hernaningsih, T. &. (2020). Pengaruh Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sma Batik 1 Surakarta. *Annizom*, 5,3.
- Hm, E. M. (2016). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 198-213.
- I Made Sonny Gunawan, H. A. (2025). *Konseling Behavioristik Dengan Perspektif Kearifan Lokal*. Lingkungan Handayani,
- Maghfiroh, R. L. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Prososial Siswa Di Smp Negeri 2 Sidoarjo. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 5(01).
- Saputra, R. K. (2024). *Buku Ajar Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sri Murni, S. Z. (2022). Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *JGCI: Journal of Guidance and Counseling Inspiration*, .
- 20, B. K. I. A. (2022). *The World of Counselor: Graflit*. Anagraf Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=liB-EAAAQBAJ>
- Ajeng, D., Paninggar, G., Djannah, W., Hidayat, S. W., & Maret, U. S. (2014). *Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa SMP*. 2(August), 0–3.
- Education, M. (2021). *Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Kapontori*. 3(2), 81–97.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Hidayat, L. M., Syaodih, E., & Zahara, R. (2016). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 2 Sumbersari. *Educare*, 14(2), 18–29.
<https://jurnal.fkip.unla.ac.id/ind>

ex.php/educare/article/view/208

Hikmawati, F. (n.d.). *Bimbingan dan Konseling*. Rajawali Press.

Idamayanti, K., & Djanah, M. (2021). Keefektifan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMP. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 4(2), 123–128.

Jati, G. W., & Yoenanto, N. H. (2013). *Kecerdasan emosional siswa sekolah menengah pertama ditinjau dari faktor demografi*. 2(02), 109–123.

Oseven, E. (n.d.). *Kecerdasan Emosional: Panduan Praktis Tentang Cara Mengontrol Emosi Anda Dan Mencapai Sukses Sosial Seumur Hidup*. Pinang.
<https://books.google.co.id/books?id=TCKrEAAAQBAJ>

Pertiwi, H. (2020). Menumbuhkan Sikap Sopan Santun Dalam Kehidupan Sehari-hari Melalui Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling Kelas XI SMA Negeri 3 Sukanda. *Jurnal Inovasi Bimbingan dan Konseling*. 2, 65–69.

Sari, U. P., & Hariani, R. (2021). *Penerapan Pelayanan Guru Bimbingan dan Konseling Dalam Menyeimbangkan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spritual Siswa*. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*. 2(1), 107–113.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>