

PENERAPAN KONSELING KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENGATASI KENAKALAN REMAJA PADA PESERTA DIDIK

Faradita Ayu Anggraini

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: faradita.21089@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Farid Ilhamuddin S.Pd., M.Pd.

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: muhammadilhamuddin@unesa.ac.id

Abstrak

Masa remaja dapat diartikan sebagai fase krusial untuk perkembangan individu dengan pertanda: perubahan fisik, emosional, dan pribadi sosial. Ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri terhadap perubahan tersebut kerap memicu krisis identitas dan perilaku menyimpang, salah satunya adalah kenakalan remaja. Terdapat tujuan yang menjadi fokus pada penulisan artikel ini, yakni sebagai pengujian efektivitas sebuah teknik *role playing* dalam latar konseling kelompok demi mengatasi kenakalan remaja peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Taman. *One group pre-test* dan *post-test* menjadi metode kuantitatif yang diterapkan. Kemudian, sejumlah 8 peserta didik menjadi subjek penelitian dengan alur pemilihan secara *purposive sampling* berdasarkan skor *pre-test* yang tinggi. Setelah diberikan enam sesi konseling kelompok, hasil analisis menggunakan uji wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) senilai $0,0111 < 0,05$, yang berarti terdapat penurunan signifikan skor kenakalan dari kategori tinggi menjadi sedang. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa konseling kelompok teknik *role playing* efektif dalam menurunkan perilaku kenakalan remaja. Penelitian ini mendukung teori belajar sosial Albert Bandura yang menyatakan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh proses observasi dan interaksi sosial. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan layanan bimbingan dan konseling di sekolah sebagai upaya preventif dan kuratif terhadap kenakalan remaja.

Kata Kunci: Kenakalan Remaja, Konseling Kelompok, *Role Playing*, Teori Belajar Sosial.

Abstract

Adolescence can be interpreted as a crucial phase for individual development with signs: physical, emotional, and social personal changes. Inability to adapt to these changes often triggers identity crises and deviant behavior, one of which is juvenile delinquency. There is a goal that is the focus of writing this article, namely as a test of the effectiveness of a role playing technique in a group counseling setting to overcome juvenile delinquency in class VIII students at SMP Negeri 2 Taman. One group pre-test and post-test are the quantitative methods applied. Then, a number of 8 students became research subjects with a purposive sampling selection process based on high pre-test scores. After being given six group counseling sessions, the results of the analysis using the Wilcoxon test showed an Asymp. Sig (2-tailed) value of $0.0111 < 0.05$, which means there was a significant decrease in delinquency scores from the high category to moderate. Thus, it can be concluded that group counseling using the role playing technique is effective in reducing juvenile delinquency. This study supports Albert Bandura's social learning theory which states that individual behavior is influenced by the process of observation and social interaction. These findings are expected to be the basis for developing guidance and counseling services in schools as a preventive and curative effort against juvenile delinquency.

Keywords: *Juvenile Delinquency, Group Counseling, Role Playing, Social Learning Theory.*

PENDAHULUAN

Masa remaja dapat diartikan sebagai fase krusial perkembangan yang patut diperhatikan, di mana individu mengalami perubahan mencakup fisik, emosional, dan sosial. Perubahan ini menandakan adanya perpindahan dari masa kanak-kanak yang bertumbuh dewasa, sering kali diikuti oleh dinamika psikologis yang kompleks (Afrita & Yusri, 2022). Dalam proses perkembangannya, remaja

kerap menghadapi berbagai tantangan seperti konflik internal, kesulitan dalam mengelola emosi, dan penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial (Utami & Erfahmi, 2020).

Ketidakmampuan dalam mengelola perubahan secara adaptif dapat memicu krisis identitas, yakni suatu kondisi ketika individu mengalami kebingungan dalam menyesuaikan diri dengan nilai-nilai sosial. Hal ini dapat memicu perasaan tidak nyaman, kecemasan, bahkan

depresi karena individu merasa kehilangan arah dalam menentukan tujuan hidup (Maulana & Nugroho, 2019). Individu yang tidak mampu beradaptasi cenderung mengalami penurunan kepercayaan diri, kesulitan dalam pengambilan keputusan, serta akan menarik diri dari lingkungan sosial. Jika krisis identitas tidak segera diberikan penanganan dengan tepat, maka akan berkepanjangan hingga dapat meningkatkan risiko munculnya perilaku menyimpang salah satunya kenakalan remaja (Rofi, 2024).

Menurut Stanley, kenakalan remaja merupakan sebuah perilaku yang tidak hanya ditunjukkan melalui tindakan, namun juga mencerminkan adanya proses berpikir yang keliru atau irasional (Maulana & Nugroho, 2019). Pola pikir irasional ini menunjukkan lemahnya kemampuan berpikir kritis serta kurangnya kontrol diri pada remaja (Fatmasari et al., 2024). Adapula *belief system* dalam bentuk *distorsi kognitif* yang keliru pada perilaku menyimpang dikarenakan anggapan untuk mendapat perhatian orang tua atau lingkungan. *Overgeneralisasi* dengan artian situasi individu percaya bahwa perhatian atau kasih sayang hanya akan diberikan jika mereka melakukan pelanggaran (Syasyila et al., 2024). Pola pikir ini jika tidak diberikan intervensi akan memperkuat perilaku menyimpang dan dapat membentuk kebiasaan negatif pada diri remaja.

Fenomena kenakalan remaja di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Data dari Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) Polri, tercatat sepanjang bulan januari hingga juli 2024 sebanyak 8.351 anak usia <18 tahun menjadi tersangka dalam berbagai kasus kejahatan dan kekerasan. Dari data ini tercatat kasus kejahatan tertinggi pada bulan mei sebanyak 1.481 kasus (Pusiknas Bareskrim Polri, 2024). Data terbaru dirilis oleh Badan Reserse Kriminal (Bareskrim) Polri, tercatat sepanjang bulan januari hingga february tahun 2025 ratusan anak di bawah usia 17 tahun terlibat dalam berbagai tindak kriminal. Diantaranya kasus pencurian 437 anak yang terlibat, kasus penganiayaan dan pengeroyokan sebanyak 460 anak, kasus penyalahgunaan narkoba sebanyak 349 anak, serta kasus perkelahian antar pelajar sebanyak 7 anak (Pusiknas Polri, 2025). Dari kedua data ini menegaskan bahwa kenakalan remaja menjadi persoalan yang mendesak untuk segera diberikan penanganan.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan perantara berupa wawancara guru BK SMP Negeri 2 Taman, diperoleh informasi beberapa peserta didik kelas VIII sering tidak masuk sekolah tanpa keterangan, ditemukan siswa meninggalkan kelas saat pembelajaran berlangsung, serta mendapatkan laporan kehilangan barang dan adanya kerusakan fasilitas sekolah seperti meja dan pintu. Temuan ini menunjukkan adanya perilaku kenakalan remaja yang dilakukan secara nyata dan berdampak langsung pada

lingkungan sekolah yakni membolos, mencuri dan merusak fasilitas umum.

Kenakalan remaja pada lingkup pendidikan menjadi permasalahan yang serius, karena berdampak signifikan terhadap lingkungan sekolah, baik dalam aspek kedisiplinan, proses pembelajaran mengajar, maupun perkembangan psikososial peserta didik. Jika permasalahan ini diabaikan, kondisi ini dapat menurunkan motivasi belajar, penurunan prestasi akademik, dan meningkatkan resiko perilaku menyimpang lainnya (Wanda, 2024). Maka, diperluan adanya pendekatan intervensi yang efektif mampu mengatasi aspek kognitif dan perilaku individu.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Cognitive Behavior Therapy (CBT)*, dimana perilaku negatif muncul dari pola pikir yang keliru, sehingga memicu emosi dan perilaku maladaptif. Melalui pendekatan CBT dapat membantu individu mengidentifikasi dan mengganti pikiran irasional menjadi pola pikir yang rasional dan adaptif (Khairunnisa et al., 2025). Melalui penggunaan kemampuan analitis, pengambilan keputusan, bertanya, bertindak, dan pengambilan keputusan lagi, tujuan dari proses konseling ini adalah untuk mengubah pola pikir, perasaan, dan perilaku (Aini & Nuryono, 2022). Dalam konteks kenakalan remaja, CBT bertujuan untuk membantu peserta didik menyadari kesalahan berpikirnya terhadap peraturan, otoritas, dan konsekuensi dari perbuatannya. Sehingga dapat membentuk pemahaman baru dan rasa bertanggung jawab.

Penerapan CBT secara efektif di lingkungan sekolah, maka menggunakan pendekatan konseling kelompok. Konseling kelompok dipilih karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk memperoleh pemahaman baru, interaksi sosial, serta umpan balik dari anggota kelompok (Sumini et al., 2020). Dalam dinamika kelompok peserta didik belajar secara interpersonal dari anggota lain melalui identifikasi kesalahan berpikir, refleksi dan membentuk nilai-nilai sosial yang lebih adaptif. Kemudian, digunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan efektivitas konseling kelompok. Teknik ini melibatkan peserta didik dalam simulasi situasi tertentu yang relevan dengan permasalahan, mengeksplorasi peran sosial, mengekspresikan emosi, dan mencoba perilaku alternatif yang lebih positif, dapat membentuk empati, dan kesadaran diri dalam mengambil keputusan secara rasional (Novialdi et al., 2021). Dalam konteks CBT, *role playing* dapat memperkuat proses berpikir dengan memberikan sesuatu yang dapat langsung dirasakan, tujuannya tidaklain untuk bantuan memahami situasi sosial oleh peserta didik.

Teknik ini selaras dengan kerangka teori belajar sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Bandura menjelaskan bahwa perilaku individu terbentuk melalui proses observasi, interaksi

sosial, dan pengalaman secara langsung. Peserta didik belajar dari lingkungan sekitarnya dengan mengamati model atau contoh perilaku, yang kemudian ditiru sebagai bentuk perilaku yang baru (Tarsono, 2018).

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan, terdapat tujuan mengkaji penerapan sebuah teknik, *role playing* dalam latar konseling kelompok demi mengatasi kenakalan remaja peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Taman. Adapun *one group pre-test* dan *post-test* menjadi metode kuantitatif yang diterapkan, memungkinkan penulis mengukur efektivitas intervensi melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Besar harapan dalam pelaksanaan penelitian untuk memberikan dampak berkontribusi nyata mengembangkan inovasi metode intervensi untuk mendukung perkembangan kepribadian peserta didik, sekaligus menurunkan tingkat kenakalan remaja di lingkungan sekolah.

Mengkaji informasi pada uraian latar belakang di atas, fokus tujuan penulisan artikel ini yakni untuk mengkaji seberapa efektivitas “Penerapan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* dalam Mengatasi Kenakalan Remaja Pada Peserta Didik”.

METODE

Penelitian kuantitatif digunakan sebagai metode penelitian dalam memperoleh hasil pada penelitian ini. Diterapkan pula *one-group pretest-posttest design* sebagai dasar *pre-experimental design*. Desain tersebut memungkinkan pemberian perlakuan melalui *pre-test* sebelum diberikannya *treatment* (perlakuan) dan *post-test* setelahnya. Penerapan proses analisis dijalankan setelah memperoleh hasil data dengan tujuan mendapat informasi seberapa berpengaruh teknik *role playing* konseling kelompok dalam mengatasi kenakalan remaja pada peserta didik kelas VIII.

Adapun kriteria sampel melalui teknik *purposive sampling* menghasilkan pemilihan sebanyak 8 siswa dengan perolehan skor kenakalan remaja kategori tinggi pada pengisian instrument kenakalan remaja, dan remaja berjenis kelamin laki-laki dan Perempuan.

Kemudian, pemberian perlakuan atau *treatment* berupa teknik *role playing* dalam konseling kelompok dilakukan sebanyak enam pertemuan dan *post-test* dilakukan ketika pertemuan terakhir berlangsung. Penganalisisan data selanjutnya dibantu oleh penggunaan perangkat lunak *SPSS* versi 24.0 *for windows* untuk mengetahui perubahan dari perlakuan yang telah diberikan

HASIL

Untuk menentukan subjek, dilakukan pengukuran dengan menyebarkan *pre-test* menggunakan angket kenakalan remaja kepada 33 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2025.

Berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* angket kenakalan remaja, diketahui bahwa terdapat 8 (delapan) peserta didik yang mendapatkan nilai kenakalan remaja dalam kategori tinggi. Sehingga dari data tersebut, peserta didik ini akan mendapatkan *treatment* atau perlakuan selama 6 (enam) pertemuan melalui teknik *role playing* dalam pelayanan konseling kelompok mempunyai fokus tujuan untuk membantu menurunkan perilaku kenakalan remaja. Berikut merupakan delapan (8) peserta didik yang telah memenuhi kriteria sampel pada *pre-test* yang dilakukan:

Tabel 1.1 Data Pemberian Treatment

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	ANG	224	Tinggi
2.	ARN	222	Tinggi
3.	DAF	224	Tinggi
4.	ELS	227	Tinggi
5.	GRE	225	Tinggi
6.	REY	230	Tinggi
7.	RAS	227	Tinggi
8.	ZAZ	229	Tinggi
Rata-rata		226	Tinggi

Setelah pemberian perlakuan dan menganalisis hasil *pre-test*, selanjutnya pemberian perlakuan teknik *role playing* dalam konseling kelompok yang dilakukan sebanyak enam (6) pertemuan kepada delapan (8) subjek peserta didik. Pemberian perlakuan dilaksanakan mulai dari tanggal 12 Februari sampai 26 Februari 2025. Diketahui bahwa delapan (8) subjek mengalami penurunan skor kenakalan remaja. Hal ini menunjukkan adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih positif setelah pelaksanaan konseling *role playing*. Berikut data hasil *post-test* peserta didik:

Tabel 1.2 Hasil Post-test Kenakalan Remaja

No.	Nama	Skor	Kategori
1.	ANG	217	Sedang
2.	ARN	220	Sedang
3.	DAF	217	Sedang
4.	ELS	219	Sedang
5.	GRE	218	Sedang
6.	REY	220	Sedang
7.	RAS	220	Sedang
8.	ZAZ	219	Sedang
Rata-rata		218,75	Sedang

Pada tahap selanjutnya dilakukan analisis Uji Wilcoxon dibantu dengan pengaplikasian dalam *SPSS Statistics 24 For Windows*. Berikut merupakan hasil perhitungan Uji Wilcoxon dalam mengukur efektivitas teknik *role playing* untuk mengatasi kenakalan remaja pada peserta didik kelas VIII:

Tabel 1.3 Uji Wilcoxon Signed Rank Test

	N	Mean Ranks	Sum of Ranks
Negative Ranks	8a	4,50	36,00
Positive Ranks	0b	0,00	0,00
Post test - Pre test			
Ties	0c		
Total	8		

- a. *Post test < Pre test*
- b. *Post test > Pre test*
- c. *Post test = Pre test*

Tabel 1.4 Hasil Uji Wilcoxon

	Post test - Pre test
Z	-2,555b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,0111

- a. *Wilcoxon Signed Ranks*
- b. *Based on negative rank*

Pada *output test statistics* table 1.4, diketahui penilaian *Asymp.Sig (2-tailed)* yakni 0,0111, yang lebih kecil apabila dibandingkan taraf signifikansi 0,05. Perbedaan secara signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* yang terjadi menjadikan inti dari perolehan penujian tersebut. Dapat dinyatakan pula bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* dalam pelayanan konseling kelompok efektif untuk penurunan tingkat kenakalan remaja pada peserta didik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan perolehan pemberian *pre-test* dan *post-test* untuk delapan subjek penelitian yakni ANG, ARN, DAF, ELS, GRE, RAS, dan ZAZ diperoleh hasil bahwa seluruh subjek mengalami penurunan skor setelah diberikannya intervensi teknik *role playing* dengan pelayanan konseling kelompok. Pada data awal *pre-test* seluruh subjek berada dalam kategori tinggi kenakalan remaja dengan skor >224. Namun, setelah pelaksanaan enam sesi konseling, skor masing-masing subjek mengalami penurunan ke dalam kategori sedang yakni rentang skor 192-223. Meskipun telah menunjukkan adanya penurunan pada seluruh subjek, hasil akhir *post-test* belum mencapai kategori rendah dengan skor >224. Namun, setelah pelaksanaan enam sesi konseling, skor masing-masing subjek mengalami penurunan ke dalam kategori sedang yakni rentang skor 192-223. Meskipun telah menunjukkan adanya penurunan pada seluruh subjek, hasil akhir *post-test* belum mencapai kategori rendah dengan skor <192.

Fenomena ini menunjukkan bahwa konseling kelompok teknik *role playing* memiliki efektivitas dalam menurunkan tingkat kenakalan remaja, namun perubahan

yang terjadi bersifat bertahap dan belum mencapai kategori rendah. Salah satu yang mempengaruhi hal tersebut yakni keterlibatan peserta selama proses konseling berlangsung. Misalnya pada subjek ANG meskipun tampak aktif saat bermain peran, namun sering kali membuat suasana menjadi kurang serius, dan dapat mengganggu fokus kelompok. Hal ini menyebabkan dirinya ataupun peserta lain tidak dapat mendalami peran dengan optimal. Sikap kurang serius selama proses konseling menjadi salah satu penyebab kurang efektif kegiatan dalam mengubah pola pikir dan sikap melalui *role playing*, sehingga berdampak pada skor *post-test*.

Pada subjek ARN penurunan skor juga terlihat, namun selama sesi berlangsung ia cenderung pasif dan tidak berani mengungkapkan pendapat. Kondisi ini menjadi penghambat dalam proses pemahaman sosial dan empati yang seharusnya berkembang melalui aktivitas bermain peran. Oleh karena itu, hasil akhir ARN belum mencapai kategori rendah. Adapun pada subjek DAF keterlibatannya selama proses konseling juga tidak optimal karena sering kali bermain handphone. Hal ini menyebabkan fokusnya teralihkan, dan tujuan dari kegiatan *role playing* tidak terserap dengan baik. Meskipun terdapat penurunan skor, proses internalisasi nilai tidak berlangsung secara maksimal, sehingga hasil akhir dalam kategori sedang.

Berbeda halnya dengan subjek GRE dan ZAZ yang menunjukkan keterlibatan yang cukup baik, namun keduanya mengalami kesulitan dalam merefleksikan makna dari kegiatan yang dijalankan. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua peserta mampu mengaitkan simulasi peran dengan perilaku mereka sehari-hari. Keterbatasan refleksi ini menyebabkan proses perubahan perilaku berjalan lebih lambat, walaupun terdapat kecenderungan positif dalam sikap mereka selama kegiatan.

Sementara itu, subjek REY, RAS dan ELS tampak aktif pada sesi awal tampak aktif, namun semangat dan partisipasinya menurun pada sesi-sesi akhir. Penurunan motivasi ini berdampak pada menurunnya kedalaman pemahaman terhadap materi dan makna dari aktivitas *role playing*. Sehingga nilai-nilai terinternalisasi menjadi kurang kuat dan tercermin pada skor *post-test* belum memasuki kategori rendah.

Secara keseluruhan keberhasilan konseling kelompok teknik *role playing* sangat bergantung pada tingkat keterlibatan, fokus peserta, dan keseriusan peserta dalam mengikuti proses konseling secara menyeluruh. Faktor faktor seperti distraksi (misalnya bermain hp), sikap pasif, keterbatasan refleksi, serta adanya penurunan motivasi merupakan hal-hal yang mempengaruhi pencapaian hasil peserta yang masih berada dalam kategori

sedang, meskipun skor *post-test* telah mengalami penurunan.

Hasil penurunan dapat dilihat dari penilaian rata-rata hasil *pre-test* sejumlah 226, yang berubah menurun 218,75 ketika *post-test*. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar $0,0111 < 0,05$. Hal tersebut mengakibatkan pernyataan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara perolehan *pre-test* dan *post-test*. Berarti, teknik *role playing* dalam layanan konseling berpengaruh secara signifikan dalam menurunkan tingkat kenakalan remaja pada peserta didik kelas VIII.

Meskipun demikian, karena rata-rata skor *post-test* masih dalam kategori sedang dapat disimpulkan bahwa perubahan yang terjadi belum sepenuhnya optimal untuk menurunkan tingkat kenakalan ke kategori rendah. Hal ini dapat dipahami bahwa proses perubahan perilaku membutuhkan waktu, pengulangan, dan dukungan lingkungan secara konsisten. Teknik *role playing* dalam konseling kelompok mampu memberikan simulasi situasi nyata yang sering dihadapi oleh peserta didik, sehingga mereka dapat belajar menempatkan diri pada sudut pandang orang lain. Dalam proses ini peserta didik berkesempatan untuk mengembangkan empati, rasa tanggung jawab, serta kesadaran atas konsekuensi perilaku menyimpang.

Teknik ini selaras terhadap teori Albert Bandura, ditekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses pengamatan (modeling), peniruan perilaku, dan pengalaman langsung langsung (Tarsono, 2018). Melalui pemeranan peran dan diskusi reflektif, peserta tidak hanya mendapatkan informasi, namun juga mengalami situasi dan dapat mengembangkan pola pikir dan perilaku. Teknik *role playing* mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, berpikir matang, serta mengembangkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Septiani et al., 2025).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Winda Lestari, yang menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam menurunkan perilaku kenakalan peserta didik secara signifikan (Lestari, 2023). Selain itu, penelitian Widyorini, juga mendukung hasil ini dengan menyatakan bahwa teknik *role playing* dapat menurunkan agresivitas peserta didik, meningkatkan empati, dan memperkuat keterampilan sosial peserta didik (Widyorini & Ismawan, n.d.).

Berdasarkan keseluruhan perolehan penelitian, bisa diambil Kesimpulan bahwa teknik *role playing* pelayanan konseling kelompok tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga berdampak nyata terhadap perubahan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, metode ini sangat disarankan untuk diterapkan dalam layanan bimbingan dan

konseling di sekolah, terlebih jika di dukungan oleh peran aktif konselor dan lingkungan sekolah yang kondusif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas konseling kelompok teknik *role playing* dalam menurunkan kenakalan remaja pada peserta didik kelas VIII, diperoleh rata-rata skor *pre-test* peserta didik yakni 226, lain daripada itu, rata rata skor *post-test* setelah intervensi yakni 218,75. Selanjutnya dilakukan uji wilcoxon untuk nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut, dan hasil uji wilcoxon menunjukkan nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar $0,0111 < 0,05$. Dengan demikian, kesimpulan yang diambil yaitu penurunan yang signifikan secara statistik antara skor *pre-test* dan *post-test*. Artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil tersebut, bisa diambil Kesimpulan bahwa layanan konseling kelompok teknik *role playing* efektif dalam menurunkan tingkat kenakalan remaja, dari kategori tinggi menjadi kategori sedang pada peserta didik kelas VIII K di SMP Negeri 2 Taman. Meskipun penurunan belum mencapai kategori rendah, penemuan memperlihatkan bahwasanya teknik *role playing* mampu memberikan pengaruh positif terhadap perubahan perilaku peserta didik.

Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan perolehan penelitian, didapatkan saran-saran, yakni:

1. Bagi peserta didik.
Setelah mengikuti sesi konseling kelompok teknik *role playing*, hendaknya peserta didik untuk menindak lanjuti kegiatan atau aktivitas yang telah dilakukan bersama, tidak hanya dilakukan pada saat sesi kegiatan. Namun, juga dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan lingkup lingkungan sekolah ataupun lainnya, sehingga peserta didik dapat menjadi pribadi yang baik serta dapat menjadi "role model" bagi teman-teman sekitar.
2. Bagi guru Bimbingan dan Konseling
Bagi guru bimbingan dan konseling, besar harapan untuk melanjutkan layanan yang diberikan pada peserta didik, dan memberikan layanan serupa bagi peserta didik lainnya. Sehingga tindakan kenakalan remaja di sekolah dapat berkurang dan dapat menimbulkan suasana belajar yang aman dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai dasar penelitian lanjutan dengan memperluas variabel dan subjek penelitian tentang

penerapan konseling kelompok teknik *role playing* dalam mengatasi kenakalan remaja pada peserta didik kelas VIII. Dengan memperhatikan dan mempertimbangkan tempat, waktu pertemuan, dan monitoring pasca pemberian layanan agar perubahan yang terjadi lebih signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrita, F., & Yusri, F. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kenakalan Remaja. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 14–26. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.101>
- Aini, M. N., & Nuryono, W. (2022, 4 16). Studi Kepustakaan Konseling Cognitive Behavior Therapy untuk Mengatasi Adiksi Game Online. *Jurnal BK UNESA*, 12(2), 819.
- Fatmasari, F., Karomah, F., & Rifani, E. (2024). Studi literasi: analisis perilaku kenakalan remaja pada siswa melalui pendekatan. *Jurnal Ilmiah BK*, 7(ISSN 2599-1221 (Cetak) ISSN 2620-5343 (Online)), 59–66. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia%0D
- Khairunnisa, M. N., Wahdania, Zahro, K. N., Nadhifa, D. E., & Dewi, R. S. (2025). Konseling Kelompok Berbasis CBT: Strategi Intervensi Psikologis untuk Mengatasi Kecemasan, Prokrastinasi, dan Masalah Akademik. 3(April).
- Lestari, W. (2023). Penggunaan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Kenakalan Siswa Kelas XI SMKN 8 Luwu Utara.
- Maulana, M. A., & Nugroho, P. W. (2019). Mengurangi Kenakalan Remaja Menggunakan Konseling Behavioral pada Peserta Didik di SMA. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E Journal)*, 6(1), <https://doi.org/10.24042/kons.v6i1.4059>
- Novialdi, A., Telaumbanua, K., Studi, P., & Konseling, B. (2021). Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. 9(2), 2008–2011.
- Rofi, S. (2024). Korelasi Krisis Identitas Dan Kontrol Diri Terhadap Kenakalan Remaja.
- Septiani, D., Madira, J., Utami, D. K., Cahyani, B., & Sari, R. (2025). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Pengembangan Sosial dan Emosional Peserta Didik. 3(April).
- Sumini, S., Saputra, W. N. E., & Suardiman, S. P. (2020). Efektivitas Konseling Kelompok Ringkas Berfokus Solusi untuk mengembangkan konsep diri akademik Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(2), 97. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v10i2.5144>
- Syasyila, K., Abdullah, H., & Kamaluddin, M. (2024). Peran distorsi kognitif dalam perilaku kriminal : tinjauan pustaka sistematis.
- Tarsono, T. (2018). Implikasi Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) Dari Albert Bandura Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(1), 29–36. <https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174>
- Utami, A. T., & Erfahmi. (2020). Fenomena Remaja dalam Masa Transisi. *Serupa: The Journal of Art Education*, 9(1), 11–21. <https://doi.org/10.24036/stjae.v9i1.107986>
- Wanda, K. (2024). Analisis Dampak Kenakalan Remaja Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Muhammadiyah 57 Medan. 1(3), 516–525.
- Widyorini, E., & Ismawan, S. (n.d.). Efektivitas Teknik Role pLaying Untuk Menurunkan Perilaku Agresivitas Anak di Sekolah. 9623(2016), 1035–1044.

(Times New Roman 10, Regular, spasi 1, *spacing before* 6 pt, *after* 6 pt).