

Efektivitas Teknik Konseling Kelompok *Role Playing* dalam Meningkatkan Sikap Sopan Santun Siswa terhadap Guru

*Bernardus Widodo¹, Ruly Berliandika²

^{1,2}Program studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia

E-mail: bernardus.widodo@ukwms.ac.id

Article History: Submission: 2025-09-18 || Accepted: 2025-12-10 || Published: 2025-12-22

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2025-09-18 || Diterima: 2025-12-10 || Dipublikasi: 2025-12-22

Abstract

Polite behavior is a fundamental aspect of social interaction, particularly within the school environment as a medium for shaping students' character. However, at SMP Negeri 14 Kota Madiun, several students are still found to have limited understanding and inconsistent application of polite behavior toward teachers. This study aims to analyze the effectiveness of group counseling services using the role-playing technique in improving students' polite behavior. The research population consisted of 31 students from class VII C at SMP Negeri 14 Kota Madiun, with a sample of 7 students selected based on their low category in practicing politeness. This research employed an experimental method with a pre-experimental one group pretest-post test design. The research instrument was a politeness behavior questionnaire administered before and after the treatment. The results showed an increase in students' polite behavior after participating in group counseling with the role-playing technique. The average pretest score of 87.4 increased to 113.5 in the posttest, with a significance test (2-tailed) result of $0.001 \leq 0.005$, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Thus, it can be concluded that group counseling services using the role-playing technique are effective in enhancing students' polite behavior toward teachers.

Keywords: *Politeness attitude, group counseling, role playing technique, guidance and counseling services, junior high school students.*

Abstrak

Perilaku sopan santun merupakan aspek fundamental dalam interaksi sosial, khususnya di lingkungan sekolah sebagai wadah pembentukan karakter siswa. Namun, di SMP Negeri 14 Kota Madiun masih ditemukan sejumlah siswa yang kurang memahami serta belum konsisten menerapkan perilaku sopan santun terhadap guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan sikap sopan santun siswa. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 14 Kota Madiun yang berjumlah 31 siswa, dengan sampel penelitian sebanyak 7 siswa yang dipilih berdasarkan kategori rendah dalam penerapan sopan santun. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-experimental one group pretest-post test design. Instrumen penelitian berupa angket sikap sopan santun yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perilaku sopan santun siswa setelah mengikuti layanan konseling kelompok teknik *role playing*. Nilai rata-rata pretest sebesar 87,4 meningkat menjadi 113,5 pada posttest, dengan uji signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 \leq 0,005$, sehingga terdapat perbedaan skor yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa layanan konseling kelompok teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan sikap sopan santun siswa terhadap guru.

Kata kunci: *Sikap sopan santun, konseling kelompok, teknik role playing, layanan bimbingan dan konseling, siswa SMP.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



I. PENDAHULUAN

Perilaku sopan santun merupakan aspek fundamental dalam kehidupan sosial yang mencerminkan integritas pribadi, kerendahan hati, serta kesesuaian perilaku dengan norma sosial dan budaya (Djahiri dalam Sagala et al., 2017; Oetomo dalam Ginting & Sinaga, 2022). Dalam konteks pendidikan, sopan santun berperan penting dalam menciptakan interaksi harmonis antara siswa dengan guru. Sikap santun tidak hanya berfungsi sebagai bentuk penghormatan, tetapi juga menjadi

landasan terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif, produktif, dan berkarakter (Pramujiono & Nurjati, 2017).

Namun, hasil survei awal di SMP Negeri 14 Kota Madiun (April 2024) menunjukkan masih terdapat permasalahan terkait rendahnya pemahaman dan penerapan sopan santun di kalangan siswa. Beberapa kasus yang teridentifikasi meliputi penggunaan bahasa kasar saat berinteraksi dengan teman sebaya, perlakuan siswa terhadap guru yang cenderung tidak menghargai, masuk kelas tanpa salam, membantah ketika ditegur, hingga menunjukkan perilaku membangkang terhadap disiplin sekolah. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara norma kesopanan yang diharapkan dengan praktik yang terjadi di lingkungan sekolah. Upaya yang dilakukan guru, khususnya dalam bentuk teguran, terbukti kurang efektif karena tidak memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami pentingnya sopan santun. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui layanan konseling kelompok. Menurut Gazda (dalam Hasnida & Lubis, 2016), konseling kelompok merupakan layanan sistematis yang efektif dalam membantu pengembangan potensi individu, mencegah permasalahan sosial, serta menangani hambatan interpersonal. Prosesnya melibatkan tahap-tahap yang terstruktur, mulai dari pembentukan kelompok hingga pengakhiran (Prayitno dalam Fauzi, 2018), dan berfokus pada peningkatan keterampilan sosial serta komunikasi (Fahmi & Slamet, 2016).

Dalam pelaksanaannya, konseling kelompok dapat dipadukan dengan teknik role playing atau permainan peran. Teknik ini terbukti efektif sebagai metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengalami dan mempraktikkan secara langsung perilaku sosial tertentu dalam situasi simulatif (Corsini dalam Amnur, 2019; Corey, 2003). Melalui role playing, siswa tidak hanya berlatih mengekspresikan emosi dan gagasan, tetapi juga belajar menghargai orang lain, berani berpendapat, serta mengembangkan rasa percaya diri. Penelitian sebelumnya (Jackson & Back, 2011; Shaftels dalam Sagala, 2010) menegaskan bahwa role playing mampu meningkatkan partisipasi aktif, mengurangi kecemasan, serta memberikan ruang bagi guru untuk memberikan umpan balik yang konstruktif.

Kondisi siswa SMP Negeri 14 Kota Madiun yang masih dalam masa perkembangan emosional, ditambah dengan pengaruh lingkungan sekitar dan keterbatasan fasilitas sekolah, menjadi faktor yang memperkuat munculnya perilaku kurang santun. Oleh karena itu, konseling kelompok dengan teknik role playing dipandang sebagai strategi alternatif yang relevan untuk meningkatkan sikap sopan santun siswa terhadap guru. Melalui simulasi perilaku nyata, siswa diharapkan mampu membiasakan diri bersikap sopan dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis efektivitas konseling kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan sikap sopan santun siswa terhadap guru di SMP Negeri 14 Kota Madiun.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan desain *pre-eksperimental*. Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif serta desain ini melibatkan satu kelompok eksperimen sebagai subjek utama penelitian, tanpa disertai kelompok kontrol sebagai pembanding. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2013), desain *pre-eksperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu suatu pendekatan di mana kelompok eksperimen terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan tertentu. Dalam penelitian ini layanan konseling kelompok Teknik lore playing ditetapkan sebagai variable independen (X) sedangkan sikap sopan santun siswa ditetapkan sebagai variabel dependen (Y) yang menjadi fokus pengukuran untuk menilai efektivitas intervensi yang diberikan. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 7 siswa berdasarkan hasil *try out* dengan 7 nilai terendah sopan santun dan pertimbangan guru BK. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2013) Teknik *purposive sampling* merupakan metode pemilihan sampel yang dilakukan secara sengaja, dengan didasarkan pada kriteria atau karakteristik tertentu dalam populasi yang dinilai sesuai dan mendukung tercapainya tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa langkah, yakni: 1) Tahap awal yang diawali dengan pemberian *pre-test*, 2) Tahap perlakuan, yaitu penerapan layanan konseling kelompok menggunakan teknik *role playing* yang terdiri atas tiga fase inti: a) Fase pembentukan relasi antara konselor dan konseli, b) Fase inti pelaksanaan kegiatan, dan c) Fase penutupan atau terminasi, serta 3) Tahap akhir yang

ditandai dengan pelaksanaan *post-test*. Untuk pengumpulan data, digunakan instrumen dalam bentuk skala Likert perilaku sopan santun, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai *r-hitung* dengan *r-tabel* berdasarkan derajat kebebasan ($df = n - 2$). Jika nilai *r-hitung* melebihi *r-tabel*, maka butir pertanyaan dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai *r-hitung* lebih kecil dari *r-tabel*, maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Pengujian validitas ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$), dan perhitungannya dilakukan dengan menerapkan rumus *Product Moment*. Uji reliabilitas diperoleh dengan melihat koefisien *Cronbach's Alpha* yang tercantum pada kolom *Cronbach's Alpha* dalam tabel *Reliability Statistics*, yang merupakan output dari perangkat lunak IBM SPSS versi 29.0, jika nilai alpha yang diperoleh $> 0,6$ maka instrumen dinyatakan reliabel jika nilai alpha yang diperoleh $< 0,6$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel ((Ghozali, 2011). Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menerapkan analisis statistik parametrik, yaitu melalui *Paired Sample T-Test*, Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian statistik didasarkan pada nilai signifikansi (*p-value*) dengan ketentuan Jika nilai signifikansi hitung $\geq 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) diterima atau Jika nilai signifikansi hitung $\leq 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak.\

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Uji Validitas dan Reliabilitas. Pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah sampel sebanyak 31 ($N=31$), batas nilai *r product moment* adalah sebesar 0,355. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai *r hitung* melebihi angka tersebut ($> 0,355$). Sebaliknya, apabila nilai *r hitung* berada di bawah 0,349, maka instrumen dianggap tidak valid. Ringkasan hasil uji validitas secara lengkap dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas Skala Sopan Santun

Indikator	Item			
	No Item Positif		No Item Negative	
	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid
Menghormati orang yang lebih tua	1,3,5,7	-	2,4,6,8	-
Tidak berkata – kata kotor, kasar, dan sombong	9,11,13	-	10,12,14,15,16	-
Memberi salam setiap berjumpa dengan guru	17,19,21,23	24	18,20,22	-
Menghargai pendapat orang lain	25, 27,31	29	26,28,30,32	-
Menerima segala sesuatu selalu dengan menggunakan tangan kanan	33,35,39,40	37	34,36	38
Total	18	3	18	1

Selanjutnya, hasil pengujian reliabilitas menunjukkan nilai *r hitung* sebesar 0,954. Dengan jumlah sampel (N) sebanyak 31 dan taraf signifikansi 5%, nilai *r tabel* ditetapkan sebesar 0,6. Karena nilai *r hitung* melebihi *r tabel* ($> 0,6$), maka instrumen pengukuran dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi atau reliabel.

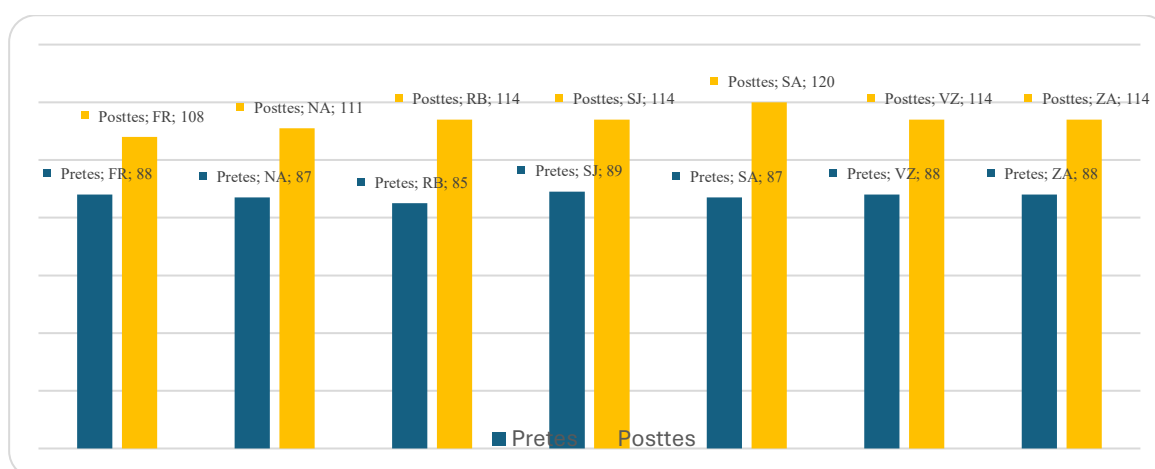
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,954	0,40

Berikut adalah perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* untuk skala sopan santun yang diberikan kepada subjek. Berikut adalah selisih skor antara *pretest* dan *posttest* untuk skala sopan santun.

Tabel 3 Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan Gain Score

Kelompok Eksperimen						
No	Nama	Pretest	Kategori	Posttest	Kategori	Gain Score
1	FR	88	Rendah	108	Tinggi	20
2	NA	87	Rendah	111	Tinggi	24
3	RB	85	Rendah	114	Tinggi	29
4	SJ	89	Rendah	114	Tinggi	25
5	SA	87	Rendah	120	Sangat Tinggi	33
6	VZ	88	Rendah	114	Tinggi	26
7	ZA	88	Rendah	114	Tinggi	26
Σ		612		795		183
Rata -Rata		87,4		113,5		26,1



Gambar 1. Diagram Batang Hasil *Pretest* Dan Hasil *Posttes*

Pada tabel nilai *pretest*, *posttest*, dan gain score terlihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada subyek penelitian.

- 1) FR memperoleh skor *pretest* 88 dan *posttest* 108, dengan selisih peningkatan sebesar 20 poin.
- 2) NA memperoleh skor *pretest* 87 dan *posttest* 111, dengan selisih peningkatan sebesar 24 poin.
- 3) RB memperoleh skor *pretest* 85 dan *posttest* 114, dengan selisih peningkatan sebesar 29 poin.
- 4) SJ memperoleh skor *pretest* 89 dan *posttest* 114, dengan selisih peningkatan sebesar 25 poin.
- 5) SA memperoleh skor *pretest* 87 dan *posttest* 120, dengan selisih peningkatan sebesar 33 poin
- 6) VZ memperoleh skor *pretest* 88 dan *posttest* 114, dengan selisih peningkatan sebesar 26 poin.
- 7) ZA memperoleh skor *pretest* 88 dan *posttest* 114, dengan selisih peningkatan sebesar 26 poin.

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 30.0. Berdasarkan hasil uji tersebut, data yang dianalisis menunjukkan distribusi yang normal. Oleh karena itu, prosedur analisis selanjutnya dapat dilanjutkan menggunakan teknik *Paired Sample T-Test*. Adapun rincian hasil uji normalitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		7
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.59227112
Most Extreme Differences	Absolute	.227
	Positive	.227
	Negative	-.149
Test Statistic		.227
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Merujuk pada hasil uji normalitas yang disajikan pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 5. Paired Samples Test

			Statistics			
			Paired Differences		Significance	
			95% Confidence Interval of the Difference			
			Upper	t	Df	Sig (2-tailed)
Pair	1	PRETEST - POSTTEST	-22.389	-17.040	6	<.000

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara nilai pretest dan posttest. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan kata lain, konseling kelompok yang diterapkan melalui teknik *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan perilaku sopan santun siswa.

B. Pembahasan

Konseling kelompok merupakan salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu individu dalam mengembangkan potensi, menyelesaikan permasalahan, serta menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan sosial. Dalam konteks penelitian ini, layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* terbukti memberikan kontribusi terhadap peningkatan sikap sopan santun siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Winkel & Hastuti (2013) bahwa konseling kelompok mampu menciptakan dinamika interaksi antar anggota yang kondusif bagi perkembangan keterampilan sosial. Teknik *role playing* dipandang efektif karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengalaman sosial melalui pengambilan peran. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih perilaku yang sesuai, memahami konsekuensi dari sikap yang ditunjukkan, serta menginternalisasi nilai-nilai kesopanan dalam suasana yang aman dan mendukung. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nyata dalam perilaku sopan santun siswa setelah mengikuti layanan ini. Pada pertemuan pertama (12 Februari 2025), sebagian besar siswa masih menunjukkan kesulitan dalam menghargai orang lain dan masih terbiasa menggunakan bahasa yang kurang santun. Namun, tanda-tanda perubahan mulai terlihat, ditandai dengan adanya dua siswa yang menunjukkan sikap positif.

Perkembangan semakin jelas terlihat pada pertemuan kedua (17 Februari 2025). Siswa mulai menggunakan bahasa yang lebih sopan, menghargai guru maupun teman sebaya, serta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Beberapa siswa seperti FR, NA, RB, SJ, SA, VZ, dan ZA memperlihatkan perubahan nyata, misalnya ZA yang sebelumnya pasif mulai terbiasa memberi salam kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa dinamika kelompok dan praktik peran yang dilakukan berulang kali mampu mendorong internalisasi sikap sopan santun. Faktor penting yang turut mendukung keberhasilan layanan ini adalah peran peneliti sebagai fasilitator sekaligus pendengar yang mampu menciptakan suasana nyaman. Relasi yang bersahabat memungkinkan siswa merasa aman untuk mengekspresikan diri, sehingga partisipasi mereka

dalam diskusi kelompok meningkat. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip konseling kelompok yang menekankan kehangatan, penerimaan, dan dukungan dalam interaksi antaranggota. Secara kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 87,4 pada pretest menjadi 113,5 pada posttest, dengan selisih 26,1 poin. Uji signifikansi menghasilkan nilai $p\text{-value}$ 0,000 ($< 0,05$), yang menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini mendukung teori yang menyatakan bahwa *role playing* dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku positif siswa (Corey, 2016). Dengan demikian, layanan konseling kelompok melalui teknik *role playing* terbukti efektif sebagai alternatif strategi intervensi untuk meningkatkan sikap sopan santun siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa model layanan serupa dapat diimplementasikan secara lebih luas, baik di jenjang pendidikan menengah pertama maupun jenjang lainnya, dengan tetap memperhatikan karakteristik siswa serta dukungan lingkungan sekolah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan sikap sopan santun siswa SMP Negeri 14 Madiun. Efektivitas ini dibuktikan melalui peningkatan skor rata-rata dari 87,4 pada pretest menjadi 113,5 pada posttest, dengan perbedaan signifikan berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* ($p = 0,000 < 0,05$). Selain peningkatan secara kuantitatif, perubahan juga tampak secara kualitatif, di mana siswa lebih santun dalam berbahasa, menunjukkan rasa hormat terhadap guru dan teman sebaya, serta lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

B. Saran

Peneliti juga memberikan beberapa saran yang berguna bagi konselor, konseli, dan peneliti lain dimana Konselor disarankan untuk menggunakan metode bimbingan yang beragam, seperti sosiodrama, untuk mengembangkan kreativitas siswa dan menghindari kebosanan, Konseli diharapkan terus berlatih sikap sopan santun dan berpartisipasi dalam kegiatan social, serta peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai konseling kelompok dengan teknik *role playing* dan melakukan penelitian lebih lanjut tentang permasalahan sikap sopan santun siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- AF, M. A., & Nurachadijat, K. (2023). Efektifitas Pendidikan Sekolah Luar Biasa (SLB) - A Budi Nurani Kota Sukabumi dalam Tinjauan Pendidikan Inklusif. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i1.239>
- Corey, G. (2003). Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Fahmi, N. N., & Slamet. (2016). Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Negri 1 Depok Slema. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 13(1), 69–84
- Ginting, B & Sinaga, A. (2022). Menanamkan Karater Sopan Santun Mulai Dini Kepada Anak-Anak Oleh Mahasiswa PKL FISIP USU. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 276–282.
- Gafar, A. G. H., & Haryati, T. (2022). Pembelajaran Tematik Integratif pada Mata Pelajaran IPS dalam Kurikulum 2013 di SDN Teke Kecamatan Palibelo. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 202–210. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.176>
- Fauzi, T. (2018). *Pelayanan Konseling Kelompok*. Tira Smart.

- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasnida, & Lubis, L. (2016). *Konseling Kelompok (Pertama)*. Kencana Prenadamedia Group.
- Jackson, V. A., & Back, A. L. (2011). Teaching communication skills using role-play: An experience-based guide for educators. *Journal of Palliative Medicine*, 14(6), 775–780.
- Pramujiono, A., & Nurjati, N. (2017). Guru sebagai Model Kesantunan Berbahasa dalam Interaksi Instruksional di Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Untuk Kajian Pendidikan*, 2, 2.
- Sagala, H. M. B., Marmawi, & Miranda, D. (2017). Peningkatan Perilaku Sopan Santun Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lkia Ii Pontianak Selatan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sagala, S. (2010). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, N., & Nurachadijat, K. (2023). Efektifitas Kuttab AN-Nubuwwah Sukabumi dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter Qurani Siswanya. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(1), 29–34. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i1.245>
- Wahyudi, D., & Arsana, I. M. (2014). Peran Keluarga dala Membina Sopan Santun Anak di Desa Galis Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 290–304.
- Widodo, B., Susilaningsih, C. Y., & Mudijanti, F. (2024). *Pendekatan Konseling Realitas (Reality Therapy)*. CV. AE Media Grafika.
- Navitri, R. Y., Untari, M. F. A., & Kaniatri, N. (2025). Pembelajaran dengan Pendekatan CRT Berbasis PBL untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 100–107. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.778>
- Purwanto, P. P., Baedowi, S., & Wakhyudin, H. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning dengan Metode Polya pada Materi Pecahan dalam Mengembangkan Literasi dan Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.700>
- Wati, N. N. C., Rahmawati, F. P., & Sumantri, B. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 484–491. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.637>