

PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN RASA KEPEDULIAN ANTAR SISWA

Marfany Minsyar¹, Salma Namira Yusup²

¹ marfanyminsar03@gmail.com, ² salmanamira8910@ymail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

The purpose of making this article is to learn how to apply role playing techniques in increasing awareness among students. To find this out, a discussion was held between 2 articles discussing the use of role playing techniques in reducing bullying behavior. The taking of this research was carried out because of its relation to bullying with concerns related to students who were closely related. In the process, counseling services are carried out using role play techniques. And can be used to improve this technique used to increase awareness among students.

Keywords: *Role Playing, Student's Cares.*

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik *role playing* dalam meningkatkan rasa kepedulian antar siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi literatur dengan membandingkan antara 2 artikel yang membahas penggunaan teknik *role playing* dalam menurunkan perilaku *bullying*. Pengambilan penelitian tersebut dilakukan karena antara perilaku *bullying* dengan kepedulian yang dimiliki siswa memiliki hubungan yang erat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif untuk digunakan dalam peningkatan rasa kepedulian antar siswa.

Kata Kunci: Role Playing, Kepedulian Siswa

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan, manusia tidak bisa lepas dengan yang namanya sosialisasi. Manusia merupakan makhluk sosial yang tentu saja membutuhkan orang lain dalam kehidupannya untuk bersosialisasi dan interaksi. Herlina (2015) menjelaskan bahwa interaksi mengandung pengertian hubungan timbal balik anantara dua orang atau lebih, masing – masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi yang lebih dari sekedar hubungan antara pihak – pihak yang terlibat saling mempengaruhi.. Dengan bersosialisasi seseorang bisa mendapatkan banyak manfaat dan keuntungan, seperti mendapatkan bantuan dari orang lain ketika membutuhkan bantuan.

Seorang individu yang melakukan interaksi tentu lah harus memahami kondisi lawan bicara nya. Dia harus memahami kondisi dan situasi yang dihadapi ketika akan berinteraksi, agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan semestinya. Namun, pada kenyataannya masih banyak yang tidak memahami bahkan tidak peduli dengan keadaan lawan bicara. Sehingga hal tersebut dapat menyinggung perasaan lawan bicara.

Begitu pun dengan siswa, mereka melakukan kegiatan sosialisasi disekolah dengan teman, guru, penjaga sekolah, penjual makanan, dan warga sekolah lainnya. Herlina (2015) mengatakan bahwa proses pendidikan merupakan salah satu cara bagi manusia untuk melakukan sosialisasi dan interaksi dengan sesamanya. Proses sosialisasi dan interaksi sosial dimulai sejak manusia lahir dan berlangsung terus hingga ia dewasa atau tua. Dengan demikian kebutuhan bergaul dan berhubungan sosial dengan orang lain itu sangat penting bagi manusia karena setiap manusia saling membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi dan mempertahankan kehidupannya di masyarakat. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa tidak semua siswa dapat memahami kondisi temannya sebagai lawan bicara. Mereka terkadang hanya mementingkan dirinya sendiri hingga melukai temannya sendiri. Entah dengan alasan bercanda, bersenang-senang, atau yang lainnya. Hingga terjadinya tindakan *bullying* di sekolah. Darmawan (2015) mengatakan bahwa *bullying* adalah penggunaan kekuasaan atau kekuatan dengan tujuan menyakiti orang atau kelompok yang lebih lemah, sehingga korban merasa tertekan atau trauma dan tidak berdaya. Hal tersebut terjadi karena kurangnya rasa peduli yang dimiliki oleh siswa. Hal ini akan berdampak semakin buruk jika dibiarkan.

Rasa kepedulian siswa harus lah ditingkatkan agar dapat meminimalisir tindak kekerasan disekolah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Khiyarusoleh & Indriawati (2018) bahwa rasa peduli merupakan bagian dari karakter positif yang harus selalu ditanamkan dan ditingkatkan dalam diri siswa sehingga tumbuh kesadaran dan kepekaan bahwa tindakan menindas, merendahkan, dan menyakiti orang lain adalah perbuatan tercela. Salah satu kepedulian yang harus siswa miliki ialah kepedulian sosial. Primastuti, Tagela, & Setyorini (2019) mengatakan bahwa kepedulian sosial merupakan sebuah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk bisa memberikan bantuan kepada orang lain atau orang yang membutuhkan atau hanya sekedar peduli dengan orang lain. Usaha yang harus dilakukan untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa adalah dengan mengoptimalkan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa.

Setiap warga sekolah memiliki perannya masing-masing dalam rangka menanggulangi permasalahan yang terjadi. Khiyarusoleh & Indriawati (2018) mengatakan bahwa guru sebagai salah satu kunci utama pendidikan memiliki peranan penting dalam mendidik dan membimbing peserta didik. Guru memiliki tugas serta peran yang penting dalam menciptakan strategi atau cara untuk menumbuhkan rasa peduli siswa di lingkungan sekolah terhadap teman sebaya yang menjadi korban dari tindak kekerasan. Peran guru BK dalam hal ini sangatlah penting untuk membantu siswa agar dapat meningkatkan rasa kepedulian mereka.

Guru BK dapat membantu siswa dengan berbagai teknik dalam bimbingan dan konseling. Teknik yang dapat digunakan dalam proses bimbingan dan konseling diantaranya sosiodrama, diskusi, *role playing*, dan lain sebagainya. Salah satu teknik yang efektif untuk meningkatkan kesadaran antar siswa adalah teknik *role playing*. Dewi, Antari, & Dantes (2014) mengatakan bahwa teknik *role playing* efektif digunakan karena teknik ini berfungsi untuk memberikan pemahaman tentang emosi, motivasi, dan aksi kepada siswa. Baroroh (2011) menjelaskan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Handayani & Noviandari (2018) berpendapat bahwa permainan peran (*role playing*) biasanya digunakan dalam konseling kelompok dimana permainan ini melibatkan orang lain. Teknik ini bisa dikatakan efektif dalam menanggulangi permasalahan yang terjadi terhadap siswa dalam meningkatkan rasa kepedulian antar siswa terutama kepedulian sosial. Herlina (2015) mengatakan bahwa penggunaan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran banyak memberikan manfaat pada siswa.

Blatner (Zauinuddin, 2017) mengemukakan bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan metode untuk mengembangkan isu yang terjadi di dalam masyarakat sosial yang kompleks. Selanjutnya juga dikemukakan bahwa bermain peran dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat, bukan hanya belajar tentang materi tetapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan ke dalam tindakan, bagaimana menghadapi masalah, mengembangkan alternatif-alternatif dan mencari solusi baru yang kreatif. Melalui permainan bermain peran ini, siswa belajar untuk melihat prespektif orang lain. Ketika memerankan suatu karakter, seseorang akan berusaha menghayati tugas dan profesi peran yang dijalannya sekaligus belajar memahami karakter yang diperankannya itu.

Sehingga dengan penggunaan teknik *role playing* ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan rasa kepedulian dalam diri mereka kepada temannya sehingga dapat mengurangi tindak kekerasan di sekolah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah penelitian deskriptif. Sujana dan Ibrahim (Soendari, 2012) mengatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang.

Metode ini dimaksudkan sebagai upaya untuk memperoleh informasi mengenai penerapan teknik *role playing* dalam meningkatkan rasa kepedulian yang dimiliki oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dilakukan perbandingan antara dua penelitian terdahulu yang menjelaskan penggunaan teknik *role playing* dalam rangka mengurangi tindak kekerasan yang dilakukan di sekolah. Yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Lestari dalam skripsi nya yang berjudul “Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo)”. Dari hasil dari penelitiannya Lestari (2017) menyebutkan bahwa penelitiannya merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan desain penelitian *Pra-Eksperimen (pre-experimental design)* yaitu *One Group Pretest and Posttest* dengan subjek penelitiannya yaitu siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo.

Variabel dalam penelitian tersebut dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas atau variabel yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat, dimana dalam penelitian tersebut yang merupakan variabel bebas adalah konseling kelompok dengan teknik *role playing* dan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dimana dalam penelitian tersebut yang merupakan variabel terikatnya adalah perilaku *bullying*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah angket, sedangkan instrumen yang digunakan adalah angket perilaku *bullying*. Instrumen ini digunakan untuk mengukur pengaruh konseling kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengurangi perilaku *bullying* di SMP Negeri 34 Purworejo. Peneliti

pun mengambil kesimpulan bahwa konseling dengan teknik *role playing* berpengaruh positif terhadap penurunan perilaku bullying pada siswa yang sebelumnya tinggi menjadi rendah. Dalam penelitiannya peneliti menggunakan komputer sebagai alat bantu yaitu dengan menggunakan program *spss 16.00 for windows*, sehingga peneliti dapat mengetahui rata-rata sebelum memberi perlakuan yaitu diperoleh hasil 161.10 dan setelah memberi perlakuan mengalami penurunan dengan hasil rata-rata sebesar 131.90. Hal tersebut membuktikan bahwa setelah melakukan konseling kelompok dengan teknik *role playing* skor angket perilaku bullying mengalami perubahan. Ini artinya hipotesis yang menyatakan bahwa konseling kelompok teknik *role playing* berpengaruh positif terhadap penurunan perilaku bullying pada siswa dapat diterima.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hermansyah (2017) dalam skripsi nya yang berjudul “Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas VIII di SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian *experiment*. Desain *experiment* yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *pre-experiment design*. Bentuk desain yang digunakan adalah *One Group Pretest and Posttest design* dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII B SMP Gajah Mada Bandar Lampung. Variabel yang dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dimana variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan pada variabel dependen (terikat) dan variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen (bebas).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, metode observasi, dan metode kuisioner/angket. Peneliti menggunakan editing, *coding*, *processing*, dan *cleaning* dalam teknik pengolahan data dalam penelitiannya. Peneliti menyebutkan bahwa perbedaan dari mean pretest 62,3 dan mean posttest 40,9 yang menunjukkan sebuah penurunan. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil pengujian hipotesis yang dilakukan. Maka peneliti pun memaparkan kesimpulan dari hasil penelitiannya yang mengatakan perilaku *bullying* yang tinggi dapat dikurangi melalui layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* pada peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dari perubahan perilaku peserta didik dalam setiap pertemuan pada kegiatan konseling kelompok dengan teknik *role playing*, juga perilaku peserta didik dalam kegiatan sehari-hari.

Pembahasan

Salah satu cara yang bisa dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa dengan cara mengoptimalkan layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Tindak kekerasan yang dialami oleh siswa secara umum sudah banyak terjadi, sehingga diperlukannya penanganan agar hal tersebut bisa diatasi dengan cara pelaksanaan konseling yang dilakukan oleh guru BK.

Glenn E. Smith (Asnawi, 2017) mengatakan bahwa konseling adalah suatu proses hubungan konselor membantu konseli dalam membuat interpretasi mengenai fakta-fakta yang berhubungan dengan pilihan, rencana, atau penyesuaian yang dibutuhkan. Sedangkan Irmayanti (2018) berpendapat bahwa konseling merupakan suatu proses pemberian bantuan yang diberikan oleh seorang konselor kepada konseli dan dilakukan secara langsung (tatap muka) dengan tujuan agar konseli dapat mengenal diri sendiri, mengembangkan potensi diri, dan bertanggung jawab terhadap keputusannya sendiri secara lebih mendalam dan menyeluruh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konseling merupakan hubungan antara konselor dan konseli secara langsung dalam rangka pemberian bantuan kepada konseli untuk menginterpretasi fakta-fakta mengenai dirinya dengan tujuan agar konseli dapat memahami dirinya sendiri dengan baik.

Teknik yang dapat digunakan dalam proses bimbingan dan konseling diantaranya sosiodrama, diskusi, *role playing*, dan lain sebagainya. Salah satu teknik yang efektif untuk meningkatkan kesadaran antar siswa adalah teknik *role playing*. Dewi, Antari, & Dantes (2014) mengatakan bahwa teknik *role playing* efektif digunakan karena teknik ini berfungsi untuk memberikan pemahaman tentang emosi, motivasi, dan aksi kepada siswa. Sedangkan Hamzah (Zahro, Awalya, & Hartati, 2018) berpendapat bahwa melalui bermain peran siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan teknik *role playing* ini efektif karena dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai emosi, motivasi dan aksi, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.

Safitri (2017) juga menjelaskan bahwa tujuan dari teknik *role playing* diantaranya dapat memberi kesenangan dan dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajaran, semakin banyak kesempatan pembelajaran untuk mengungkapkan diri, memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara. Nikmah (2017) pun berpendapat bahwa dengan bermain peran siswa akan lebih aktif dalam berbicara dan akan melatih keberanian mereka untuk tampil didepan teman-temannya.

Roemlah (Handayani & Noviandari, 2018) memberikan penjelasan mengenai macam-macam *role-play*, yaitu sosiodrama, psikodrama, bermain peran terstruktur, dan yang terakhir yaitu bermain peran tidak terstruktur. Sheftels (Halim, Barudjaman, & Pratiwi, 2017) memberi penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan teknik *Role Playing* diantaranya menghangatkan situasi kelas, memilih partisipan, mempersiapkan pentas, menyiapkan pengamat, siswa mulai memainkan peranannya masing-masing secara spontan dan melakukan improvisasi sesuai situasi yang telah disampaikan oleh guru BK, diskusi dan evaluasi, memerankan kembali peranannya, melakukan diskusi dan evaluasi, dan yang terakhir berbagi dan mengembangkan pengalaman.

Berdasarkan hasil dari perbandingan antara kedua penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Menjelaskan bahwa kedua penelitian tersebut memiliki banyak kesamaan dalam pelaksanaannya. Jenis penelitian yang digunakan oleh kedua peneliti adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan desain penelitian *Pra-Eksperimen (pre-experimental design)* yaitu *One Group Pretest and Posttest*. Variabel yang digunakan pun sama yaitu menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Kedua peneliti menggunakan metode pengumpulan yang sama yaitu menggunakan angket/instrumen. Tetapi Hermansyah menggunakan beberapa teknik atau metode yang lebih banyak daripada Lestari, yaitu menggunakan metode wawancara dan metode observasi. Kedua peneliti ini pun memiliki perbedaan dalam pelaksanaan penelitiannya yaitu dalam pengolahan data. Dalam penelitiannya Lestari menggunakan komputer sebagai alat bantu yaitu dengan menggunakan program *spss 16.00 for windows*., Sedangkan Hermansyah menggunakan *editing, coding, processing, dan cleaning*. Sehingga hasil dari penelitian mereka berbeda. Namun, inti dari penelitian yang dilakukan oleh kedua peneliti adalah untuk mengurangi perilaku *bullying* pada peserta didik di SMP dengan menggunakan *teknik role playing*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh kedua peneliti. Hasil yang didapatkan sama yang mengatakan bahwa penggunaan teknik *role playing* dapat mengurangi tingkat *bullying* yang terjadi di sekolah.

Dari sekian banyak penelitian yang ditemukan, dua penelitian ini dipilih dengan pembahasan mengenai penggunaan teknik *role playing* dalam menurunkan tingkat *bullying* pada siswa disekolah. Hal tersebut dilakukan karena dengan menurunkan tingkat tindak kekerasan pada siswa, harus disertai dengan peningkatan rasa kepedulian yang siswa miliki. Sehingga proses yang dijalankan akan selaras. Jika tindakan *bullying* dapat ditekan jumlah kasusnya dengan menggunakan teknik *role playing*, maka kesadaran siswa pun dapat ditingkatkan menggunakan teknik tersebut. Sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan

hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa teknik *role playing* efektif digunakan dalam mengurangi tindak kekerasan disekolah dengan cara meningkatkan rasa kepedulian siswa terhadap temannya.

SIMPULAN

Guru BK memiliki peran penting dalam meningkatkan rasa kepedulian antar siswa untuk mengurangi tindak kekerasan yang terjadi di sekolah. Guru BK dapat menggunakan teknik *role playing* dalam layanan konseling untuk mengatasi hal tersebut. Konseling merupakan hubungan antara konselor dan konseli secara langsung dalam rangka pemberian bantuan kepada konseli untuk menginterpretasi fakta-fakta mengenai dirinya dengan tujuan agar konseli dapat memahami dirinya sendiri dengan baik. Role playing sendiri merupakan teknik yang dipilih dan dirasa efektif untuk digunakan karena dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai emosi, motivasi dan aksi, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Sehingga penggunaan teknik tersebut dapat dikatakan efektif dalam penanganan masalah yang dibahas. Dapat dikatakan efektif karena hal tersebut diperkuat dengan bukti penelitian terdahulu yang membahas mengenai penggunaan teknik *role playing* dalam penurunan tingkat kekerasan pada siswa yaitu perilaku *bullying*.

Pemilihan penelitian tersebut dilakukan karena isi dari penelitian tersebut berkaitan dengan materi yang dibahas dalam artikel ini. Penelitian tersebut membahas penggunaan teknik *role playing* dalam menurunkan tingkat *bullying* pada siswa disekolah. Karena dengan menurunkan tingkat kekerasan pada siswa, harus disertai dengan peningkatan rasa kepedulian yang dimiliki. Sehingga proses yang dijalankan akan selaras. Jika tindakan *bullying* dapat ditekan jumlah kasusnya dengan menggunakan teknik *role playing*, maka kesadaran siswa pun dapat ditingkatkan menggunakan teknik tersebut. Sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa teknik *role playing* efektif digunakan dalam mengurangi tindak kekerasan disekolah dengan cara meningkatkan rasa kepedulian siswa terhadap temannya.

REFERENSI

- Asnawi, K. U. (2017). Konsep Konseling Gestalt Berbasis Islam untuk Membantu Meningkatkan Bersosialisasi dan Adaptasi Siswa di Sekolah. *HISBAH : Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*. 14(1).
- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(2).
- Darmawan, H.K. (2015). Mengurangi Perilaku *Bullying* Melalui Metode *Role- Playing* Pada Siswa Kelas VIII D di SMPN 1 Tempel. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Dewi, I. A. D. P., Antari, N. N. M., & Dantes, N. (2014). Penerapan Konseling Kognitif Sosial dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengembangkan Sikap Empati Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2013/2014. *e-journal Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1).
- Handayani, R. P., & Noviandari, H. (2018). Pengaruh Konseling Kelompok Pendekatan Analisis Transaksional Teknik *Role Playing* Terhadap Penurunan *Bullying*. *Pendidikan Budaya dan Sejarah: "Dibalik Revitalisasi Budaya"*.
- Hanim, W., Badrujaman, A., & Pratiwi, E. (2017). Pengaruh Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. *Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 6(2).
- Herlina, U. (2015). Teknik *Role Playing* dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*. 2(1).
- Hermansyah, A. (2017). *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik Kelas VIII di SMP Gajah Mada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017*. (Skripsi, Institut Negeri Islam Raden Intan Lampung, 2017).
- Irmayanti, R. (2018). Teknik Bimbingan dan Konseling: Ruang Lingkup Sekolah. Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi, Bandung.
- Khiyarusoleh, U., & Indriawati, N. (2018). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kepedulian Peserta Didik terhadap Korban *Bullying* Siswa. 5(1).
- Lestari, D. (2017). *Pengaruh Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying (Penelitian Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Purworejo)*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2017).
- Nikmah, L. (2017). Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Artikel Skripsi*.
- Primastuti, R. W., Tagela, U., & Setyorini. (2019). Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa Kelas XI Bahasa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Psikologi Konseling*. 15(2).

- Safitri, Y. (2017). Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. *ALIBKIN: JURNAL Bimbingan Konseling*. 5(4)
- Zahro, A., Awalya, & Hartati, M. T. S. (2018). Meningkatkan Empati melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*: 7(2).
- Zainuddin, M. (2017). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing dan Storytelling untuk Meningkatkan Empati pada Siswa SMAN 5 Mataram Tahun 2016-2017*. (Tesis, Universitas Negeri Semarang, 2017).