



Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Pengembangan Sosial dan Emosional Peserta Didik

Denisa Septiani^{1*}, Juwita Madira², Dea Kartika Utami³, Berlian Cahyani⁴, Ratna Sari Dewi⁵

¹⁻⁵Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Korespondensi penulis: denisaseptiani08@gmail.com

Abstract. *The aim of this study is to determine the extent to which role-playing methods can be optimally applied in group counseling sessions as an approach to develop students' social and emotional skills. The method used is a literature review of articles published between 2015 and 2025 that discuss the application of role-playing techniques in the context of guidance and counseling. The findings indicate that this technique is effective in enhancing interpersonal and intrapersonal communication, self-confidence, self-esteem, solidarity, assertive behavior, and self-efficacy. Additionally, role-playing can reduce negative behaviors such as bullying, verbal aggression, social anxiety, and gadget addiction. The simulation of real-life situations in this technique provides space for reflection and active learning for students. Therefore, role-playing is recommended as an interactive and applicable method that is relevant to group counseling services to support students' holistic development.*

Keywords: *Emotional Development, Group Counseling, Role-Playing, Social Skills.*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana metode bermain peran dapat diterapkan secara optimal dalam pelaksanaan bimbingan kelompok sebagai pendekatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Metode yang digunakan adalah studi pustaka terhadap artikel-artikel terbitan antara tahun 2015 hingga 2025 yang membahas penerapan teknik role playing dalam konteks bimbingan dan konseling. Hasil kajian menunjukkan bahwa teknik ini efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal dan intrapersonal, kepercayaan diri, self-esteem, solidaritas, perilaku asertif, serta efikasi diri. Selain itu, teknik role playing juga dapat menurunkan perilaku negatif seperti bullying, agresivitas verbal, kecemasan sosial, dan kecanduan gadget. Simulasi situasi nyata dalam teknik ini memberikan ruang refleksi dan pembelajaran aktif bagi peserta didik. Oleh karena itu, teknik role playing direkomendasikan sebagai metode interaktif dan aplikatif yang relevan dalam layanan bimbingan kelompok untuk mendukung perkembangan holistik siswa.

Kata Kunci: *Role Playing, Konseling Kelompok, Keterampilan Sosial, Pengembangan Emosional.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan peserta didik tidak hanya ditentukan oleh aspek akademik semata, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh perkembangan pribadi dan sosial mereka. Dalam konteks pendidikan, peran layanan bimbingan dan konseling sangat penting untuk membantu peserta didik mengatasi permasalahan, mengembangkan potensi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Salah satu strategi yang banyak digunakan dalam bimbingan kelompok adalah metode bermain peran atau role playing. Metode role playing merupakan suatu strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada penyelesaian masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif, kemampuan berkomunikasi, dan daya berfikir kritis siswa melalui pembelajaran berbasis

pengalaman langsung (Abdul Rahman,2019). Metode role playing adalah strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik mengembangkan imajinasi dan penghayatan melalui peran yang dimainkan, baik sebagai tokoh nyata maupun fiktif (Sugihartono, 2011).

Teknik role playing memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam simulasi situasi sosial yang mencerminkan kehidupan nyata. Melalui proses ini, siswa diajak untuk mengeksplorasi peran tertentu, memahami perspektif orang lain, serta merefleksikan perilaku dan perasaannya. Dengan demikian, teknik ini dinilai efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial, memperkuat komunikasi interpersonal dan intrapersonal, meningkatkan kepercayaan diri, serta mengatasi berbagai perilaku negatif seperti bullying, kecemasan, hingga agresivitas verbal. Namun demikian, penggunaan teknik role playing tidak lepas dari kelemahan dan keterbatasan. Salah satu kelemahan utama dari teknik ini adalah tidak semua peserta didik merasa nyaman untuk tampil atau berperan di depan orang lain. Beberapa siswa mungkin mengalami rasa malu, canggung, atau kurang percaya diri, sehingga partisipasi mereka menjadi tidak optimal. Role playing bisa menjadi tidak efektif apabila tidak disiapkan secara matang, terutama dalam hal skenario dan pengarahan dari pemimpin kelompok (Corey,2013). Jika tidak ditangani dengan baik, kegiatan ini justru dapat menimbulkan kecanggungan atau penolakan dari peserta.

Seiring dengan semakin berkembangnya tuntutan untuk menyediakan layanan bimbingan yang lebih responsif, relevan, dan aplikatif di lingkungan sekolah, maka perlu adanya peninjauan kembali terhadap efektivitas teknik role playing sebagai metode yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Mengingat pentingnya penerapan metode yang efektif dalam mendukung perkembangan pribadi dan sosial siswa, artikel ini berusaha untuk mengkaji dan menganalisis penelitian-penelitian terbaru yang relevan mengenai penerapan teknik role playing dalam layanan bimbingan kelompok.

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, artikel ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan, menyusun, dan mengulas secara sistematis bukti-bukti ilmiah terkait penerapan, manfaat, dan efektivitas teknik role playing dalam bimbingan kelompok. Kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam dan praktis bagi calon guru BK, praktisi bimbingan dan konseling, serta pendidik pada umumnya, dalam memilih pendekatan yang paling sesuai untuk mendukung perkembangan psikologis dan sosial peserta didik. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk memperkaya pemahaman akademik tentang bagaimana teknik role playing dapat diintegrasikan dengan lebih efektif dalam program bimbingan kelompok guna mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi siswa di dunia pendidikan saat ini.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode studi pustaka (library research). Studi pustaka merupakan upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun berbagai informasi yang relevan dan berhubungan dengan topik yang akan diteliti (Azizah, 2017) dimana dalam penelitian ini menganalisis sebanyak 20 artikel yang memenuhi kriteria relevan terkait teknik role playing. Penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa basis data seperti Google Scholar, SINTA, dan jurnal nasional terakreditasi. Fokus utama ditujukan pada artikel-artikel yang membahas penerapan teknik role playing dalam konteks pendidikan dan bimbingan konseling.

Pemilihan artikel didasarkan pada kriteria relevansi dengan topik penelitian, ketersediaan teks lengkap, serta waktu publikasi dalam rentang waktu 2015 hingga 2025. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan pengembangan teknik role playing, tujuan penerapannya, serta efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemahaman peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai teknik *role playing* dalam sepuluh tahun terakhir mencakup berbagai topik dan fokus kajian. Rangkuman dari beragam penelitian tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1

No.	Penulis dan Tahun Terbit	Sampel	Metodologi	Tujuan	Hasil
1.	Irma Firnanda Putri dkk (2024)	10 Siswa	Eksperimen	Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kondisi perilaku <i>bullying</i> Sebelum dan setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan penerapan metode role playing, serta menilai efektivitas layanan tersebut.	Hasil penelitian menunjukkan perilaku <i>bullying</i> awalnya tergolong rendah, dan setelah intervensi menurun menjadi sangat rendah. Layanan <i>role playing</i> terbukti efektif dalam mengatasi perilaku <i>bullying</i> .
2.	Sri Maisyaroh & Anita Dwi Astuti (2024)	10 siswa kelas X SMK	Kuantitatif	Penelitian bertujuan untuk menilai efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan Teknik <i>role playing</i> berperan dalam membentuk kemampuan siswa	Berdasarkan hasil penelitian Teknik <i>role playing</i> dalam bimbingan kelompok mampu meningkatkan perilaku asertif siswa.

No.	Penulis dan Tahun Terbit	Sampel	Metodologi	Tujuan	Hasil
				untuk bersikap <i>asertif</i>	
3.	Dian Novianti Sitompul (2015)	8 siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Rantau Utara	Uji wilcoxon	Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh <i>role playing</i> dalam bimbingan kelompok terhadap solidaritas siswa.	Hasil penelitian menunjukkan Solidaritas meningkat secara signifikan, terbukti dari skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> serta uji statistik.
4.	Dewi Fatimah (2015)	Siswa SMP	Kualitatif dan Kuantitatif	Tujuan penelitian ini Menghasilkan model bimbingan kelompok menggunakan <i>role playing</i> yang efektif untuk pengembangan percaya diri.	Dihasilkan model bimbingan kelompok berbasis <i>role playing</i> untuk membangun kepercayaan diri.
5.	Farida Herna Astuti & Ichwanul Mustakim (2021)	8 Orang siswa	<i>One Group pretest dan post test design.</i>	Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan Layanan bimbingan kelompok yang memanfaatkan pendekatan <i>role playing.</i>	Hasil penelitian menunjukkan Terdapat perbedaan signifikan berdasarkan hasil uji <i>t role playing</i> efektif meningkatkan hasil pada kelompok eksperimen.
6.	Sitti Nurbaya Hadia & Dodi Priyatmo Silondae (2023)	8 siswa	<i>Pre-eksperimental</i> dengan angket <i>agresi verbal</i>	Penelitian ini bertujuan untuk Menilai efektivitas konseling kelompok dengan teknik <i>role playing</i> terhadap perilaku <i>agresif verbal.</i>	Berdasarkan hasil analisis terjadi penurunan <i>agresivitas verbal</i> secara signifikan setelah perlakuan.
7.	Samsaifil & Nirmala Sari (2022)	SMA Negeri 2 Wangi-Wangi	<i>Pre-Experimental</i>	Tujuan penelitian adalah Mengkaji efektifitas <i>role playing</i> dalam meningkatkan komunikasi interpersonal.	Penelitian ini menunjukan Komunikasi interpersonal meningkat, oleh hasil uji statistik signifikan.
8.	Eny Kusumawati (2025)	10 siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Surakarta	Kuantitatif	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh <i>role playing</i> dalam meningkatkan <i>self-esteem.</i>	Temuan ini menunjukkan bahwa layanan <i>role playing</i> efektif dalam meningkatkan <i>self-esteem</i> siswa.

No.	Penulis dan Tahun Terbit	Sampel	Metodologi	Tujuan	Hasil
9.	Zulfahmi Baharuddin dkk (2024)	SMA Negeri 7 Takalar	Analisis statistik dan analisis parametrik	Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan efikasi diri siswa dalam belajar setelah <i>role playing</i> .	Terjadi peningkatan signifikan efikasi diri pada kelompok eksperimen, tidak terjadi perubahan pada kelompok kontrol.
10.	Putu Dharmayanti (2023)	Ari 6 orang siswa kelas X SMK N 1 Seririt	<i>one-group pretest-posttest</i>	Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis efektivitas pelatihan <i>role playing</i> dalam keterampilan komunikasi interpersonal.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perbedaan keterampilan komunikasi secara signifikan sebelum dan sesudah pelatihan.
11.	Hernita Popytasari & Najlatun Naqiyah (2021)	Studi pustaka dari jurnal dan artikel ilmiah	Studi Pustaka	Bertujuan untuk memberikan informasi tentang penerapan teknik <i>role playing</i> dalam mengurangi perilaku <i>bullying</i> .	Keseluruhan jurnal menunjukkan teknik <i>role playing</i> terbukti menurunkan tingkat <i>bullying</i> pada peserta didik berdasarkan studi yang dianalisis.
12.	Yusmaniar dkk (2024)	20 siswa SMA N 1 Gunung Talang	Kuantitatif	Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menguji efektivitas <i>role playing</i> dalam mengurangi <i>nomophobia</i> siswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat <i>nomophobia</i> menurun dari cukup tinggi menjadi rendah setelah intervensi. kecenderungan <i>nomophobia</i> peserta didik efektif sebelum dan sesudah diberikan layanan
13.	Novita (2022)	Ariana Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan	Kualitatif	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil layanan bimbingan dan konseling.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan meningkatkan kepercayaan diri, kedisiplinan, dan pemahaman diri siswa
14.	Dina Anggrawati & Fitria Kasih (2021)	Siswa XI MIPA SMA PGRI 2 Padang	Angket dan wawancara	Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji kecemasan komunikasi, pelaksanaan layanan BK, dan rancangan model <i>role playing</i> .	Hasil penelitian menunjukkan keterampilan komunikasi cukup tinggi, layanan yang diberikan belum maksimal, dan dirancang model layanan baru.

No.	Penulis dan Tahun Terbit	Sampel	Metodologi	Tujuan	Hasil
15.	Aprilia Setyowati & Monika Maharani (2023)	32 siswa kelas VIII E MTsN 1 Banjarnegara	Pre-eksperimen	Penelitian ini memiliki tujuan untuk Menilai efektivitas <i>role playing</i> dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal.	Terdapat peningkatan signifikan berdasarkan hasil uji paired sample test.
16.	Nurbaini dkk (2023)	32 Siswa kelas XI IPS 1 SMA Dharma Patra	Angket	Penelitian ini bertujuan untuk Menguji pengaruh <i>role playing</i> dalam meningkatkan rasa percaya diri.	Hasil uji menunjukkan pengaruh yang signifikan, <i>hipotesis</i> diterima.
17.	Mohammad Jaelani dkk (2024)	Siswa SMA Negeri 84 Jakarta	Kuantitatif	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal melalui layanan <i>role playing</i> .	Terdapat peningkatan skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> secara menyeluruh.
18.	Dedi Riyanto dkk (2024)	10 Siswa kelas XI SMA Negeri 8 kota Jambi.	Eksperimen	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rasa percaya diri peserta didik dengan menggunakan bimbingan kelompok.	Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan signifikan berdasarkan nilai signifikansi dan uji t.
19.	Ayu Safitri & Hasgimianti (2021)	Siswa SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru	Kualitatif	Tujuan penelitian adalah mengkaji implementasi <i>role playing</i> dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kedisiplinan belajar.	Hasil penelitian menunjukkan implementasi <i>role playing</i> dilakukan sesuai prosedur, guru BK menggunakan teknik ini untuk menggali pengalaman siswa.
20.	Ira Farahdina Aisha (2023)	10 Siswa Kelas XI IPS Sma N 1 Binjai Kab. Langkat.	Eksperimen	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Mengetahui efektivitas <i>role playing</i> dalam membantu siswa mengelola emosi.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam mengelola emosi setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok

Berdasarkan telaah terhadap berbagai jurnal penelitian dalam sepuluh tahun terakhir, diperoleh kesimpulan bahwa teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok secara umum memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan pribadi dan sosial peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut mengungkapkan efektivitas teknik ini dalam meningkatkan berbagai aspek psikologis dan perilaku siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa teknik *role playing* efektif dalam mengurangi perilaku negatif seperti *bullying* dan *agresi verbal*. Penelitian Irma Firnanda Putri dkk. (2024), Hernita Popytasari (2021), serta Sitti Nurbaya Hadia dan Dodi Priyatmo Silondae (2023) membuktikan bahwa setelah layanan diberikan, terjadi penurunan signifikan pada perilaku *bullying* dan *agresi* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* mampu memberikan ruang refleksi dan empati yang kuat dalam memahami dampak buruk dari perilaku menyimpang tersebut.

Selain itu, teknik *role playing* juga terbukti meningkatkan kemampuan komunikasi, baik *interpersonal* maupun *intrapersonal*. Hal ini dibuktikan oleh penelitian dari Nurbaini dkk. (2023), Samsaifil dan Nirmala Sari (2022), Putu Ari Dharmayanti (2023), Aprilia Setyowati dan Monika Maharani (2023), serta Mohammad Jaelani dkk. (2024). Temuan mereka menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa dalam bermain peran dapat melatih kejelasan komunikasi, keberanian mengungkapkan pendapat, serta kemampuan memahami perspektif orang lain.

Dalam ranah pengembangan diri, teknik ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri, *self-esteem*, efikasi diri, dan perilaku asertif. Penelitian oleh Dewi Fatimah (2015), Dedi Riyanto dkk. (2024), Sri Maisyaroh dan Anita Dwi Astuti (2024), Eny Kusumawati (2025), Zulfahmi Baharuddin dkk. (2024), dan Nagul et al. (2024) menunjukkan bahwa *role playing* memberi pengalaman langsung kepada siswa untuk mengenali potensi dirinya dan mampu menegaskan sikap dalam menghadapi tekanan sosial.

Teknik *role playing* juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan kedisiplinan siswa. Penelitian Farida Herna Astuti & Ichwanul Mustakim (2021), serta Ayu Safitri dan Hasgimianti (2021) menemukan bahwa melalui teknik ini, siswa dapat lebih memahami nilai-nilai dari pengalaman belajar dan menjadi lebih bertanggung jawab dalam menjalankan tugas sekolah.

Beberapa penelitian mengangkat peran *role playing* dalam membantu siswa mengelola emosi, seperti yang dilakukan oleh Ira Farahdina Aisha (2023), serta mengatasi kecemasan berkomunikasi seperti yang diteliti oleh Dina Anggrawati dan Fitria Kasih (2021). Hasilnya menunjukkan adanya penurunan signifikan terhadap kecemasan dan ketidakmampuan dalam

mengekspresikan perasaan. Bahkan, dalam konteks modern seperti kecanduan gadget, Yusmainar dkk. (2024) menemukan bahwa *role playing* efektif mengurangi kecenderungan *nomophobia* pada siswa.

Lebih jauh, peningkatan solidaritas antar siswa juga menjadi hasil dari layanan ini, seperti dibuktikan dalam penelitian Dian Novianti Sitompul (2015). Teknik *role playing* mendorong kerja sama, saling memahami, dan mempererat hubungan sosial melalui simulasi peran yang mencerminkan kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* merupakan metode yang efektif untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai aspek pribadi dan sosial mereka. Teknik ini terbukti mampu mengurangi perilaku negatif seperti *bullying*, *agresi verbal*, serta kecemasan berkomunikasi, sekaligus meningkatkan perilaku positif seperti komunikasi *interpersonal* dan *intrapersonal*, kepercayaan diri, perilaku asertif, motivasi belajar, solidaritas, efikasi diri, *self-esteem*, kedisiplinan, hingga pengelolaan emosi.

Kemampuan teknik *role playing* dalam mensimulasikan situasi nyata memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi nilai-nilai, belajar dari pengalaman peran, dan membangun keterampilan sosial serta emosional secara aktif. Sehingga, teknik ini memiliki relevansi yang tinggi untuk digunakan oleh guru bimbingan dan konseling sebagai pendekatan yang bersifat *aplikatif* dan *interaktif* dalam pelaksanaan bimbingan kelompok. guna mendukung perkembangan optimal peserta didik secara holistik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian pustaka terhadap berbagai penelitian yang dilakukan dalam kurun waktu 2015 hingga 2025, dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok terbukti efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Teknik ini mampu meningkatkan berbagai aspek positif seperti komunikasi *interpersonal* dan *intrapersonal*, kepercayaan diri, *self-esteem*, solidaritas, perilaku asertif, serta efikasi diri. Selain itu, *role playing* juga dapat menurunkan berbagai perilaku negatif seperti *bullying*, *agresivitas verbal*, kecemasan sosial, hingga kecanduan gadget. Melalui simulasi situasi sosial yang nyata, siswa dapat merefleksikan perilaku mereka serta belajar memahami perspektif orang lain, sehingga metode ini sangat relevan diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok. Hasil kajian ini memberikan dasar yang kuat bagi praktisi

bimbingan dan konseling untuk menerapkan teknik *role playing* secara lebih luas dan terstruktur dalam mendukung perkembangan pribadi dan sosial siswa secara holistik.

DAFTAR REFERENSI

- Aisha, I. F. (2023). Kemampuan Mengelola Emosi Pada Siswa Kelas XI IIS Sma N 1 Binjai Kab. Langkat. *Mudabbir*, 3(2). <https://jurnal.permapendisumut.org/index.php/mudabbir>
- Anggrawati, D., & Kasih, F. (2021). Model Bimbingan Kelompok dalam Menggunakan Metode Role Playing untuk Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi pada Peserta Didik. *Journal of Education Research*, 2(4), 132–140. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i4.64>
- Ariana, N. (2022). Penggunaan Model Teknik Role Playing melalui Layanan Bimbingan Kelompok sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Diri pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Educatif Journal of Education Research*, 4(4), 100–107. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i4.247>
- Astuti, F. H., & Mustakim, I. (2021). Keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (JRbk)*, 6(2), 1391-1405. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita>
- Azizah, A. (2017). Studi kepustakaan mengenai landasan teori dan praktik konseling naratif. *Jurnal BK UNESA*, 7(2), 1–7.
- Baharuddin, Z., dkk. (2024). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Play Terhadap Peningkatan Self Efficacy dalam Belajar. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 61–68. <https://doi.org/10.31960/konseling.v5i2.2235>
- Corey, G. (2013). *Theory and practice of group counseling* (9th ed.). Belmont, CA: Brooks/Cole, Cengage Learning.
- Dharmayanti, P. A. (2023). *Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1), 23–29. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>
- Hadia, S. N., & Silondae, D. P. (2023). Penerapan layanan konseling kelompok teknik role playing untuk menurunkan perilaku agresi verbal siswa. *Jurnal Bening*, 7(1), 95–104. <https://ejournal.istn.ac.id/index.php/bening>
- Jaelani, M., dkk. (2024). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa SMA Negeri Kelas XI*. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(4), 965–971.
- Kusumawati, E. (2025). Analisis pengaruh teknik role play dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan self esteem siswa: Studi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(3), 1758–1767.

<https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6981>

- Maisyaroh, S., & Astuti, A. D., (2024). Penerapan Teknik Role Playing Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Toleransi Siswa di SMA Negeri 1 Jeneponto. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 14(1), 11–26. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v14i1.17730>
- Nurbaini, N., dkk. (2023). Analisis Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Role Playing Untuk Mengatasi Perasaan Tidak Percaya Diri Siswa Di SMA Dharma Patra P. Berandan. *Mandub: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 1(3), 299–307.
- Popytasari, H., & Naqiyah, N. (2021). Teknik Role Playing dalam Bimbingan dan Konseling untuk Perilaku Bullying di Sekolah Menengah. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(2), 76–89. <https://doi.org/10.52657/jfk.v7i2.1425>
- Putri, I. F., Kasih, F., & Kardo, R. (2024). Efektivitas bimbingan kelompok dengan menggunakan metode role playing untuk mengatasi perilaku bullying (Studi eksperimen pada peserta didik kelas X di SMAN 1 Luhak Nan Duo Pasaman Barat). *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 174–184. <https://e-journal.smpn1padang.sch.id/index.php/bestari>
- Rahman, A. (2019). Pengaruh teknik role playing pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku bullying siswa bermasalah di SMK Negeri 1 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 55–65.
- Riyanto, D. dkk. (2024). Role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *Jurnal Konseling Edukasi*, 7(2), 313–324.
- Safitri, A., & Hasmianty, H. (2021). Implementasi Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.24014/japkp.v2i1.12448>
- Samsaifil, & Sari, N. (2022). Bimbingan kelompok teknik role playing dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 1–12.
- Setyowati, A., & Maharani, M. (2023). Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(3), 321–326. <https://doi.org/10.26539/teraputik.631169>
- Sitompul, D. N. (2015). Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1).
- Sugihartono, Dkk. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Yusmainar, dkk. (2024). Efektivitas bimbingan kelompok menggunakan metode role playing dalam meminimalisir kecenderungan nomophobia. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 7(2), 255–264.