

Penggunaan Model Konseling Kelompok Teknik Role Playing sebagai Upaya Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa

Irfiana Delianti^{1*}, Abdul Saman², Fitriana³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar, Bimbingan dan Konseling

Corresponden Email: irfianadeliantinita@gmail.com*

Received: June-2025;

Reviewed: July-2025;

Accepted: August-2025;

Published: August-2025.

Abstract. *This study examines the use of Group Counseling Services with the Role Playing method to improve students' interpersonal relationships at SMP Negeri 49 Makassar. The main objectives of this study are: (1) To find out the condition of students' interpersonal relationships before and after receiving group counseling services with the role-playing method, (2) To find out how to apply group counseling services with the role playing method in improving students' interpersonal relationships at SMPN 49 Makassar, (3) To assess the impact of group counseling services with the role playing technique on improving students' interpersonal relationships at SMPN 49 Makassar. This study uses a quantitative approach, with a non-equivalent control group design. Based on the results of calculations using SPSS 20 with an independent t-test, the significance value (2-tailed) <0.05 is $0.002 < 0.05$, so it can be concluded that the application of group counseling services with the role playing technique can improve students' interpersonal relationships.*

Keywords: Role Playing, Group Counseling, Interpersonal Relationships.

Abstrak. Penelitian ini mengkaji penggunaan Layanan Konseling Kelompok dengan metode Role Playing untuk memperbaiki hubungan interpersonal siswa di SMP Negeri 49 Makassar. Tujuan utama dari studi ini adalah: (1) Untuk mengetahui bagaimana kondisi hubungan interpersonal siswa sebelum dan sesudah menerima layanan konseling kelompok dengan metode role-playing, (2) Untuk menemukan cara penerapan layanan konseling kelompok dengan metode role playing dalam meningkatkan hubungan interpersonal siswa SMPN 49 Makassar, (3) Untuk menilai dampak layanan konseling kelompok dengan teknik role playing terhadap peningkatan hubungan interpersonal siswa SMPN 49 Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian non-equivalent control group desain Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 20 dengan uji independent t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ yaitu sebesar $0,002 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan layanan konseling kelompok dengan teknik role playing dapat meningkatkan hubungan interpersonal siswa

Kata kunci: Role Playing, Konseling Kelompok, Hubungan Interpersonal.

PENDAHULUAN

Salah satu tahap penting dalam perjalanan kehidupan manusia adalah masa remaja. Santrock (2012) menyatakan bahwa masa remaja merupakan fase transisi yang menghubungkan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Pada tahap ini, individu berada dalam proses pencarian jati diri. Pencarian tersebut menjadi bagian yang sangat krusial dalam kehidupan remaja karena melibatkan proses eksplorasi yang kompleks, termasuk dalam hal nilai-nilai pribadi, minat, serta peran sosial yang dijalani dalam lingkungan sekitarnya. Pada

tahap remaja awal yaitu pada rentan usia 12-15 tahun, siswa mulai mengalami transisi sosial yang signifikan. Mereka mulai menjalin hubungan yang lebih dalam dengan teman sebaya, dimana hubungan teman sebaya lebih didasarkan pada hubungan persahabatan.

Hubungan interpersonal pada Masa remaja awal, khususnya pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), merupakan fase perkembangan yang ditandai oleh perubahan signifikan baik secara fisik, kognitif, emosional, maupun sosial. Salah satu aspek penting dalam fase ini adalah perkembangan hubungan interpersonal. Remaja mulai menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk menjalin hubungan dengan teman sebaya, menjadikan interaksi sosial sebagai sarana utama dalam membentuk identitas dan mendapatkan pengakuan diri. Namun, pada kenyataannya, tidak semua siswa mampu menjalin hubungan interpersonal yang sehat dan positif (Desmita, 2005:37-38). Hubungan interpersonal merupakan bagian penting dari keberadaan manusia, karena manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang tidak dapat berkembang tanpa berinteraksi dengan orang lain. Hubungan interpersonal melibatkan koneksi dan interaksi antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi secara emosional, sosial, dan psikologis. Oleh karena itu, memahami kompleksitas hubungan interpersonal sangat penting untuk membangun koneksi yang kuat dan bermakna (Laini dkk., 2024).

Dalam hubungan interpersonal yang kuat, seseorang akan mengenal tentang karakteristik teman mereka bukan hanya mengenal identitas diri saja. Hubungan ini saling memerlukan, saling terbuka dan saling menguntungkan ditandai adanya suatu kemampuan untuk mengungkapkan diri. Mereka juga sadar bahwa seseorang memiliki kepentingan yang sama (Nisa Ullya et al., 2023). Menurut Setyowati & Maharani (2023) Idealnya, hubungan interpersonal siswa SMP berkembang secara positif seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial. Menurut para ahli, remaja yang memiliki hubungan interpersonal yang baik akan menunjukkan sikap terbuka, empati, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan komunikasi yang efektif. Mereka mampu membangun dan mempertahankan hubungan yang saling menghargai, memahami perbedaan, serta menyelesaikan konflik dengan cara yang sehat. Namun, kondisi ini seringkali belum tercapai karena keterbatasan pengalaman dan keterampilan sosial yang masih dalam tahap berkembang.

Siswa di SMPN 49 Makassar, yang terletak di Jl. Syek Yusuf, mengalami kondisi yang mirip dengan yang digambarkan di atas. Observasi awal yang dilakukan pada bulan April 2023 menunjukkan bahwa siswa memiliki hubungan interpersonal yang rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya interaksi dan komunikasi. Gejala-gejala ini termasuk peserta didik yang enggan menyampaikan pendapatnya selama proses pembelajaran karena tidak percaya diri, sering menutup diri dengan lingkungannya. Hal tersebut disebabkan karena beberapa hal diantaranya, adanya pengaruh dari lingkungan keluarga yang tidak terbiasa berdiskusi dan mengungkapkan perasaan pada saat di rumah, penolakan yang pernah diterima dalam pertemanan atau suatu kelompok sehingga sulit untuk menjalin hubungan baru, pengaruh media sosial yang membuat siswa lebih banyak berinteraksi di dunia maya daripada secara langsung. Peneliti kemudian membagikan angket hubungan interpersonal kepada siswa kelas VIII di SMPN 49 Makassar secara langsung dengan menggunakan lembar pengisian angket, dengan jumlah siswa yang mengisi angket sebanyak 123 responden, dari hasil analisis angket tersebut terdapat 32% (40 siswa) yang terindikasi memiliki hubungan interpersonal rendah dimana siswa mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Mereka cenderung menarik diri, kurang percaya diri, atau bahkan terlibat dalam konflik dengan teman sebaya dan 13% (16 siswa) yang memiliki hubungan interpersonal yang sangat rendah yang terlihat dari beberapa siswa menunjukkan perilaku menyendiri, mengalami kesulitan bekerja sama, tidak mampu

menyampaikan pendapat dengan baik, serta kurang peka terhadap perasaan orang lain.

Untuk menjembatani kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan, diperlukan upaya pendidikan dan bimbingan yang tepat. Salah satu bentuk intervensi yang relevan adalah melalui layanan konseling kelompok di sekolah. Layanan ini menawarkan siswa kesempatan untuk terlibat, belajar dari pengalaman satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosial dalam lingkungan yang suportif. Salah satu teknik yang efektif dalam konseling kelompok adalah bermain peran. Teknik ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan berbagai situasi sosial, mengeksplorasi berbagai peran sosial, dan secara langsung memahami perasaan serta perspektif orang lain.

Pernyataan di atas sejalan dengan temuan Novialdi dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik bermain peran efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus permasalahan, metodologi yang digunakan, dan hasil yang diharapkan. Jika penelitian sebelumnya lebih luas dalam aspek interaksi sosial, penelitian ini lebih spesifik pada hubungan interpersonal individu. Selain itu, penelitian ini menargetkan dampak yang lebih luas, tidak hanya pada hubungan personal tetapi juga dalam konteks sosial yang lebih besar, seperti di lingkungan kelas atau kelompok. Menurut Paudi (Wibowo et al., 2023) role playing adalah metode pembelajaran yang terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam mengembangkan keterampilan seperti inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, serta kemampuan bekerja sama dalam tim.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena peneliti ingin memahami bagaimana konseling kelompok menggunakan metode bermain peran meningkatkan hubungan interpersonal siswa. Penelitian eksperimental merupakan salah satu jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimental.

Sugiyono (2019) menyatakan bahwa jenis desain eksperimen ini merupakan evolusi dari *ruecexperimentalc design*, yang cukup menantang untuk diimplementasikan. Meskipun desain ini mencakup kelompok kontrol, desain ini tidak dapat memperhitungkan semua variabel eksternal yang dapat memengaruhi eksperimen.

Dalam penelitian ini, dua variabel yang digunakan yaitu variabel independen atau disebut variabel bebas dan variabel terikat, yang disebut variabel dependen. Variabel bebas, yang dilambangkan dengan huruf X adalah variabel yang memengaruhi atau menyebabkan terjadinya atau perubahan pada variabel terikat. Karena adanya variabel bebas, variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau dihasilkan dari penelitian ini, dan metode konseling kelompok digunakan. Fokus penelitian ini adalah hubungan mahasiswa dengan orang lain. Dalam desain ini, subjek penelitian dimasukkan ke dalam kelompok kontrol, sementara kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak. Desain ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Eksperimen	:	O ₁	X	O ₂
Kontrol	:	O ₃		O ₄

Penjelasan

O1: Nilai ukur pretes untuk kelompok eksperimen (setelah menerima perlakuan).

O2: Nilai ukur postes untuk kelompok eksperimen (setelah menerima perlakuan).

O3: Nilai ukur pretes untuk kelompok kontrol.

O4: Skor ukur postes untuk kelompok kontrol.

X: Perlakuan atau intervensi (teknik bermain peran)

Populasi penelitian ini terdiri dari 40 siswa yang dipilih dari total 123 siswa kelas VIII SMPN 49 Makassar. Dalam penelitian ini, penulis memilih sampel 16 siswa kelas VIII SMPN 49 Makassar yang diidentifikasi memiliki hubungan interpersonal yang rendah. Dari jumlah tersebut, 8 siswa dimasukkan ke dalam kelompok kontrol, dan 8 siswa dimasukkan ke dalam kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling, khususnya purposive sampling.

Teknik Pengumpulan Data

Dua metode pengumpulan data adalah observasi dan kuesioner, yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan guna meningkatkan hubungan interpersonal. Data dikumpulkan melalui observasi untuk mengumpulkan informasi tentang permasalahan yang dihadapi siswa, dan melalui kuesioner untuk memperoleh data secara konsisten dan terorganisir. Pendekatan ini memudahkan analisis dan memastikan keakuratan temuan penelitian. Butir pernyataan dilengkapi dengan berbagai pilihan jawaban, yang terdiri dari empat pilihan jawaban: sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Untuk keperluan analisis data, kuesioner penelitian ini menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 4..

Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat hubungan interpersonal siswa dan keterlaksanaan layanan konseling kelompok dengan pendekatan *role playing* selama diberikan perlakuan. Hubungan interpersonal siswa dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang, dan kurang baik.

Tabel 1. Kategori Hubungan Interpersonal Siswa

No	Interval	Kategori
1	130 – 152	Sangat Tinggi
2	107 – 129	Tinggi
3	84 – 106	Sedang
4	61 – 83	Rendah
5	38 - 60	Sangat Rendah

Sumber : Perhitungan Kategorisasi Skala Hubungan Interpersonal

2. Analisis Statistik Inferensial

Hipotesis yang dirumuskan untuk kelompok eksperimen diuji melalui analisis inferensial baik sebelum maupun sesudah penerapan teknik *role playing* (pretest-posttest).

Metode analisis statistik inferensial menggunakan uji-t untuk menguji hipotesis apakah terdapat perbedaan tingkat hubungan interpersonal siswa sebelum dan sesudah konseling kelompok dengan teknik role playing. Hasil perlakuan ini memberikan nilai perbedaan pada kelompok penelitian. Penggunaan statistik inferensial ada dua jenis yaitu parametrik dan non-parametrik. Peneliti akan menggunakan statistik parametrik. Maka dari itu, dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah data dari setiap variabel populasi mengikuti distribusi normal. Penilaian ini dilakukan terhadap informasi pretes dan postes. Data dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi 2-tailed melebihi 0,05; sebaliknya, jika nilai signifikansi 2-tailed > 0,05,

Tabel 2. Tabel Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Eksperimen	,208	8	,200 [*]	,836	8	,069
Posttest_Eksperimen	,190	8	,200 [*]	,897	8	,272
Pretest_Kontrol	,197	8	,200 [*]	,935	8	,559
Posttest_Kontrol	,165	8	,200 [*]	,957	8	,779

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan data bersifat homogen. Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi > 0.05, namun jika nilai signifikansi < 0.05 maka data dinilai tidak homogen. Berikut ini disajikan hasil uji homogenitas:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	,772	1	14	,394
Posttest	,048	1	14	,829

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan uji-t. Uji ini membandingkan peningkatan hubungan interpersonal di antara siswa dalam kelompok kontrol (yang tidak menerima teknik role playing) dengan peningkatan hubungan interpersonal di antara siswa dalam kelompok eksperimen (yang menerima teknik role playing). Maka dilakukan pengujian hipotesis, sehingga rumusan hipotesis statistik yang digunakan yaitu:

H0 : Setelah penggunaan metode bermain peran di kelas VIII SMP Negeri 4 Makassar, tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam hubungan interpersonal antar siswa.

H1 : Setelah penggunaan teknik bermain peran, terdapat peningkatan yang signifikan

dalam hubungan interpersonal antar siswa kelas VIII SMP Negeri 49 Makassar. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada 30 peserta didik yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan secara lebih luas dan berdasarkan hasil skor yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas pada kelompok kecil yaitu dengan total persentase skor sebanyak 89% yang dinyatakan dengan kriteria sangat valid.

Tabel 4. Uji Independent T-Test

Group Statistics										
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Posttest	Kelas Eksperimen	8	112,00	13,299	4,702					
	Kelas Kontrol	8	85,88	13,778	4,871					

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Posttest	Equal variances assumed	,048	,829	3,859	14	,002	26,125	6,770	11,604	40,646	
	Equal variances not assumed			3,859	13,982	,002	26,125	6,770	11,602	40,648	

Dari hasil uji yang dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Statistik vers. 20. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $.002 < 0.05$, maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hubungan interpersonal terhadap siswa yang diberikan konseling kelompok dengan teknik role playing. Tabel 4.9 menunjukkan perbedaan rata-rata, dengan rata-rata (mean) pelaksanaan posttest pada kelompok eksperimen sebesar 112,00, yang lebih besar dari nilai posttest kelompok kontrol sebesar 85.88.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek telah diperoleh gambaran tingkat hubungan interpersonal sebelum dan setelah pelaksanaan layanan konseling kelompok dengan teknik role playing, serta pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan hubungan interpersonal siswa .

1. Tingkat Hubungan Interpersonal Siswa di SMPN 49 Makassar

a. Gambaran tingkat hubungan interersonal pada kelompok kontrol

Kelompok kontrol dianggap sebagai kelompok pembanding dengan kelompok lain karena mereka tidak menerima perlakuan teknik. Untuk kelompok kontrol, hasil pretest menentukan tingkat hubungan interpersonal siswa di SMPN 49 Makassar. Hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan data penelitian.

Tabel 5. Data tingkat hubungan interpersonal pada siswa di SMPN 49 Makassar kelompok kontrol *Pre test* dan *Post test*

Interval	Perilaku Agresif	Kelompok Kontrol			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	10- 12	-	-	-	-
Tinggi	17- 19	-	-	-	-
Sedang	84- 106	3	37,5	4	50
Rendah	61- 83	4	50	4	50
Sangat Rendah	38- 60	1	12,5	-	-
Jumlah		8	100%	8	100%

Sumber : Hasil angket kelompok kontrol

Hasil ini menunjukkan bahwa tanpa adanya intervensi khusus, perkembangan hubungan interpersonal siswa cenderung tidak berubah. Kurangnya peningkatan pada kelompok kontrol dapat mengindikasikan bahwa faktor internal seperti kebiasaan berinteraksi, tingkat kepercayaan diri, dan pengalaman sosial sebelumnya memainkan peran yang besar dalam perkembangan hubungan interpersonal.

b. Gambaran tingkat hubungan interpersonal pada kelompok eksperimen

Hasil *pretest*, *posttest*, dan distribusi frekuensi persentase dari data penelitian digunakan untuk menentukan tingkat hubungan antar individu dalam kelompok eksperimen.

Tabel 6. Data tingkat hubungan interpersonal pada siswa di SMPN 49 Makassar Kelompok Eksperimen *Pretest* dan *Posttest*

Interval	Perilaku Agresif	Kelompok Eksperimen			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
Sangat Tinggi	10- 12	-	-	2	25
Tinggi	17- 19	-	-	4	37,5
Sedang	84- 106	5	62,5	2	37,5
Rendah	61- 83	2	25	-	-
Sangat Rendah	38- 60	1	12,5	-	-
Jumlah		8	100%	8	100%

Sumber : Hasil angket kelompok eksperimen

Seperti yang ditunjukkan oleh perubahan dari *pretest* ke *posttest*, metode ini mendorong siswa untuk berinteraksi lebih aktif dan percaya diri dengan lingkungan mereka. Peningkatan responden dalam kategori "sangat tinggi" dan "sangat tinggi" menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya membantu siswa meningkatkan keterampilan interpersonal mereka tetapi juga membuat mereka lebih terbuka terhadap hubungan sosial. Melalui permainan peran, siswa dapat membentuk hubungan baru, berkomunikasi, berempati dengan orang lain, dan mengatasi tantangan sosial.

2. Pelaksanaan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* di SMPN 49 Makassar

Pelaksanaan teknik *role playing* yang diberikan Selama tujuh kali pertemuan, teknik *role playing* diberikan kepada kelompok eksperimen dari *pretest* hingga *posttest* . Adapun

rincian kegiatan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama

Tahap Pembentukan

Pada tahap ini peneliti mengajak siswa duduk membentuk lingkaran dan mulai membangun suasana akrab. Ia menanyakan kabar siswa dan menyinggung sedikit aktivitas mereka sebelumnya, seperti pelajaran atau kegiatan sekolah, untuk menghubungkan kondisi saat ini dengan keseharian mereka. Selanjutnya, peneliti membagi siswa ke dalam kelompok kecil. Karena beberapa siswa belum terlalu mengenal satu sama lain, peneliti meminta setiap siswa menyebutkan nama dan satu hal yang mereka sukai, misalnya hobi atau makanan favorit. Dari situ, peneliti bisa melihat bagaimana cara siswa berkenalan, merespon, dan membangun relasi awal dengan teman baru.

Setelah suasana mulai cair, peneliti mulai menjelaskan bahwa mereka akan mengikuti sesi konseling kelompok. Ia menyampaikan penjelasan dengan bahasa yang sederhana, misalnya: "Di sesi ini, kita akan belajar memahami diri dan teman-teman lewat bermain peran." Ia juga menjelaskan secara singkat bahwa metode *role playing* yang akan digunakan bertujuan untuk membantu mereka lebih percaya diri dan bisa menyampaikan pendapat dengan baik.

Sebelum memulai, peneliti memberi beberapa contoh sederhana dan memberi tahu bahwa selama kegiatan, mereka bebas mengekspresikan diri, asalkan tetap menghormati teman lainnya. Kegiatan pun dilanjutkan dengan sesi pertama secara ringan dan interaktif.

Tahap Peralihan : Persiapan, Memilih Partisipan, Mengatur Setting, Menyiapkan Pengamat

Sebelum memulai, peneliti menjelaskan kembali secara singkat masalah yang akan diangkat, yaitu tentang kesulitan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal. Setelah itu, peneliti menyampaikan alur cerita yang akan dimainkan dan membagi peran kepada beberapa siswa. Para siswa diberi waktu sebentar untuk memahami peran masing-masing dan berlatih sebentar. Peneliti juga mengingatkan aturan main dan batasan selama permainan berlangsung, agar semua berjalan tertib dan nyaman. Sementara itu, beberapa siswa lain ditugaskan sebagai pengamat untuk mencatat hal-hal penting selama *role playing* berlangsung.

2) Pertemuan Kedua : Tahap Kegiatan (Pelaksanaan *Role Playing*)

Sesi Pertama *Role Playing* : Lingkungan Baru

Pelaksanaan sesi ini, peneliti mengajak enam siswa untuk langsung terlibat sebagai pemeran, dan dua siswa lainnya ditunjuk sebagai pengamat. Tema yang dimainkan adalah "Lingkungan Baru", yang menggambarkan situasi di mana seorang siswa baru harus menyesuaikan diri di sekolah barunya. Siswa yang berperan sebagai tokoh utama memainkan adegan interaksi awal dengan teman-teman sekelas yang baru dikenalnya. Terlihat bagaimana mereka mencoba memperkenalkan diri, memulai percakapan, dan menghadapi respon yang beragam, seperti sambutan hangat, sikap cuek, atau bahkan penolakan.

Melalui proses bermain peran ini, siswa secara langsung mempraktikkan bagaimana cara menghadapi situasi sosial baru, mulai dari mengatasi rasa canggung, mencoba membangun komunikasi, hingga mencari cara agar dapat diterima dalam kelompok. Beberapa siswa menunjukkan inisiatif untuk menyapa terlebih dahulu, sementara yang lain belajar bagaimana menanggapi jika merasa tidak diajak bicara.

Setelah sesi *role playing* selesai, peneliti memandu refleksi kelompok. Siswa yang berperan sebagai tokoh utama diminta untuk menceritakan apa yang mereka rasakan selama memainkan peran tersebut mulai dari perasaan gugup, bingung, hingga mulai merasa nyaman ketika berhasil membangun interaksi. Pengamat juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengamatan mereka, baik terkait ekspresi, bahasa tubuh, maupun upaya komunikasi antar anggota.

3) Pertemuan Ketiga : Pelaksanaan Role Playing

Sesi Kedua Role Playing : Menjaga Hubungan Baik di Tengah Persaingan

Pada tahap inti, peneliti mengarahkan enam siswa untuk memerankan situasi sosial bertema "Menjaga Hubungan Baik di Tengah Persaingan", sementara dua siswa lainnya ditugaskan sebagai pengamat. Peneliti memberikan gambaran singkat mengenai situasi yang akan diperankan: beberapa teman sekelas bersaing dalam sebuah lomba, namun tetap diharapkan menjaga sikap saling menghargai.

Siswa mulai memainkan peran mereka dengan spontan namun terarah. Beberapa siswa menunjukkan sikap kompetitif, misalnya saling ingin tampil lebih unggul, sementara yang lain mencoba menunjukkan sikap sportif dan mendukung. Selama permainan berlangsung, masih ada beberapa siswa yang sesekali masih melihat naskah. Namun di luar dari itu sudah dapat terlihat dari siswa ada interaksi yang alami dari tema permainan yang dipilih, dimana ada siswa yang bereaksi cemas saat merasa tertinggal, ada yang menenangkan temannya, dan ada pula yang mencoba menjaga komunikasi tetap positif meskipun mereka bersaing. Hal tersebut mencerminkan adanya perubahan dalam hal pengelolaan emosi, siswa juga menunjukkan sikap positif dalam menjaga hubungan tetap baik meski dalam situasi yang berpotensi menimbulkan konflik serta siswa juga mulai menunjukkan sikap empati selama proses pelaksanaan berlangsung.

Secara keseluruhan, kegiatan *role playing* ini membantu siswa menyadari bahwa persaingan tidak harus merusak hubungan. Justru, dengan komunikasi yang baik dan empati, mereka bisa tetap menjaga hubungan sosial yang sehat di tengah suasana kompetitif.

4) Pertemuan Keempat : Pelaksanaan Role Playing

Sesi Ketiga Role Playing : Ekspresikan Pendapatmu

Pada sesi kali ini, mereka akan melakukan *role playing* dengan tema "Ekspresikan Pendapatmu". Enam siswa ditunjuk untuk berperan aktif sebagai pemeran utama, sementara dua siswa lainnya menjadi pengamat.

Peneliti memandu jalannya permainan dengan memunculkan sebuah situasi diskusi di dalam kelas mengenai topik pilihan ekstrakurikuler yang akan dijadikan kegiatan wajib. Siswa diminta menyampaikan pendapat mereka dengan posisi yang berbeda-beda, ada yang pro, kontra, dan netral. Para siswa memulai diskusi secara spontan, menyampaikan pendapat mereka sesuai dengan peran masing-masing. Beberapa tampak mulai belajar mengangkat tangan sebelum bicara, menyampaikan argumen dengan alasan yang mereka pikirkan, dan berusaha mempertahankan pendapat sambil tetap menghormati pendapat teman lain. Dalam prosesnya, terlihat ada dinamika nyata seperti saling menyela, tertawa karena bingung mengungkapkan pendapat, atau merasa gugup saat menjadi pusat perhatian. Peneliti memberi dukungan positif, mendorong siswa untuk tetap mencoba menyampaikan pendapat walaupun merasa kurang percaya diri. Siswa juga belajar bagaimana menyikapi perbedaan pendapat dengan bahasa yang sopan, tanpa memaksakan kehendak.

Setelah sesi permainan selesai, peneliti mengajak siswa berdiskusi. Mereka yang

berperan aktif diminta untuk merefleksikan apa yang mereka rasakan selama menyampaikan pendapat. Beberapa siswa awalnya merasa grogi atau canggung saat harus berbicara di depan teman-temannya. Namun setelah mencoba, mereka merasa lebih berani dan percaya diri. Ini menunjukkan bahwa siswa mulai membangun rasa percaya diri ketika diberi kesempatan untuk berpendapat. Selain itu, ada juga siswa yang merasa bahwa dengan mendengarkan pendapat teman-teman mereka, mereka bisa melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai belajar memahami orang lain dan terbuka terhadap pandangan yang berbeda.

Pengamat kemudian diberi kesempatan menyampaikan pengamatan mereka. Mereka mencatat siapa saja yang mampu berbicara dengan jelas, siapa yang cenderung mendominasi, serta siapa yang terlihat berusaha mendengarkan lawan bicara. Pengamat juga menyampaikan bagaimana diskusi menjadi lebih efektif ketika peserta saling memberi ruang dan merespons secara aktif.

5) Pertemuan Kelima : Evaluasi

Peneliti kemudian menyediakan formulir penilaian untuk mengevaluasi kesan peserta selama sesi konseling kelompok yang menggunakan metode bermain peran. Formulir penilaian tersebut berisi berbagai pertanyaan, seperti: (1) Jelaskan situasi Anda sebelum dan sesudah konseling kelompok (menggunakan metode bermain peran). (2) Jelaskan manfaat yang dirasakan setelah berpartisipasi dalam konseling kelompok. (3) Jelaskan komitmen terkait perubahan yang terjadi setelah konseling kelompok. (4) Bagikan pemikiran (pandangan, antisipasi) terkait pelaksanaan konseling kelompok yang menggunakan metode bermain peran. Setelah klien menyelesaikan formulir evaluasi, konselor mengambilnya kembali. Temuan penilaian kemudian dikaji ulang dalam rapat diskusi. Setelah diskusi selesai, konselor menawarkan kesempatan kepada klien untuk bertanya, yang kemudian dijawab oleh konselor.

Pada sesi penutup, peneliti menanyakan apakah peserta siap untuk melanjutkan ke sesi berikutnya, yang dijadwalkan setelah mereka menyelesaikan kuesioner. Peneliti kemudian menanyakan kepada para siswa apakah mereka siap untuk berpartisipasi dalam sesi berikutnya, yang dijadwalkan setelah mereka menyelesaikan kuesioner perlakuan, dan semua siswa menyatakan kesiapan mereka untuk menghadiri pertemuan berikutnya. Hasil penilaian latihan bermain peran berjudul "lingkungan baru", "menjaga hubungan baik di tengah persaingan", dan "mengungkapkan pendapat" menunjukkan bahwa para siswa telah meningkatkan keterampilan sosial, kesadaran diri, dan hubungan interpersonal mereka. Para peserta mengalami peningkatan kesiapan untuk menghadapi berbagai skenario sosial dan menunjukkan kepercayaan diri yang lebih besar saat berinteraksi dengan orang lain.

3. Penerapan teknik *role playing* untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa di SMP Negeri 49 Makassar

Efektifitas penggunaan konseling kelompok teknik *role playing* yang telah dilakukan, diukur melalui uji *N-Gain Score* pada data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji *N-Gain Score* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Kelompok Eksperimen		Gainscore	Kelompok Kontrol		Gainscore
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	90	111	13	83	81	-2
2	95	110	24	81	85	4
3	96	108	3	98	97	-1
4	97	112	26	106	104	2
5	82	97	15	107	100	-7
6	100	109	4	80	83	3
7	60	96	36	73	73	0
8	83	110	27	60	64	4
	57,80%	73,60%		56,50%	56,40%	

Hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berbeda, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari 57,8% menjadi 73,6%, sementara kelompok kontrol mengalami penurunan, turun dari 56,5% menjadi 56,4%.

Pembahasan

1. Tingkat Hubungan Interpersonal Siswa di SMPN 49 Makassar

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelompok kontrol yaitu sebesar 86,00 dan eksperimen sebesar 87,875 yang menunjukkan hubungan interpersonal siswa berada pada kategori rata-rata sedang, hal ini mencerminkan kenyataan di lapangan yang juga ditemukan pada saat observasi dan wawancara, di mana siswa memperlihatkan kecenderungan untuk menarik diri, tidak aktif dalam diskusi kelas, dan kurangnya keterbukaan terhadap teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Santrock, (2012) dimana kondisi yang umum terjadi pada siswa usia remaja awal, di mana transisi emosional dan sosial menyebabkan banyak dari mereka mengalami hambatan dalam menjalin hubungan interpersonal yang baik. Berdasarkan fenomena ini, peneliti menerapkan intervensi melalui layanan konseling kelompok dengan menggunakan teknik bermain peran. Pendekatan ini didukung oleh temuan Wibowo dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran yang terbukti lebih efektif daripada metode tradisional dalam meningkatkan keterampilan seperti inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kemampuan kerja sama tim.

Setelah dilakukan intervensi melalui layanan konseling kelompok dengan teknik role playing, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen. Berdasarkan skor *posttest* kelompok eksperimen yaitu berada pada rata-rata tinggi yaitu sebesar 112,00, dimana siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek keterbukaan, empati, dan dukungan sosial. Hasil ini sejalan dengan yang dikatakan oleh DeVito (Fiani & Fikry, 2023) bahwa dalam melakukan hubungan interpersonal dengan orang lain memerlukan keterbukaan, empati, saling mendukung, sikap positif dalam berkomunikasi, dan kesetaraan, di mana ada saling menghargai antara komunikator dan komunikan dan tidak ada yang terlalu dominan di antara keduanya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyowati & Maharani (2023) bahwa idealnya, hubungan interpersonal siswa SMP berkembang secara

positif seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial, remaja yang memiliki hubungan interpersonal yang baik akan menunjukkan sikap terbuka, empati, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan komunikasi yang efektif.

2. Pelaksanaan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing di SMPN 49 Makassar

Layanan konseling kelompok dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan, dengan mengikuti tahapan konseling kelompok, yaitu: tahap pembentukan, peralihan, kegiatan inti (role playing), dan evaluasi. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Parawansah, (2022) bahwa suatu proses layanan sangat ditentukan tentang tahapan yang harus diikuti untuk memastikan bahwa itu terarah dan mencapai tujuan. Dalam setiap sesi, teknik role playing digunakan sebagai media utama untuk memfasilitasi siswa dalam mengungkapkan diri dan melatih keterampilan sosial mereka. Pada pelaksanaan role playing sendiri memiliki beberapa tahapan seperti yang dikatakan oleh Heru Subagiyo (Nur Haliza & Fibria Nugrahani, 2021) bahwa pelaksanaan permainan peran melibatkan delapan langkah: mengidentifikasi isu yang akan diperankan, memilih peserta, menyusun skenario, mengorganisir pengamat, melakukan permainan peran, memfasilitasi diskusi dan penilaian, mengulang kegiatan, bertukar pengalaman, dan merangkum temuan.

Teknik permainan peran memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sama dalam mengkaji dan memahami berbagai situasi sosial, terutama yang berkaitan dengan kehidupan dan hubungan mereka dengan orang lain. Melalui kegiatan permainan peran, siswa mengembangkan pemahaman tentang berbagai sudut pandang, yang mendorong rasa kebersamaan yang tulus dan positif. Hal ini sejalan dengan temuan Novialdi dan rekan-rekannya. Menurut Novialdi et al. (2021), layanan konseling kelompok yang menggabungkan teknik permainan peran sangat penting untuk membangun hubungan interpersonal. Layanan ini memungkinkan siswa untuk berbagi pengalaman, pengetahuan, dan emosi mereka, memfasilitasi diskusi dan penyelesaian tantangan pribadi. Sebagaimana dinyatakan oleh Gaho et al. (2021), dalam penerapannya, teknik ini memungkinkan siswa untuk mengambil peran karakter dalam sebuah cerita, terlibat dalam interpretasi, memerankan karakter, dan menemukan solusi untuk tantangan yang mereka hadapi.

3. Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa di SMPN 49 Makassar

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif mengenai hubungan interpersonal siswa kelas VIII SMP Negeri 49 Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, terdapat peningkatan dari kategori sedang ke tinggi pada kelompok eksperimen. Sementara itu, pada kelompok kontrol tidak terdapat perubahan yang signifikan. Setelah penerapan teknik bermain peran dilakukan, peneliti melakukan posttest. Hasil yang diperoleh pada kelompok eksperimen yaitu hubungan interpersonal siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dimana peningkatan ini terlihat selama pelaksanaan konseling kelompok dengan teknik bermain peran seperti keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, siswa lebih jujur terhadap temannya dan mampu menyelesaikan masalah tanpa emosi.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru BK dipertemuan terakhir apakah pada pelaksanaan proses belajar di sekolah siswa yang menjadi subjek peneliti memiliki perubahan, dan guru BK mengatakan bahwa siswa tersebut lebih baik dan aktif di kelas bahkan dan terlihat sudah jarang menyendiri artinya siswa tersebut sudah tidak merasa terisolir lagi, selain itu pun dari segi aspek keterbukaan, empati dan sikap positif siswa sudah terlihat pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar dan pada lingkungan sekolah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gaho et al., 2021) yang mengatakan bahwa penggunaan teknik role playing dalam konseling kelompok merupakan sebuah solusi yang

diberikan kepada individu dalam situasi kelompok dengan mempermainkan peran yang menjadikan pembelajaran untuk remaja dalam berekspresi dan berperan aktif dengan mengikuti arahan yang diinginkan agar permasalahan dapat di selesaikan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa teknik bermain peran berpengaruh positif terhadap peningkatan hubungan interpersonal siswa SMP. Makassar 49. Akan tetapi, hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang mendapat perlakuan dengan menggunakan teknik bermain peran. Perbedaan tersebut juga tampak pada gap antara nilai rata-rata kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen yang awalnya berada pada level sedang, selanjutnya meningkat ke kategori tinggi. Perubahan ini mencerminkan adanya pergeseran hubungan interpersonal dalam kelompok eksperimen. Akan tetapi, hasil analisis untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilainya tetap moderat. Hal ini menunjukkan tidak adanya perubahan yang signifikan dalam hubungan interpersonal. Sesuai dengan pernyataan Sujarweni (2020), jika taraf signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima, dan jika taraf signifikansi lebih kecil.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil berikut adalah hasil penelitian tentang teknik role playing yang digunakan dalam konseling kelompok untuk meningkatkan hubungan interpersonal siswa:

1. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 49 Makassar memiliki tingkat hubungan interpersonal rata-rata kategori sedang sebelum layanan konseling kelompok dengan teknik role playing, tetapi setelah itu, tingkat hubungan interpersonal meningkat rata-rata kategori tinggi. Namun, baik $t_{pretest}$ maupun $t_{posttest}$ beradapada kategori sedang pada kelompok kontrol.
2. Teknik role playing digunakan sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pembentukan. Tahap kedua adalah konseling kelompok yang menggunakan teknik role playing dalam tiga pertemuan. Tahap ketiga adalah evaluasi dan kegiatan diakhiri.
3. Teknik role playing dalam konseling kelompok dianggap efektif dalam meningkatkan hubungan antar siswa kelas VIII di SMP Negeri 49 Makassar. Hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok rata-rata eksperimen dan kelompok rata-rata kontrol yang memenuhi kriteria interpretasi. Konseling kelompok dengan teknik role playing dianggap efektif dalam meningkatkan hubungan antar siswa kelas VIII.

Saran

1. Bagi Guru BK

Role playing adalah strategi yang dapat digunakan oleh guru BK untuk membantu hubungan siswa dengan orang lain. Metode ini dapat dikembangkan menjadi penelitian tindakan konseling untuk berbagai masalah.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah sebagai model bimbingan pribadi sosial untuk memecahkan masalah di SMPN 49 Makassar, terutama untuk meningkatkan hubungan antar siswa.

3. Bagi Peneliti

Teknik role playing dapat diperluas dengan menambahkan variabel terikat lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggina, L., Umari, T., & Mardes, S. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Siswa SMK Negeri 1 Benai. *Innovative: Journal Of Social*.
- Ayu, D. N., Rosra, M., & Andriyanto, R. E. (2020). Peningkatan Hubungan Interpersonal Menggunakan Teknik Sosiodrama. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(3).
- Bukit, S. S., Tagela, U., & Windrawanto, Y. (2023). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal Dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*.
- Dewi, R. S., Simon, I. M., & Fauzan, L. (2022). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Empati Siswa SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 124–133.
- Fiani, A., & Fikry, Z. (2023). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Komunikasi Interpersonal Pada Remaja Dalam Pengguna Smartphone. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 3529–3538.
- Fitriani, E., Nurasyah, N., Putri, R. F., Johannes, J., & Suprianto, S. (2022). Meningkatkan Hubungan Sosial Mahasiswa Dengan Pendekatan Layanan Konseling Kelompok. *Guidance*, 19(01), 9–17.
- Gaho, J., Telaumbanua, K., & Laia, B. (2021). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lahusa Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 1(2), 13–22.
- Gunawan, I. M., Hartati, A., & Mulachela, F. S. (2020). Pengaruh Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif Siswa di SMKN 4 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 385.
- Habsy, B. A., & Nurpuri, R., S. (2024). Pendekatan Psikodinamika Dalam Konseling Kelompok. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 32–43.
- Habsy, B. A., Rahmah, M. A., Putri, C. K., & Arifuddin, T. W. (2024). Konsep Dasar Konseling Kelompok Menggunakan Pendekatan Realita. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 1(4), 12.
- Holipah, S. N., & Gunawan, G. (2024). Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 95–105.
- Laini, A., Nurhayati, & Dewi, A. C. (2024). JOTE Volume 5 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 150-155 *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education. Journal Tecaher Education*, 5(3), 150–155.
- Maitimu, F. C., Lubis, A. C. Y., & Agraprana, G. (2024). Penerapan Komunikasi Akomodasi Dalam Membina Hubungan Interpersonal Dari Berbagai Budaya Pada Mahasiswa. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 03(05).
- Mamun, M. A. A., & Hasanuzzaman, M. (2020). Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Peningkatan Kemandirian Dan Hubungan Interpersonal Siswa Kelas VIII di SMP N 5 Percut Sei Tuan. *Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management*, 1–14.

- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 133–140.
- Nanda, H. S. (2023). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Terhadap *Self Esteem* Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 2 Pubian Lampung Tengah. *Disertasi*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Nasution, F. M., Nasution, H., & Harahap, A. M. (2023). Kecerdasan Emosional dalam Perspektif Daniel Goleman (Analisis Buku Emotional Intelligence). *Ahkam*, 2(3), 651–659.
- Nisa, W., & Muhid, A. (2022). Peran Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional: Literature Review. *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 1–13.
- Novialdi, A., Telaumbanua, K., Studi, P., & Konseling, B. (2021). Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(2), 2008–2011.
- Haliza, N. R., & Nugrahani, F. R. (2021). Pengaruh Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika : Jurnal Literasi Psikologi*, 1(2), 133–142.
- Pandang, A., & Anas, M. (2019). *Penelitian Eksperimen dalam Bimbingan Konseling: Konsep Dasar dan Aplikasinya Tahap demi Tahap*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Parawansah, I. S. (2022). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioristik Dalam Mengatasi Konflik Pertemanan Pada Remaja Awal (Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Fhataniyah). *Jurnal Al-Taujih*, 8(1), 40–46.
- Rohana, S., Pamungkas, B., & Diyanti, S. (2020). Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak Terlantar (Studi Kasus di Dinas Sosial Provinsi Sumatera Selatan). *Wardah: Jurnal Dakwah Dan Kemasyarakatan*, 21(2), 80–107.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Diterjemahkan oleh Widyasanti, B (Ed). Jakarta (Edisi Ketigabelas Jilid 1). Penerbit Erlangga.
- Saparwadi, A. S. (2021). Mengenal Konsep Daniel Goleman Dan Pemikirannya Dalam Kecerdasan Emosi. *Al Musyrif Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(1), 17–38.
- Septiana, E. N., Rahmi, A., & Wae, R. (2020). Efektivitas Konseling Kelompok dengan Analisis Transaksional Untuk Mereduksi Kecemasan Berbicara di Depan Kelas di SMPN 8 Bukittinggi. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 3(2), 69–75.
- 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.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna, V. (2020). *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Ully, N., Putra, D., P., Kamal, M., & Yusri, F. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama Terhadap Kemampuan Hubungan Interpersonal Di Panti Asuhan Al-Ghasiyah Bathin Solapan Duri Riau. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 99–112.
- Wibowo, N. A. K., Susanto, B., & Maulana, M. A. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 46.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49.

