



Vol.15, No. 1, Januari-Juni 2025
Doi: [10.30829/alirsyad.v15i1.24207](https://doi.org/10.30829/alirsyad.v15i1.24207)

JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>
ISSN 2686-2859 (online)
ISSN 2088-8341 (cetak)

PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN EMPATI SISWA KELAS VII SMP N 60 PALEMBANG

Anisa Rosa¹, Yosep², Imam Bastoh Amarullah³

1. Universitas Sriwijaya, Palembang, email: anisarosa280@gmail.com
2. Universitas Sriwijaya, Palembang, email: josephbarus@unsri.ac.id
3. SMPN 60 Palembang, email: imam.amarullah1991@gmail.com

Kata Kunci:

Empati, role playing, bimbingan kelompok

Keywords :

Empathy, role playing, group guidance.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan empati siswa kelas 7.4 SMP Negeri 60 Palembang melalui penerapan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya tingkat empati siswa yang berdampak pada suasana kelas yang kurang harmonis dan meningkatnya potensi konflik sosial di sekolah. Penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan. Data diperoleh melalui observasi dan angket empati siswa sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *role playing* secara signifikan meningkatkan empati siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata empati dari 37% pada siklus 1 menjadi 63% pada siklus 2. Teknik *role playing* memungkinkan siswa untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain secara langsung, sekaligus melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok berbasis *role playing* direkomendasikan sebagai strategi efektif untuk menumbuhkan empati dan membangun karakter siswa yang peduli, toleran, serta mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Abstract

This study aims to increase the empathy of students in class 7.4 SMP Negeri 60 Palembang through the application of role playing techniques in group guidance services. The background of this study is the low level of empathy of students which has an impact on the less harmonious classroom atmosphere and the increasing potential for social conflict at school. This guidance and counseling action research (PTBK) was conducted in two cycles, each consisting of two meetings. Data were obtained through observations and questionnaires of students' empathy before and after the intervention. The results showed that the application of role playing techniques significantly increased students' empathy, as indicated by an increase in the average score of empathy from 37% in cycle 1 to 63% in cycle 2. The role playing technique allows students to understand and feel the feelings of others directly, as well as train social skills such as communication, cooperation, and problem solving. Thus, group guidance services based on role playing are recommended as an effective strategy to foster empathy and build students' characters who are caring, tolerant, and able to create a positive learning environment.

PENDAHULUAN

Pendidikan membekali manusia dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang menjadi landasan kehidupan sehari-hari, pendidikan secara luas dianggap sebagai investasi yang paling berharga dalam hidup. Selain memberikan pengajaran intelektual, pendidikan juga membentuk karakter seseorang untuk menjadi pribadi yang terhormat dan setia kepada Tuhan Yang Maha Esa. Melalui pendidikan yang berkualitas, diharapkan dapat dihasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, berkarakter dan memiliki moral yang kuat, serta mampu bersaing di era global. SDM yang demikian diperlukan untuk mewujudkan negara yang maju dan beradab karena memiliki kepedulian sosial, empati, dan rasa tanggung jawab terhadap sesama di samping kecerdasan akademis.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Indonesia, 1991) tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter dan moral kepada siswa.

Karena pendidikan membekali manusia dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai moral yang menjadi landasan kehidupan sehari-hari, pendidikan secara luas dianggap sebagai investasi yang paling berharga dalam hidup. Selain memberikan pengajaran intelektual, pendidikan juga membentuk karakter seseorang untuk menjadi pribadi yang terhormat dan setia kepada Tuhan Yang Maha Esa. Melalui pendidikan yang berkualitas, diharapkan dapat dihasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, berkarakter dan memiliki moral yang kuat, serta mampu bersaing di era global. SDM yang demikian diperlukan untuk

mewujudkan negara yang maju dan beradab karena memiliki kepedulian sosial, empati, dan rasa tanggung jawab terhadap sesama di samping kecerdasan akademis.

Kurangnya empati siswa di kelas 7.4 di SMP Negeri 60 Palembang merupakan masalah yang serius karena hal ini dapat mempengaruhi bagaimana mereka berperilaku dalam situasi sosial di sekolah. Menurut data populasi, ada banyak siswa di SMP Negeri 60 Palembang, yang meningkatkan kemungkinan terjadinya masalah sosial seperti perundungan dan pengabaian teman. Kurangnya empati, yang juga terlihat di antara anak-anak SMP di berbagai lokasi, dapat menyebabkan perilaku negatif seperti perselisihan antar siswa, kurangnya solidaritas, dan peningkatan insiden perundungan. Kondisi ini mendukung perlunya program bimbingan dan konseling, serta strategi pendidikan yang mengedepankan toleransi dan kepedulian di sekolah untuk menumbuhkan empati.

Kurangnya empati siswa dapat memiliki efek merugikan yang serius pada suasana kelas. Lingkungan kelas yang tidak kondusif, ketika interaksi siswa diwarnai dengan stres, sikap apatis, dan bahkan pertengkaran, merupakan salah satu dampak yang paling nyata. Siswa yang kurang mampu memahami dan menghargai pemikiran dan pendapat teman sebayanya juga lebih rentan mengalami konflik satu sama lain. Selain membuat pembelajaran menjadi tidak nyaman, keadaan ini juga menurunkan standar pembelajaran secara keseluruhan. Instruktur kesulitan untuk mengendalikan kelas, dan siswa cenderung tidak berpartisipasi secara penuh. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang seharusnya tercapai secara optimal menjadi terhambat, dan perkembangan karakter positif siswa tidak berkembang dengan baik.

Meningkatkan empati siswa sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang harmonis dan mencegah konflik di sekolah. Salah satu solusi efektif adalah melalui bimbingan kelompok dengan metode role playing, di mana siswa dapat belajar memahami perasaan dan sudut

pandang orang lain secara langsung, Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berempati, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian masalah secara positif. Dengan demikian, penerapan bimbingan kelompok menggunakan metode role playing menjadi langkah strategis dalam membangun karakter siswa yang peduli, toleran, dan mampu berinteraksi secara sehat di lingkungan sekolah.

Sikap empati sendiri merujuk pada kemampuan seseorang dalam memahami dan merasakan emosi yang dialami orang lain Amalia dalam Jamain (2025). Menurut Goleman dalam (dalam Diana Mayasari, 2020) , empati dibangun atas dasar kesadaran diri. Artinya semakin kita menyadari emosi kita sendiri, maka semakin mudah kita memahami apa yang kita rasakan. Selain itu Goleman juga mengatakan bahwa salah satu ciri seseorang memiliki empati tinggi adalah dengan memiliki kontrol emosi yaitu seseorang yang menyadari bahwa dirinya sedang berempati, akan tetapi tidak larut dalam masalah orang lain.

Menurut (Sutja A, 2016), menyatakan bahwa *role playing* atau bermain peran ini menyangkut terhadap komponen emotif, kognitif dan perilaku. Bermain peran ini lebih tertuju kepada bentuk perilaku yang dipengaruhi oleh pikiran irrasional dan menyertakan perasaan tertentu. Maka dari itu suatu perilaku irrasional pada siswa yang menganggap bahwa keterampilan berbicara adalah suatu hal yang sulit untuk dilakukan diharapkan dapat diatasi dengan menerapkan teknik *role palying* ini dalam bimbingan kelompok, dimana diharapkan siswa akan lebih berani lagi untuk dapat meningkatkan kemampuan berempati.

Empati adalah kemampuan kompleks yang melibatkan respon afektif dan kognitif terhadap perasaan orang lain, memungkinkan seseorang untuk memahami dan merasakan apa yang dialami orang lain secara emosional (Baron & Byrne). Dalam konteks pendidikan, pengembangan empati sangat penting untuk membentuk karakter siswa yang peduli dan mampu

berinteraksi sosial secara positif. Salah satu layanan yang efektif untuk mengembangkan empati adalah bimbingan kelompok, yaitu layanan bimbingan yang diberikan secara bersama-sama kepada sekelompok siswa agar mereka dapat saling berbagi pengalaman, berdiskusi, dan mengembangkan nilai-nilai sosial secara kolektif (Prayitno). Melalui bimbingan kelompok, siswa diajak untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan perspektif teman, dan bersama-sama mencari solusi atas masalah yang dihadapi, sehingga tercipta suasana belajar yang suportif dan inklusif.

Metode role playing merupakan teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan karakter atau situasi tertentu, sehingga mereka dapat mengalami dan memahami berbagai perspektif secara langsung (Rahmi dkk). Dalam role playing, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga merasakan emosi dan konflik yang dialami tokoh yang diperankan, sehingga kemampuan empati mereka terasah secara alami. Metode ini juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam interaksi sosial. Menurut teori empati Martin Hoffman, empati berkembang melalui tahapan pengenalan dan respon terhadap perasaan orang lain, dan role playing mendukung proses ini dengan memberikan pengalaman simulasi emosional yang nyata bagi siswa (Sagi & Hoffman).

Dengan mengintegrasikan layanan bimbingan kelompok dan metode role playing, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif dalam menumbuhkan empati siswa. Diskusi kelompok memungkinkan siswa untuk berbagi pengalaman dan refleksi, sementara role playing memberikan pengalaman langsung yang memperdalam pemahaman emosional mereka. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan kesadaran sosial siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan sekolah yang lebih harmonis dan kondusif bagi perkembangan karakter positif. Dengan demikian, penerapan bimbingan kelompok menggunakan metode role

playing merupakan strategi yang tepat untuk mengembangkan empati dan keterampilan sosial siswa secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini berjudul "Upaya Meningkatkan Empati Siswa melalui Penerapan Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok". Penelitian ini termasuk penelitian tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). (Aqib, Z & Amrullah, 2019) membahas bahwa PTBK adalah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru BK atau konselor di tempat kerja mereka, apakah itu di sekolah atau di ruang konseling, dengan fokus pada meningkatkan atau memperbaiki proses konseling.

PTBK yang memiliki 4 aspek yaitu perencanaan, aksi, observasi, dan refleksi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan rasa empati siswa melalui Penerapan Teknik *Role Playing* dalam Bimbingan Kelompok dikarenakan rasa empati siswa di kelas 7.4 tersebut termasuk rendah. Penelitian ini diselenggarakan di SMP Negeri 60 Palembang pada bulan April tahun 2025 Dalam setiap siklus, ada dua kali pertemuan bimbingan kelompok, sehingga dalam dua siklus ada empat kali pertemuan yang masing masing pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan untuk melihat efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing dalam meningkatkan empati siswa kelas VII SMP Negeri 60 Palembang. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan siswa melalui angket empati, wawancara dengan guru BK, serta observasi awal terhadap interaksi sosial siswa. Dari hasil tersebut, dipilih 10 siswa kelas VII yang menunjukkan tingkat empati rendah, ditandai dengan perilaku seperti kurang peduli terhadap teman, sering mengejek, sulit

memahami perasaan orang lain, dan cenderung bersikap acuh tak acuh dalam interaksi sosial.

Siklus I

Pada siklus pertama, peneliti merancang dan melaksanakan empat sesi bimbingan kelompok yang berfokus pada pengenalan empati, pemahaman perasaan orang lain, serta latihan peran dalam berbagai situasi sosial. Melalui teknik role playing, siswa diminta memainkan peran dalam skenario yang melibatkan konflik, kerja sama, dan situasi emosional tertentu. Setelah setiap permainan peran, dilakukan diskusi reflektif untuk mengajak siswa memahami apa yang dirasakan oleh tokoh yang mereka perankan dan bagaimana reaksi orang lain terhadap perilaku mereka.

Selama proses berlangsung, siswa tampak antusias dan mulai terlibat secara emosional dalam situasi yang dimainkan. Namun, hasil pengukuran pasca tindakan siklus I memang sudah terdapat peningkatan. Dari 7 siswa, sudah tampak menunjukkan peningkatan skor empati yang cukup baik. Dalam refleksi bersama guru BK, diketahui bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyadari perasaan orang lain secara mendalam dan belum mampu menghubungkan pengalaman role playing dengan kehidupan nyata mereka.

Tabel 1. Hasil Skor Angket Siklus 1

NAMA SISWA	SKOR IDEAL	SKOR PEROLEHAN	PRESENTASE
F	75	29	39%
SAS	75	30	40%
WH	75	25	33%
MN	75	27	36%
HP	75	28	37%
DLN	75	23	31%
AK	75	32	43%
M	75	27	35%
RATA-RATA	600	221	37%

Berdasarkan hasil angket pada siklus 1, penelitian tindakan bimbingan

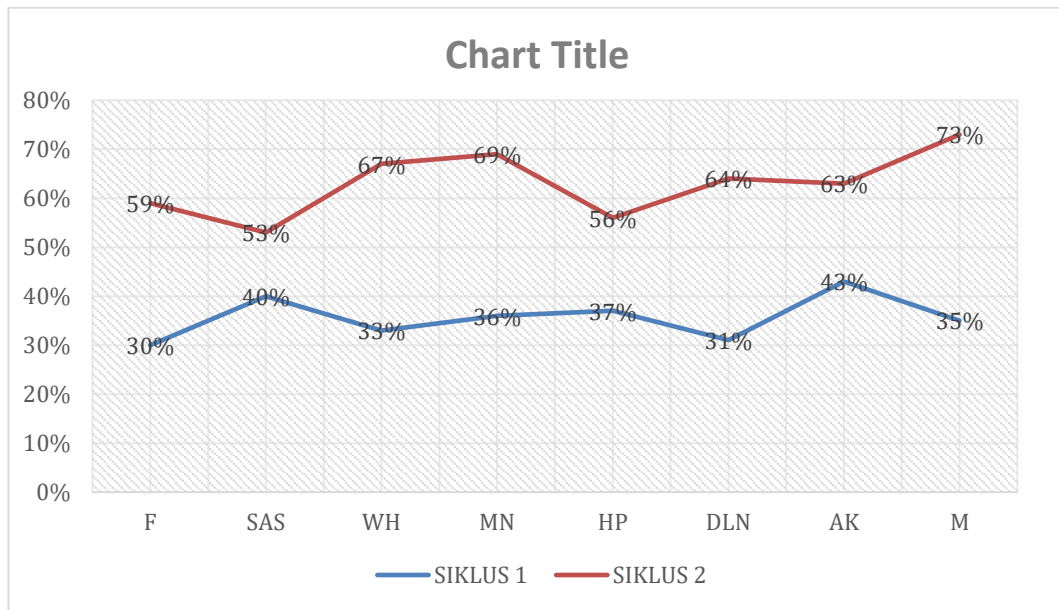
Anisa Rosa, Yosep, Imam Bastoh Amarullah: ***Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas VII SMP N 60 Palembang***

kelompok dengan menggunakan teknik role playing menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan empati siswa. Hasil skor angket evaluasi yang dilakukan setelah role playing, rata-rata empati siswa adalah 37%. Angka tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai memahami perasaan dan sudut pandang orang lain, meskipun masih dalam kategori sedang. Oleh karena itu, hasil penelitian tindakan bimbingan kelompok siklus 1 dengan teknik role playing menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan empati siswa.

Tabel 2. Hasil Skor Angket Siklus 2

NAMA SISWA	SKOR IDEAL	SKOR PEROLEHAN	PRESENTASE
F	75	44	59%
SAS	75	40	53%
WH	75	50	67%
MN	75	52	69%
HP	75	42	56%
DLN	75	48	64%
AK	75	47	63%
M	75	55	73%
RATA-RATA	600	378	63%

Berdasarkan hasil angket untuk siklus 2, layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing kembali digunakan, dengan beberapa modifikasi berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan empati siswa yang cukup signifikan, dengan rata-rata empati siswa pada siklus 2 mencapai 63%, meningkat 26% dari 37% pada siklus 1.



PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas 7.4 SMP Negeri 60 Palembang, dapat diketahui bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing secara signifikan mampu meningkatkan empati siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata empati siswa dari 37% pada siklus 1 menjadi 63% pada siklus 2. Peningkatan sebesar 26% ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan efektif dalam menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan empati siswa.

Hasil ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Goleman (dalam Diana Mayasari, 2020) menyatakan bahwa empati ditingkatkan melalui kesadaran diri dan latihan pengendalian emosi. Melalui teknik role playing, siswa tidak hanya diajak untuk memahami perasaan orang lain secara kognitif, tetapi juga merasakan secara emosional situasi yang dialami oleh temannya. Pengalaman langsung dalam memerankan peran orang lain membuat siswa lebih mudah untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, sehingga empati mereka terasah secara alami.

Selain itu, temuan penelitian ini juga didukung oleh pendapat (Sutja A, 2016) yang menyebutkan bahwa role playing melibatkan aspek emotif, kognitif, dan perilaku. Dengan bermain peran, siswa belajar untuk mengelola emosi, memahami sudut pandang yang berbeda, serta melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Hal ini terbukti dari observasi selama proses bimbingan, di mana siswa menjadi lebih terbuka, peduli, dan mampu berinteraksi secara positif dengan teman sebayanya.

Namun, hasil siklus 1, yang masih berada dalam kategori sedang 37%, menunjukkan bahwa empati memerlukan waktu dan latihan terus-menerus. Perubahan siklus 2, seperti memilih skenario yang lebih relevan dan memberikan kritik yang lebih mendalam, ternyata dapat meningkatkan efektivitas layanan. Oleh karena itu, dengan bimbingan kelompok menggunakan *role playing* sangat disarankan untuk menumbuhkan rasa empati dan membangun karakter siswa yang ramah, toleran, dan dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang diinginkan.

Intinya, hasil dari studi ini menegaskan betapa pentingnya bimbingan kelompok untuk membangun karakter siswa, terutama empati, yang merupakan salah satu dasar untuk membangun hubungan sosial yang sehat di sekolah. Jika siswa memiliki lebih banyak empathy, kelas akan menjadi lebih baik, dan mereka juga dapat mengurangi konflik dan tindakan negatif seperti bullying. Oleh karena itu, teknik role playing dapat berfungsi sebagai cara yang efektif untuk membangun generasi muda yang berkarakter mulia.

Keberhasilan dari bimbingan kelompok yang menggunakan teknik *role playing* berhasil meningkatkan empati di antara siswa, banyak faktor yang berkorelasi satu sama lain. Salah satu faktor yang paling penting adalah keahlian dan peran aktif yang dimainkan oleh fasilitator atau konselor. Mereka yang dapat menciptakan suasana grup yang positif,

memberikan arahan yang jelas, dan memberikan kritik konstruktif akan sangat membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai empati. Selain itu, partisipasi dan keterlibatan siswa.

Relevansi dan variasi skenario role playing yang digunakan juga berpengaruh besar. Skenario yang sesuai dengan pengalaman nyata siswa akan membuat mereka lebih mudah menghayati peran dan memahami situasi emosional yang dialami oleh tokoh yang diperankan. Lingkungan sekolah yang suportif, baik dari guru, teman sebaya, maupun kebijakan sekolah yang mendukung pengembangan karakter, turut memperkuat keberhasilan layanan ini. Selain itu, refleksi dan umpan balik setelah kegiatan role playing sangat penting untuk membantu siswa memahami proses yang telah dijalani dan memperbaiki kekurangan yang ada.

Konsistensi dan intensitas pelaksanaan layanan tidak kalah penting. Layanan yang dilakukan secara berkelanjutan akan memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa untuk berlatih dan mengembangkan empati. Dukungan alat dan media pembelajaran yang memadai juga dapat meningkatkan efektivitas layanan dengan membuat kegiatan menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, keberhasilan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing merupakan hasil dari sinergi antara peran fasilitator, keterlibatan siswa, relevansi skenario, lingkungan yang mendukung, refleksi, konsistensi pelaksanaan, serta dukungan sarana yang memadai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas 7.4 SMP Negeri 60 Palembang, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terbukti efektif dalam meningkatkan empati siswa. Peningkatan yang terjadi dari 37% pada siklus 1 menjadi 63% pada siklus 2 menunjukkan bahwa peningkatan intervensi layanan bimbingan

kelompok dengan teknik *role playing* berhasil meningkatkan rasa empati siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa intervensi membantu siswa memahami perasaan dan perspektif orang lain secara kognitif dan emosional. Selain itu, teknik *role playing* mengajarkan keterampilan sosial seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah, sehingga suasana kelas menjadi lebih harmonis dan menyenangkan. Oleh karena itu, layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sangat disarankan untuk menumbuhkan rasa empati dan membangun karakter siswa yang ramah, toleran, dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diana Mayasari dkk, 2020) yang mengatakan bahwa hasil penelitian ini menampilkan jika penerapan pendidikan dengan mempraktikkan metode *role playing* bisa tingkatkan empati siswa kelas XI TKJ 3 SMKN 1 Pacitan tahun pelajaran 2020/ 2021.

DAFTAR RUJUKAN

- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2012). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 33-42.
- Aqib, Z & Amrullah, A. (2019). *PTK, PTS, & PTBK* (Fl. Sigit Suyanto (ed.)). ANDI Yogyakarta.
- Ayuni, R. D., Siswati, S., & Rusmawati, D. (2013). Pengaruh storytelling terhadap perilaku empati anak. *Jurnal Psikologi*, 12(2), 121-130.
- Blatner, A. (2009). Role playing in education. *Disponibile all'indirizzo: <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm>*.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). Role-playing methods in the classroom.
- Callero, P. L. (1994). From role-playing to role-using: Understanding role as resource. *Social psychology quarterly*, 228-243.
- Diana Mayasari, Siti Mardiana Hindayati, Fitriana Dyah Wulandari, Etik Sulistyowati, & Fitrah Romadhoni Laily. (2020). Meningkatkan Rasa

Anisa Rosa, Yosep, Imam Bastoh Amarullah: ***Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas VII SMP N 60 Palembang***

- Empati Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Xi Tkj 3 Di Smk Negeri 1 Pacitan Tahun Pelajaran 2020/2021. *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 37(2), 17–24.
<https://doi.org/10.36456/helper.vol37.no2.a2834>
- Indonesia, P. R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., Terpadu, P. E., Daerah, B. K., Presiden, P., Indonesia, R., Presiden, K. K., Indonesia, R., & Daerah, P. O. (1991). *Presiden Republik Indonesia*. 2010(1), 1–5.
- Jamain, R. R., Yulius, H., & Putro, S. (2025). *Pengaruh Sikap Empati dan Bystander Effect terhadap Perilaku Bullying Siswa di SMA*. 0738(2), 375–385.
- Lina, S. M., & Purnomo, A. (2019). Membangun empati siswa melalui bermain peran pada materi konflik sosial kelas VIII C SMP Lab UM. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 7-14.
- Nasution, P. E. S., & Siregar, A. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(01), 197-208.
- Puspita, L. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Sikap Empati dan Tanggung Jawab Siswa SMP Negeri 1 Sumowono. *Jurnal Fokus Konseling*, 6(1), 46-53.
- Umar, M. F. R., Saudi, N. A., & Gismin, S. S. (2022). Penanaman Perilaku Empati Melalui Role Playing Pada Anak. *Nusantara Hasana Journal*, 2(7), 276-282.
- Sutja A. (2016). *Teori dan Aplikasi Konseling* (Jelpa Periantalo (ed.)). Penerbit WR.
- Zen, E. F., Muslihati, M., Hidayaturrahman, D., & Multisari, W. (2020). Pelatihan perilaku respek, empati dan asertif melalui metode role

Anisa Rosa, Yosep, Imam Bastoh Amarullah: ***Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas VII SMP N 60 Palembang***

play untuk mencegah bullying di sekolah menengah pertama. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 40-47.