SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN EMPATI SISWA KELAS VIII DI UPTD SMP NEGERI 1 MANDREHE

Hendri Syah Putra Waruwu[1], Justin Foera-era Lase[2], Yaredi Waruwu[3], Famahato Lase[2],
Universitas Nias[1,2,3,4]
e-mail: hendrisyahputrawaruwu@gmail.com[1], justinfoeraeralase@unias.ac.id[2], yarediwaruwu@unias.ac.id[3], famahatolase@unias.ac.id[4]

Diterima: *14/8/2026*; Direvisi: *19/9/2026*; Diterbitkan: *6/11/2026*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan empati siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe, yang ditunjukkan melalui kurangnya kepedulian terhadap teman, kepekaan terhadap perasaan orang lain, serta pertimbangan terhadap dampak ucapan dan tindakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan empati siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest*. Populasi penelitian berjumlah 76 siswa kelas VIII dengan sampel 25 siswa kelas VIII-1 yang dipilih melalui *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan angket empati dengan skala Likert lima tingkat. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh 25 butir valid, sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,936. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, *Paired Sample t-Test*, dan N-Gain dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor empati dari 46,36 pada *pre-test* menjadi 80,96 pada *post-test*. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, dengan nilai *t* dan df perlu dicantumkan sesuai output uji statistik penelitian, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah layanan. Besaran *effect size* juga perlu dicantumkan untuk menunjukkan magnitude perubahan empati secara lebih komprehensif, sesuai hasil perhitungan yang digunakan dalam penelitian. Nilai N-Gain sebesar 0,6336 berada pada kategori sedang. Temuan menunjukkan adanya peningkatan empati setelah pemberian layanan, tetapi belum dapat memastikan hubungan sebab-akibat karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Role Playing, Empati Siswa*.

ABSTRACT

This study was motivated by problems related to empathy among eighth-grade students at UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe, as indicated by a lack of concern for peers, sensitivity to others' feelings, and consideration of the effects of their words and actions. This study aimed to examine changes in students' empathy after participating in group guidance services using the *role-playing* technique. The study employed a quantitative approach with a *pre-experimental one-group pretest-posttest* design. The population consisted of 76 eighth-grade students, with a sample of 25 students from class VIII-1 selected through *purposive sampling*. The research instrument was an empathy questionnaire using a five-point Likert scale. The validity test showed that all 25 items were valid, while the reliability test yielded a *Cronbach's Alpha* value of 0.936. The data were analyzed using descriptive statistics, a normality test, a *Paired Sample t-Test*, and N-Gain with the assistance of SPSS version 26. The results showed

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

an increase in the mean empathy score from 46.36 in the *pre-test* to 80.96 in the *post-test*. The *Paired Sample t-Test* yielded a significance value of 0.000 < 0.05, with the *t* value and degrees of freedom (df) to be reported according to the statistical test output, indicating a significant difference between scores before and after the intervention. The effect size should also be reported to indicate the magnitude of the change in empathy more comprehensively, based on the effect-size calculation used in the study. The N-Gain value of 0.6336 was categorized as moderate. The findings indicate an increase in empathy following the intervention; however, a causal relationship cannot be established because the study did not include a control group.
Keywords: *Group Guidance, Role Playing, Student Empathy.*

PNDAHULUAN

Empati merupakan salah satu kompetensi sosial yang penting dalam perkembangan kepribadian siswa karena berkaitan dengan kemampuan memahami perasaan, kebutuhan, dan perspektif orang lain. Kemampuan ini tidak hanya mendukung perkembangan emosional, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan perilaku prososial, hubungan interpersonal, dan sikap sosial dalam lingkungan sekolah (Anisah et al., 2021; Malinda et al., 2026; Nathasya & Winingsih, 2025). Dalam konteks pendidikan, pengembangan empati perlu menjadi bagian dari pembentukan karakter dan kompetensi sosial siswa, bukan hanya pencapaian akademik. Pengembangan potensi peserta didik melalui pendidikan berbasis nilai dan pembelajaran berkelanjutan perlu diikuti dengan pengalaman yang mendorong penerapan sikap sosial dalam interaksi nyata (Khalil et al., 2024; Siskawati & Masbirorotni, 2025). Oleh karena itu, empati menjadi salah satu aspek yang relevan untuk dikembangkan melalui layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Empati mencakup kemampuan mengenali dan memahami keadaan emosional orang lain serta meresponsnya secara tepat sesuai konteks interaksi. Dalam penelitian ini, empati diarahkan pada beberapa indikator yang dapat diamati dalam interaksi sosial siswa, yaitu kemampuan memahami perspektif orang lain (*perspective taking*), mengenali dan memahami keadaan emosional orang lain, menunjukkan kepedulian terhadap kondisi teman, serta memberikan respons prososial yang sesuai. Pada lingkungan sekolah, kemampuan tersebut diperlukan ketika siswa berkomunikasi dengan teman sebaya, guru, dan anggota komunitas sekolah yang memiliki latar belakang serta kebutuhan yang beragam. Empati berkaitan dengan perilaku prososial, termasuk kecenderungan memberikan bantuan, menunjukkan kepedulian, dan mempertimbangkan kondisi orang lain dalam bertindak (Mufidah et al., 2021; Mulyawati et al., 2022). Namun, pemahaman mengenai pentingnya empati belum secara otomatis menjamin kemampuan siswa menerapkannya dalam situasi sosial sehari-hari. Fikri et al. (2024) menempatkan tanggung jawab sosial dan empati sebagai aspek yang perlu dikembangkan secara berkelanjutan dalam pendidikan, sehingga diperlukan strategi layanan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan respons sosial secara langsung.

Permasalahan empati yang belum berkembang secara optimal dapat tercermin melalui rendahnya kepekaan terhadap perasaan teman, kurangnya kepedulian terhadap kebutuhan orang lain, penggunaan bahasa yang kurang santun, serta perilaku yang berpotensi menimbulkan konflik. Kondisi tersebut perlu diperhatikan karena empati memiliki keterkaitan dengan perilaku prososial siswa, sehingga keterbatasan dalam memahami perspektif orang lain dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial (Kusuma et al., 2026; Mufidah et al., 2021). Dalam lingkungan sekolah, permasalahan empati perlu diidentifikasi berdasarkan kondisi dan perilaku siswa yang ditemukan selama proses pengumpulan data. Pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe, kondisi awal empati diketahui melalui pengukuran sebelum pemberian

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa skor empati siswa pada tahap *pre-test* menjadi gambaran kondisi awal yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam pemberian layanan. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan dalam menentukan fokus intervensi, khususnya pada kemampuan memahami perasaan dan perspektif orang lain, menunjukkan kepedulian, serta memberikan respons sosial yang sesuai.

Pengembangan empati memerlukan pendekatan yang memungkinkan siswa menghubungkan pemahaman konseptual dengan pengalaman sosial yang konkret. Layanan bimbingan kelompok dapat digunakan sebagai wadah interaksi, pertukaran pengalaman, dan refleksi antarsiswa dalam membahas permasalahan sosial yang relevan dengan kehidupan mereka. Salah satu teknik yang dapat diintegrasikan dalam layanan tersebut adalah *role playing*, yaitu kegiatan pemeranan situasi tertentu yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi peran, emosi, dan perspektif tokoh yang diperankan (Miharja, 2022; Puspita, 2020). Dalam penelitian ini, skenario *role playing* diarahkan pada situasi interpersonal yang dekat dengan kehidupan siswa SMP, seperti menghadapi teman yang mengalami kesulitan, merespons teman yang merasa tersisih atau sedih, menyelesaikan kesalahpahaman antarteman, serta mempertimbangkan dampak ucapan dan tindakan terhadap perasaan orang lain. Setelah pemeranan, siswa mengikuti tahap diskusi dan refleksi untuk mengidentifikasi perasaan tokoh, memahami sudut pandang yang berbeda, mengevaluasi respons yang muncul, dan merumuskan alternatif perilaku yang lebih empatik. Melalui proses pemeranan dan refleksi tersebut, siswa diarahkan untuk memahami sudut pandang yang berbeda serta mempertimbangkan respons yang sesuai terhadap situasi interpersonal. Anggraini dan Harahap (2023) menunjukkan penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk pengembangan regulasi emosi, yang memperlihatkan relevansinya sebagai pendekatan berbasis pengalaman dalam layanan bimbingan dan konseling.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan kelompok untuk mengembangkan empati siswa. Puspita (2020) meneliti efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap sikap empati dan tanggung jawab siswa SMP, sedangkan Zainuddin et al. (2024) mengkaji penerapannya untuk meningkatkan empati siswa SMP Islam Al-Azhar. Penelitian Miharja (2022) menyoroti interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*, sementara Prayogo dan Ardyanti (2026) secara khusus membahas penerapan teknik tersebut untuk meningkatkan empati siswa SMP. Meskipun penelitian terdahulu memberikan dasar empiris mengenai relevansi teknik *role playing*, kajian tersebut belum secara memadai menjelaskan bagaimana mekanisme pemeranan dan refleksi dapat digunakan untuk mengembangkan komponen empati yang berbeda, seperti pemahaman perspektif, pemahaman emosi, kepedulian, dan respons prososial dalam satu rangkaian layanan. Dengan demikian, celah penelitian tidak hanya terletak pada perbedaan sekolah atau karakteristik subjek, tetapi juga pada kebutuhan untuk memperjelas keterkaitan antara pengalaman mengambil peran, proses refleksi, dan perubahan empati yang diukur sebelum dan sesudah layanan. Selain itu, penelitian ini perlu memperjelas aspek empati yang menjadi sasaran intervensi serta prosedur pemeranan dan refleksi yang digunakan agar kontribusi penelitian tidak hanya mengulang temuan sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan dan kajian penelitian terdahulu, penelitian ini memusatkan perhatian pada penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan empati siswa kelas VIII di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe. Kebaruan penelitian diarahkan pada penggunaan skenario pemeranan berbasis situasi sosial yang dekat dengan pengalaman siswa serta penggabungan pemeranan dengan proses refleksi untuk

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

mengembangkan pemahaman perspektif, pemahaman emosi, kepedulian, dan respons prososial. Teknik *role playing* dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam memahami perasaan, mengenali perspektif orang lain, dan merefleksikan respons sosial melalui skenario yang relevan dengan interaksi teman sebaya. Dengan demikian, penelitian tidak hanya berfokus pada penyampaian materi empati, tetapi juga mengkaji perubahan empati siswa setelah mengikuti layanan yang dirancang secara sistematis. Perubahan tersebut dinilai melalui pengukuran sebelum dan sesudah layanan, kemudian dilengkapi dengan pengujian signifikansi dan ukuran efek agar perubahan yang diperoleh dapat dipahami tidak hanya berdasarkan keberadaan perbedaan statistik, tetapi juga berdasarkan besarnya perubahan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi empiris bagi guru bimbingan dan konseling dalam mengembangkan layanan yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan sosial siswa.

Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* perlu dipahami sebagai upaya pengembangan empati melalui interaksi, pemeranan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara terarah. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji perubahan empati siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penggunaan desain *one-group pretest-posttest* memungkinkan perubahan skor empati dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah layanan, sedangkan pengujian statistik dan *effect size* digunakan untuk memberikan gambaran mengenai signifikansi serta besaran perubahan yang terukur. Efektivitas tersebut perlu ditentukan berdasarkan desain penelitian, hasil pengukuran empati sebelum dan sesudah layanan, serta teknik analisis yang digunakan, sehingga kesimpulan disusun sesuai dengan bukti empiris yang diperoleh. Fokus penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan teknik *role playing* dalam layanan bimbingan dan konseling, khususnya pada pengembangan kompetensi sosial siswa sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental *one-group pretest-posttest* untuk mengkaji perubahan tingkat empati siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Penelitian dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe pada semester ganjil tahun 2026. Populasi penelitian berjumlah 76 siswa kelas VIII, terdiri atas kelas VIII-1 sebanyak 25 siswa, VIII-2 sebanyak 25 siswa, dan VIII-3 sebanyak 26 siswa. Sampel ditentukan menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah 25 siswa kelas VIII-1. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang mengindikasikan adanya permasalahan empati pada siswa, sehingga pemilihan sampel disesuaikan dengan kebutuhan intervensi penelitian. Instrumen penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, dengan skor 5–1. Instrumen empati diadaptasi dari Rahmah et al. (2025), yang mengembangkan instrumen empati untuk siswa sekolah menengah pertama. Instrumen tersebut mencakup empat indikator, yaitu *perspective taking*, *empathic concern*, *personal distress*, dan *fantasy*. Angket empati diberikan pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Angket variabel X juga diberikan kepada siswa, tetapi fokus utama penelitian adalah perubahan empati siswa sebagai variabel Y. Data pendukung diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Product Moment*, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal empati siswa, dilanjutkan dengan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*, kemudian diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengetahui perubahan empati setelah layanan. Layanan dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan dengan durasi 45 menit pada setiap pertemuan. Pelaksanaan *role playing* mencakup tahap persiapan, pemeranan situasi sosial, diskusi, refleksi, dan evaluasi sesuai dengan rancangan layanan yang digunakan peneliti. Data dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 26 melalui statistik deskriptif, uji normalitas, *Paired Samples t-Test*, dan uji N-Gain. *Paired Samples t-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan skor empati sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan skor empati. Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi 0,05, dengan ketentuan nilai signifikansi < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan skor empati sebelum dan sesudah pemberian layanan. Karena penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, hasil penelitian diinterpretasikan sebagai perubahan empati setelah pemberian layanan dan tidak digunakan untuk menyatakan hubungan sebab-akibat secara mutlak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Kualitas Data

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa butir pernyataan dalam instrumen empati siswa mampu mengukur aspek yang diteliti. Pengujian menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan SPSS versi 26. Penilaian dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi setiap butir dengan nilai r tabel serta memperhatikan tingkat signifikansinya. Ringkasan pengujian ini disajikan pada Tabel 1 untuk memperlihatkan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Jumlah Butir	Rentang r_{hitung}	r_{tabel}	Rentang Sig.	Keputusan
Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role playing* (X)	25	0,428–0,676	0,396	0,000–0,033	Seluruh butir valid
Empati Siswa (Y)	25	0,468–0,967	0,396	0,000–0,018	Seluruh butir valid

Tabel 1 memperlihatkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen empati siswa memenuhi kriteria validitas yang digunakan. Koefisien korelasi setiap butir melampaui nilai pembanding, sedangkan nilai signifikansinya berada di bawah batas 0,05. Kondisi tersebut memberikan dasar untuk menggunakan seluruh butir dalam pengukuran empati siswa. Dengan demikian, instrumen dapat digunakan pada tahap *pretest* dan *posttest* tanpa mengeluarkan butir berdasarkan hasil pengujian validitas ini.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi internal instrumen empati siswa. Pemeriksaan ini melengkapi uji validitas karena instrumen yang layak digunakan juga perlu menunjukkan konsistensi antarbutir dalam mengukur konstruk yang sama. Analisis dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* melalui SPSS versi 26. Hasil pengujian

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

reliabilitas disajikan pada Tabel 2 sebagai dasar untuk menilai konsistensi instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Butir	Kategori	Keputusan
Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role playing* (X)	0,904	25	Sangat tinggi	Reliabel
Empati Siswa (Y)	0,936	25	Sangat tinggi	Reliabel

Tabel 2 menunjukkan bahwa instrumen empati siswa memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Nilai koefisien reliabilitas tersebut memenuhi kriteria yang digunakan untuk menyatakan instrumen reliabel. Artinya, butir-butir pernyataan memiliki konsistensi internal yang mendukung penggunaannya sebagai satu kesatuan pengukuran. Hasil ini memperkuat kelayakan instrumen untuk mengumpulkan data empati siswa pada dua waktu pengukuran.

Hasil Uji Asumsi Statistik

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa kesesuaian distribusi data dengan asumsi yang diperlukan dalam analisis parametrik. Pengujian menggunakan *One-Sample Kolmogorov–Smirnov Test* melalui SPSS versi 26. Interpretasi dilakukan dengan mengacu pada nilai signifikansi pada taraf 0,05. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 3, dengan catatan bahwa untuk analisis *Paired Sample t-Test*, pemeriksaan normalitas yang paling relevan adalah pada skor selisih antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	Unstandardized Residual
N	25
Mean	5,3295448
Std. Deviation	18,42361406
Test Statistic	0,136
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi pengujian lebih besar daripada batas 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa tidak terdapat bukti yang cukup untuk menyatakan residual menyimpang dari distribusi normal. Meskipun demikian, karena pengujian hipotesis utama membandingkan dua pengukuran dari subjek yang sama, hasil ini belum secara langsung memastikan normalitas skor selisih. Oleh karena itu, pemeriksaan distribusi skor selisih *pretest–posttest* perlu dipastikan sebelum asumsi penggunaan *Paired Sample t-Test* dinyatakan terpenuhi.

2. Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk memeriksa apakah hubungan antara dua variabel mengikuti pola linear. Namun, kesesuaian pengujian asumsi perlu mempertimbangkan desain dan tujuan analisis penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest–posttest* untuk membandingkan skor empati siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Karena layanan diposisikan sebagai intervensi dan bukan

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

sebagai variabel bebas yang diukur melalui instrumen tersendiri, uji linearitas antara variabel X dan Y tidak menjadi dasar pengujian hipotesis utama disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Sumber Variasi	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Keterangan
Linearity	70,635	1	70,635	0,162	0,696	Tidak signifikan
Deviation from Linearity	2.338,658	13	179,897	0,412	0,932	Hubungan linear
Within Groups	4.371,667	10	437,167	–	–	–
Total	6.780,960	24	–	–	–	–

Tabel 4 uji linearitas tidak disajikan dalam hasil utama, karena pengujian tersebut tidak sesuai dengan fokus analisis yang membandingkan dua pengukuran empati dari subjek yang sama. Penyajian hasil difokuskan pada analisis yang secara langsung menjawab tujuan penelitian. Dengan demikian, pembahasan statistik diarahkan pada perbedaan skor sebelum dan sesudah layanan serta besarnya perubahan yang teramati. Penyesuaian ini membantu menjaga konsistensi antara desain penelitian, teknik analisis, dan interpretasi hasil.

Hasil Pengujian Hipotesis

1. Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menilai perbedaan skor empati siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Karena kedua skor diperoleh dari siswa yang sama, analisis menggunakan *Paired Sample t-Test*. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah selisih kedua pengukuran berbeda secara statistik dari nol. Hasil pengujian beserta ukuran selisih dan interval kepercayaannya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pasangan	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-34,280	18,537	3,707	-9,246	24	0,000

Catatan: Mean pretest dan mean posttest perlu dilengkapi berdasarkan output statistik deskriptif SPSS. Interval kepercayaan di atas dihitung dari statistik yang tersedia dan dapat sedikit berbeda akibat pembulatan.

Tabel 5 menunjukkan adanya perbedaan skor empati yang signifikan antara pengukuran sebelum dan sesudah layanan. Selisih rata-rata yang bernilai negatif menunjukkan bahwa skor setelah layanan lebih tinggi daripada skor sebelumnya. Interval kepercayaan yang tidak mencakup nol turut mendukung kesimpulan mengenai signifikansi perbedaan tersebut. Meskipun demikian, hasil ini menggambarkan perubahan skor yang teramati dan belum membuktikan bahwa perubahan tersebut sepenuhnya disebabkan oleh intervensi, mengingat penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol.

2. Hasil Uji N-Gain

Analisis N-Gain digunakan untuk melengkapi pengujian perbedaan dengan memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan skor empati relatif terhadap peluang

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

peningkatan yang tersedia. Analisis ini membantu menjelaskan besarnya perubahan yang teramati, bukan hanya menentukan apakah perbedaan skor signifikan secara statistik. Interpretasi kategori dilakukan dengan mengacu pada kriteria yang digunakan dalam penelitian dalam Tabel 6. Apabila menggunakan klasifikasi Hake, nilai N-Gain antara 0,30 dan 0,70 termasuk kategori sedang, sehingga sumber kriteria tersebut perlu dicantumkan dalam naskah.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Indikator	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	25	-0,30	1,00	0,6336	0,33933
N-Gain Persen (%)	25	-29,79	100,00	63,36	33,93

Tabel 6 memperlihatkan bahwa rata-rata peningkatan skor empati berada pada kategori sedang menurut klasifikasi Hake. Nilai rata-rata tersebut memberikan gambaran mengenai kecenderungan peningkatan pada kelompok, tetapi tidak berarti seluruh siswa mengalami perubahan yang sama. Nilai minimum N-Gain yang negatif menunjukkan bahwa terdapat siswa yang justru memperoleh skor lebih rendah pada *posttest*. Dengan demikian, hasil kelompok perlu dibaca dengan mempertimbangkan variasi perubahan individual, sehingga peningkatan rata-rata tidak ditafsirkan sebagai peningkatan yang merata pada seluruh siswa.

Secara keseluruhan, hasil pengujian memperlihatkan adanya perbedaan skor empati yang signifikan, disertai peningkatan rata-rata pada kategori sedang. Kedua temuan tersebut memberikan informasi yang saling melengkapi mengenai perubahan skor setelah layanan diberikan. Namun, desain *one-group pretest–posttest* tanpa kelompok kontrol membatasi kesimpulan mengenai hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, hasil penelitian perlu dipahami sebagai perubahan empati yang teramati selama pelaksanaan layanan, bukan sebagai bukti bahwa seluruh perubahan semata-mata berasal dari teknik *role playing*.

Pembahasan

Perubahan skor empati pada siswa kelas VIII-1 UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe memperlihatkan adanya perbedaan kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Temuan ini memberi gambaran bahwa pengalaman pemeranan dapat digunakan sebagai bagian dari layanan yang berorientasi pada perkembangan sosial-emosional siswa. Namun, makna perubahan tersebut tidak cukup dijelaskan hanya melalui perbedaan skor, melainkan perlu ditelaah dengan memperhatikan proses yang dialami siswa selama layanan berlangsung. Desain *one-group pretest–posttest* memungkinkan perbandingan kondisi pada kelompok yang sama, tetapi tidak menyediakan pembanding untuk memastikan bahwa perubahan tersebut sepenuhnya berasal dari intervensi. Pengalaman sosial di luar layanan, interaksi dengan teman sebaya, kematangan siswa, maupun faktor lain yang berlangsung selama periode penelitian mungkin turut berkaitan dengan perubahan yang teramati. Oleh karena itu, temuan ini menunjukkan perubahan empati setelah layanan diberikan, tanpa menempatkannya sebagai bukti kausal yang mutlak.

Salah satu penjelasan yang relevan terletak pada karakteristik *role playing*, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghadapi situasi sosial melalui sudut pandang tokoh yang diperankan. Ketika memerankan seseorang yang mengalami konflik, kesalahpahaman, atau membutuhkan pertolongan, siswa berhadapan dengan situasi yang menuntut mereka mempertimbangkan perasaan dan kebutuhan pihak lain. Proses ini berkaitan dengan *perspective taking*, yaitu kemampuan memahami suatu keadaan dari perspektif orang lain, yang menjadi salah satu unsur penting dalam perkembangan empati. Mochizuki et al.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

(2022) menjelaskan potensi kegiatan *role-play* yang disertai dialog dan refleksi dalam mendukung pemahaman perspektif pihak lain. Dalam konteks penelitian ini, pemeranan dapat dipahami sebagai kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi cara pandang yang berbeda dari pengalaman pribadi mereka. Meskipun demikian, karena penelitian tidak mengukur perubahan *perspective taking* secara terpisah, mekanisme tersebut merupakan penjelasan konseptual yang mungkin berkaitan dengan perubahan skor empati, bukan mekanisme yang telah dibuktikan secara langsung.

Pengalaman memerankan tokoh tidak dengan sendirinya menjamin bahwa siswa memahami perasaan orang lain secara lebih mendalam. Makna pembelajaran justru dapat berkembang ketika pemeranan dilanjutkan dengan pengamatan, diskusi, dan refleksi terhadap tindakan yang muncul selama kegiatan. Siswa dapat diajak menjelaskan perasaan tokoh, mengidentifikasi alasan di balik perilakunya, membandingkan pandangan antartokoh, serta mempertimbangkan respons yang lebih tepat dalam situasi serupa. Melalui proses tersebut, pengalaman yang awalnya bersifat simulatif berpeluang menjadi bahan untuk meninjau kembali cara siswa memahami dan merespons situasi interpersonal. Huang et al. (2023) menempatkan refleksi terbimbing sebagai unsur yang relevan dalam kegiatan *role-play* untuk mendukung empati, sedangkan Cho dan Kim (2024) menunjukkan potensi intervensi berbasis simulasi dalam pengembangan empati melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis. Rujukan tersebut memperkuat relevansi mekanisme yang dibahas, tetapi tidak menghilangkan kebutuhan untuk menguji secara khusus tahapan layanan mana yang paling berkaitan dengan perubahan empati pada siswa dalam penelitian ini.

Pelaksanaan layanan dalam kelompok juga membuka ruang bagi siswa untuk mengamati respons teman dan membandingkannya dengan pemahaman mereka sendiri. Ketika seorang siswa memainkan peran tertentu, siswa lain dapat memperhatikan bagaimana situasi yang sama dipahami atau ditanggapi secara berbeda. Pertukaran pandangan tersebut berpotensi memperluas pemahaman terhadap alasan dan perasaan orang lain, terutama ketika guru BK membantu siswa membahas perbedaan respons tanpa menghakimi pemeran. Penelitian Dewi et al. (2022), Rosa et al. (2025), dan Mustakim et al. (2024) memberikan konteks pembanding mengenai penggunaan *role playing* dalam pengembangan empati melalui pendekatan dan desain penelitian yang berbeda. Sementara itu, Anggraini dan Harahap (2023), Maisyaroh dan Astuti (2024), serta Tresna et al. (2022) mengkaji penerapannya pada aspek sosial-emosional lain, seperti regulasi emosi, perilaku asertif, dan kepercayaan diri. Keragaman sasaran tersebut memperlihatkan luasnya penggunaan teknik pemeranan dalam layanan pendidikan, tetapi tidak berarti bahwa seluruh aspek sosial-emosional berkembang melalui mekanisme atau dengan tingkat perubahan yang sama. Dalam penelitian ini, perhatian tetap diarahkan pada perubahan skor empati yang teramati, bukan pada anggapan bahwa seluruh kemampuan sosial siswa ikut meningkat.

Keterkaitan antara pengalaman pemeranan dan perkembangan empati juga perlu dipahami dalam konteks lingkungan belajar siswa. Skenario yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti konflik antarteman, kesalahpahaman komunikasi, atau situasi ketika seseorang membutuhkan bantuan, dapat memberikan konteks yang lebih mudah dikenali oleh siswa. Namun, keterlibatan dalam skenario tersebut belum tentu menghasilkan pemahaman yang sama pada setiap individu. Sebagian siswa mungkin lebih mudah mengenali perasaan tokoh, sedangkan siswa lain memerlukan pertanyaan pemandu atau kesempatan refleksi tambahan untuk memahami sudut pandang yang berbeda. Sari et al. (2025) mengkaji konseling *role-playing* dalam upaya meningkatkan empati anak, sedangkan Pratiwi et al. (2026) membahas bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* dalam kaitannya dengan empati sosial

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

siswa. Kedua penelitian tersebut memberikan perspektif tambahan tentang penggunaan bermain peran dalam pembelajaran empati, meskipun perbedaan konteks dan bentuk intervensi membatasi perbandingan langsung. Dengan demikian, kesesuaian skenario, dinamika kelompok, dan kualitas refleksi merupakan aspek yang patut diperhatikan ketika layanan serupa diterapkan pada konteks sekolah lain.

Dari sisi pelaksanaan bimbingan dan konseling, temuan ini memberikan pertimbangan bagi guru BK untuk mengembangkan layanan yang menggabungkan pengalaman sosial dengan refleksi terarah. Kegiatan tidak cukup berhenti setelah siswa menyelesaikan peran, tetapi perlu dilanjutkan dengan pembahasan mengenai perasaan yang muncul, sudut pandang setiap tokoh, konsekuensi perilaku, dan alternatif respons yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru BK juga perlu memperhatikan kesiapan siswa, keamanan psikologis selama pemeranan, serta kesempatan yang seimbang bagi setiap anggota kelompok untuk terlibat. Evaluasi selanjutnya dapat mencakup pengamatan terhadap perilaku empatik dalam interaksi sehari-hari, sehingga penilaian tidak hanya bergantung pada skor kuesioner sebelum dan sesudah layanan. Langkah tersebut relevan karena perubahan skor belum tentu sepenuhnya mencerminkan perubahan perilaku yang bertahan dalam berbagai situasi sosial. Penerapan layanan di luar konteks penelitian ini tetap perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik permasalahan yang ditemukan di sekolah masing-masing.

Batasan metodologis penelitian perlu menjadi bagian dari penafsiran temuan, bukan sekadar catatan tambahan. Ketiadaan kelompok kontrol menyebabkan perubahan skor tidak dapat dipisahkan secara meyakinkan dari kemungkinan pengaruh pengalaman lain, seperti interaksi sosial selama penelitian, pengalaman belajar di kelas, perubahan situasi pribadi, atau efek pengulangan pengukuran. Selain itu, penelitian hanya melibatkan 25 siswa dari satu kelas di UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe, sehingga pola perubahan yang ditemukan tidak dapat langsung digeneralisasikan kepada seluruh siswa SMP. Penelitian berikutnya dapat melibatkan kelompok pembanding, memperluas partisipasi ke beberapa kelas atau sekolah, serta melakukan pengukuran lanjutan untuk mengetahui apakah perubahan skor bertahan setelah layanan berakhir. Pengamatan perilaku dan wawancara siswa juga dapat digunakan untuk melengkapi data kuantitatif, terutama untuk memahami bagaimana pengalaman pemeranan dan refleksi dimaknai oleh siswa. Pendekatan tersebut akan membantu membedakan perubahan skor sesaat dari perkembangan empati yang lebih konsisten.

Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini terletak pada dokumentasi perubahan skor empati setelah siswa kelas VIII-1 mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, sekaligus pada penjelasan mengenai proses pembelajaran sosial yang mungkin berkaitan dengan perubahan tersebut. Pemeranan memberi kesempatan untuk mencoba perspektif yang berbeda, sedangkan diskusi dan refleksi membantu siswa menelaah kembali perasaan, alasan tindakan, dan kemungkinan respons dalam situasi interpersonal. Penjelasan ini sejalan dengan kajian terdahulu tentang penggunaan *role playing* dalam pengembangan empati dan aspek sosial-emosional lainnya (Anggraini & Harahap, 2023; Cho & Kim, 2024; Dewi et al., 2022; Huang et al., 2023; Maisyaroh & Astuti, 2024; Mochizuki et al., 2022; Mustakim et al., 2024; Pratiwi et al., 2026; Rosa et al., 2025; Sari et al., 2025; Tresna et al., 2022), tetapi tetap perlu dibedakan dari bukti langsung mengenai mekanisme perubahan dalam penelitian ini. Karena tidak menggunakan kelompok kontrol dan hanya melibatkan satu kelas, temuan ini lebih tepat dipahami sebagai bukti kontekstual mengenai perubahan empati setelah layanan, bukan kepastian bahwa teknik *role playing* menjadi satu-satunya penyebabnya. Pemahaman yang lebih kuat mengenai keberlanjutan dan keterterapan perubahan tersebut memerlukan penelitian lanjutan dengan pembanding dan cakupan subjek yang lebih luas.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN : 2774-5791 | p-ISSN : 2774-8022
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/secondary

KESIMPULAN

Penelitian pada siswa kelas VIII-1 UPTD SMP Negeri 2 Mandrehe menunjukkan adanya peningkatan skor empati setelah siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Rata-rata skor empati meningkat dari 46,36 pada *pre-test* menjadi 80,96 pada *post-test*, dengan selisih rata-rata sebesar 34,60. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan perbedaan skor yang signifikan secara statistik ((t=-9,246), (df=24), (p<0,001)), sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,6336 atau 63,36% termasuk kategori sedang. Temuan ini menjawab tujuan penelitian dengan memperlihatkan perubahan skor empati siswa setelah layanan diberikan, terutama dalam kaitannya dengan pemahaman terhadap perasaan dan sudut pandang orang lain. Meskipun demikian, perbedaan tersebut tidak dapat diartikan sebagai bukti bahwa teknik *role playing* secara mutlak menyebabkan peningkatan empati, karena desain *one-group pretest-posttest* yang digunakan tidak melibatkan kelompok kontrol.

Secara praktis, guru BK dapat mempertimbangkan teknik *role playing* sebagai salah satu alternatif layanan bimbingan kelompok dengan mengaitkan pemeranan, diskusi, dan refleksi pada situasi sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Sekolah dapat mendukung pelaksanaannya melalui penyediaan waktu dan ruang yang memadai, sedangkan siswa diharapkan menerapkan hasil refleksi dalam bentuk perilaku menghargai perbedaan, mendengarkan orang lain, dan menunjukkan kepedulian. Keterbatasan penelitian terletak pada desain tanpa kelompok kontrol dan jumlah subjek yang hanya mencakup 25 siswa dari satu kelas di satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan kelompok kontrol atau menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat serta memperluas jumlah dan cakupan sampel ke beberapa kelas atau sekolah. Langkah tersebut diperlukan agar perubahan empati dapat dikaji secara lebih menyeluruh dan kesimpulan penelitian memiliki dasar yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, A. A., & Harahap, A. C. P. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan regulasi emosi siswa. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan, 7*(2), 155–163. https://doi.org/10.19109/ghaidan.v7i2.19470

Anisah, A. S., Sapriya, Hakam, K. A., & Syaodih, E. (2021). Perkembangan sosial, emosi, moral anak dan implikasinya terhadap pembentukan sikap sosial siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 1*(1), 69–80. https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.262

Cho, M.-K., & Kim, M. Y. (2024). Effectiveness of simulation-based interventions on empathy enhancement among nursing students: A systematic literature review and meta-analysis. *BMC Nursing, 23*, 319. https://doi.org/10.1186/s12912-024-01944-7

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. https://doi.org/10.17977/um065v2i22022p124-133

Fikri, A., Idi, A., & Islam, P. (2024). Tanggung jawab sosial dan empati dalam pendidikan Islam: Tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 7*(4), 17494–17501. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/39013

Huang, S.-M., Fang, S.-C., Lee, S.-Y., Yu, P.-J., Chen, C.-J., & Lin, Y.-S. (2023). Effects of

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154

video-recorded role-play and guided reflection on nursing student empathy, caring behavior and competence: A two-group pretest-posttest study. *Nurse Education in Practice, 67*, 103560. https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103560

Khalil, Y. S. H., Zubair, M., & Mareta, M. (2024). Pengembangan potensi peserta didik berbasis nilai dalam membentuk generasi unggul melalui multiple intelligence. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(4), 3037–3048. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2948

Kusuma, M. A. R., Rasyid, M., Suhesty, A., & Wahyuni, R. (2026). Perilaku prososial ditinjau dari empati pada siswa SMK X Samarinda. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, 6*(1), 591–601. https://doi.org/10.51878/paedagogy.v6i1.9165

Maisyaroh, S., & Astuti, A. D. (2024). Penerapan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan perilaku asertif siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 14*(1), 11–26. https://doi.org/10.25273/counsellia.v14i1.17730

Malinda, A., Ramdhoni, V. T., Psychology, M., Paramadina, U., Raya, J., & Hankam, M. (2026). Empati sebagai tujuan pendidikan: Kajian filosofis dan psikologis. *Empiricism Journal, 7*(1), 201–215. https://journal-center.litpam.com/index.php/empiricism/article/view/4584

Miharja, W. (2022). Interaksi sosial melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing*. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan, 11*(2). https://doi.org/10.29406/jpk.v11i2.3310

Mochizuki, T., Sasaki, H., Wakimoto, T., Kubota, Y., Eagan, B., Hirayama, R., & Yamaguchi, Y. (2022). Mediating and perspective-taking manipulatives: Fostering dynamic perspective-taking by mediating dialogic thinking and bolstering empathy in role-play and reflection for microteaching. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning, 17*, 489–518. https://doi.org/10.1007/s11412-022-09382-w

Mufidah, L., Iswinarti, I., & Fasikhah, R. S. S. (2021). Dukungan sosial dengan perilaku prososial dimediasi oleh empati pada siswa. *Psikovidya, 25*(1), 36–44. https://doi.org/10.37303/psikovidya.v25i1.154

Mulyawati, Y., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh empati terhadap perilaku prososial peserta didik sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 12*(2), 150–160. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p150-160

Mustakim, M., Jaswandi, L., & Sari, Y. K. (2024). Pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan empati siswa di Sumbawa Barat. *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 9*(1), 2328. https://doi.org/10.33394/realita.v9i1.11033

Nathasya, F. C., & Winingsih, E. (2025). Eksplorasi karakter empati siswa SMA dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah. *Kartika: Jurnal Studi Keislaman, 5*(3), 2592–2600. https://lptnunganjuk.com/ojs/index.php/kartika/article/view/635

Pratiwi, I. A. Y. C., Gading, I. K., & Yudiana, I. K. E. (2026). Metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* untuk meningkatkan empati sosial dan hasil belajar siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44863

Prayogo, R. D., & Ardyanti, A. W. T. (2026). Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 16*(1), 44–56. https://doi.org/10.25273/counsellia.v16i1.24636

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. https://doi.org/10.52657/jfk.v6i1.1167

Rahmah, K., Habsy, B. A., & Christiana, E. (2025). Development of an empathy instrument for junior high school students. EMPATI: Jurnal Bimbingan dan Konseling.

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

https://doi.org/10.26877/empati.v13i2.959

Rosa, A., Yosef, Y., & Amarullah, I. B. (2025). Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa kelas VII SMP N 60 Palembang. *AL-IRSYAD: Jurnal Pendidikan dan Konseling, 15*(1). https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v15i1.24207

Sari, N. P., Arsyad, M., Setiawan, M. A., Putro, H. Y. S., Hadiatama, D. S., & Maisaroh, S. (2025). Meningkatkan empati anak dengan konseling *role-playing* untuk rehabilitasi sosial. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(1), 53–62. https://doi.org/10.17977/um075v5i12025p53-62

Siskawati, G., & Masbirorotni. (2025). Pentingnya linearitas latar belakang pendidikan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Niara, 18*(1), 273–283. https://doi.org/10.31849/j1q3fg38

Tresna, S., Hendriana, H., & Pahlevi, R. (2022). Layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk kepercayaan diri siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Karawang. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 5*(1), 68. https://doi.org/10.22460/fokus.v5i1.8189

Zainuddin, M., Wibowo, D. E., Karmana, I. W., & Nofisulastri, N. (2024). Efektifitas bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan empati pada siswa SMP Islam Al-Azhar tahun ajaran 2023/2024. *Guidance, 21*(2), 186–193. https://doi.org/10.34005/guidance.v21i02.4295

Copyright (c) 2026 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah
https://doi.org/10.51878/secondary.v7i1.15154