

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIR KELAS XII DI SMK CENDEKIA

Rizqi Hervian Santoso¹, Siti Fatimah², Tuti Alawiyah³

¹rizqiuser234@gmail.com, ²sitifatimah432@ikipsiliwangi.ac.id, ³tutyrahman@yahoo.co.id

Program Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

Career decision making is a selection process from a variety of existing career options, which can be taken based on self-understanding, one's personality, and self-motivation. It can include education as well as entering a training program, applying for a job, upgrading a job, changing positions or entering a new job. The reason for this review was to decide the viability of gathering direction administrations utilizing pretending procedures to further develop the profession thinking abilities of class XII at SMK Cendekia. There were two groups and a quasi-experimental non-equivalent control group design in this study. This exploration was directed on 20 class XII understudies who were partitioned into an exploratory gathering and a benchmark group. The information assortment strategy utilized was a confidence poll alluding to Krumboltz's hypothesis. Using SPSS version 25 and a gain score, quantitative data analysis methods were applied to the data. This study's n-gain test results show that the experimental group's average value is 58.6%, which is considered moderately effective. Meanwhile, the run of the mill worth of the benchmark bunch in the n-gain test was 35.9%, which was in the ineffective class. So it might be assumed that pack course organizations using imagining techniques are truly feasible in additional creating occupation decisive abilities to reason for class XII at SMK Cendekia.

Keywords: *Career Decision Making, Group Guidance, Role Playing*

Abstrak

Keterampilan pengambilan keputusan karir adalah interaksi determinasi dari berbagai pilihan pekerjaan yang ada, yang dapat dilihat dari pemikiran diri sendiri, karakter seseorang, dan inspirasi diri. Ini dapat mencakup pergi ke kelas dan memasuki program pelatihan, mengejar posisi, meningkatkan, mengubah posisi atau memasuki posisi baru. Tujuan dari kajian ini adalah menentukan layanan bimbingan secara kelompok yang menggunakan teknik bermain peran atau *role playing* untuk lebih mengembangkan keterampilan dalam pengambilan keputusan dalam karir kelas XII SMK Cendekia. Pada kajian ini, terdapat dua kelompok dan model eksperimen semu desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Eksplorasi ini diarahkan pada 20 siswa kelas XII dalam kelompok yang menjadi eksperimen dan kelompok yang menjadi kontrol. Strategi pengumpulan informasi mengacu pada teori Krumboltz. Menggunakan SPSS dan menerapkan gain skor, metode analisis data kuantitatif diterapkan pada data. Hasil pada uji n-gain dikajian ini didapati bahwa hasil rerata kelompok eksperimen sebesar 58,6% yang tergolong cukup efektif. Sementara itu, hasil tipikal kelompok kontrol pada uji n-gain adalah 35,9% yang tergolong tidak

efektif. Dapat diasumsikan layanan bimbingan secara kelompok dengan penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan dalam pengambilan keputusan dalam karir bagi peserta didik kelas XII SMK Cendekia.

Kata Kunci: Pengambilan Keputusan Karir, Bimbingan Kelompok, *Role Playing*

PENDAHULUAN

Tiedeman (1961) mengungkapkan bahwa pengambilan keputusan karir adalah pekerjaan untuk membantu orang memahami setiap variabel bawaan pada setiap orang dalam pengambilan keputusan secara sederhana, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang ideal berdasarkan informasi diri dari data luar sesuai kebutuhan. Pengambilan keputusan karir disebut sebagai proses dalam pencapaian tujuan dalam berkarir, digambarkan oleh tujuan dengan jelas saat sudah menyelesaikan sekolah, keinginan yang jelas untuk bekerja, inspirasi untuk pendidikan, pekerjaan yang diinginkan, citra diri dan iklim yang masuk akal, kemampuan untuk mengelompokkan pekerjaan yang diminati, kebebasan dalam siklus dinamis, perkembangan dalam interaksi dinamis dan menunjukkan cara-cara praktis untuk mencapai tujuan posisi.

Krumboltz dkk., (1987) mengungkap bahwa seseorang memilih karir karena dia melakukan sesuatu yang akan mengarah pada karir, seperti bersekolah, mengikuti berbagai program tentang pelatihan, melamar pada pekerjaan, meningkatkan kemampuan dalam pekerjaan, berganti pekerjaan, atau juga memulai pekerjaan yang baru. Kemampuan untuk pengambilan keputusan karir bagi peserta didik dapat diupayakan melalui program pendidikan kejuruan sebagai kursus bantuan, administrasi dan cara-cara menghadapi mahasiswa profesional, sehingga peserta didik yang bersangkutan dapat mengenal diri sendiri, mengenal diri sendiri dan mengenal dunia kerja, merencanakan masa depan mereka, mengejar keputusan mereka, dan memutuskan pilihan yang terbaik baginya mengingat keadaannya dan persyaratan pekerjaan atau karier yang telah dipilihnya.

Peneliti pada penelitian ini akan mengeksplorasi peserta didik kelas XII SMK Cendekia. Observasi awal telah dilakukan didapati kondisi yang terjadi masih ditemukan peserta didik mengalami kesulitan dalam meningkatkan pengambilan keputusan karir

yang rendah di sekolah. Ini juga disebabkan karena faktor-faktor lain diantaranya tidak terdapat inspirasi, tidak adanya rasa takut dan tidak teguh pendirian, tidak adanya data yang berhubungan dengan pekerjaan, diri sendiri dan bantuan yang tersedia. Berdasarkan pada fenomena serta permasalahan tersebut, program pada layanan BK di SMK atau sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu solusi tepat dalam mengupayakan peningkatan pengambilan keputusan karir bagi peserta didik.

Posisi di sekolah menengah kejuruan, bimbingan dan konseling menurut Husna dkk., (2014) diposisikan dengan baik untuk menerapkan prinsip keseimbangan dalam pendidikan dan optimalisasi perkembangan siswa pada bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir. Bhakti (2015) menjelaskan bahwa layanan dalam BK ialah bagian dari komponen di sekolah yang dapat membantu siswa membuat keputusan karir lebih baik lagi. Layanan BK dapat membantu siswa secara individu ataupun kelompok yang bermasalah sehingga mereka dapat mandiri dan bergerak ke arah yang lebih baik. Barida & Widyastuti (2020) menjelaskan proses memberikan dukungan berkelanjutan kepada sekelompok orang dikenal sebagai bimbingan kelompok dan bertujuan untuk membantu individu dalam kelompok paham pada dirinya sendiri, bisa mengarahkan diri sendiri, juga bisa melakukan tindakan-tindakan yang wajar dan sesuai pada tuntutan atau keadaan dari lingkungan di keluarga, masyarakat, sekolah, maupun dalam kehidupan secara keseluruhan.

Pada layanan BK terdapat teknik-teknik yang dapat digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan peserta didik salah satunya layanan dalam bimbingan secara kelompok dengan penggunaan teknik bermain peran atau *role playing*. A. Rahman (2019) menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu pendekatan menguasai materi pembelajaran dengan cara menumbuhkan daya cipta dan semangat siswa. Pergantian peristiwa dan semangat untuk pikiran kreatif dilakukan oleh siswa sambil bertindak seperti makhluk yang hidup ataupun benda yang mati. Teknik yang akan digunakan ini melibatkan siswa dan juga membuat mereka menghargai cara untuk belajar. Erford (2016) mengungkapkan bahwa *role playing* memiliki manfaat bagi perkembangan emosional, sosial, kognitif dan lingkungan sosial juga sering digunakan konselor untuk seseorang yang memerlukan solusi yang lebih dalam atau membuat perubahan pada diri sendiri salah satunya pada keterampilan pengambilan keputusan karir.

Herlina (2015) mengungkap melalui *role playing* dapat secara alami diperkenalkan pada situasi, *role playing* dapat menggambarkan sensasi yang benar dari siswa, baik ide maupun yang dikomunikasikan, perasaan dan pikiran yang muncul dalam *role playing* dapat diarahkan pada kesadaran, yang dengan demikian akan memberikan panduan untuk mengubah, siklus mental yang tidak terlihat terkait dengan perspektif dapat diarahkan pada kesadaran melalui permainan yang tidak dibatasi dan diikuti dengan pemeriksaan. Tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti ialah mengetahui efektivitas dari pemberian layanan dalam bimbingan secara kelompok dengan penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan karir tingkat XII di SMK Cendekia. Diharapkan nantinya layanan dalam bimbingan secara kelompok dengan penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* ini bisa dijadikan sebagai alternatif pelaksanaan fungsi preventif bimbingan dan konseling di sekolah bagi keterampilan pengambilan keputusan karir peserta didik.

METODE

Penelitian kuantitatif digunakan sebagai pendekatan pada penelitian ini. Dalam penelitian kuantitatif menurut S. Margono (Samsu, 2017:125) merupakan sebuah siklus untuk mengembangkan informasi yang melibatkan informasi dalam bentuk angka agar dapat menemukan data yang dibutuhkan tentang apa saja yang perlu untuk diketahui. Penelitian kuantitatif pada kajian ini menerapkan kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*, diantaranya kelompok eksperimen diberikan perlakuan/*treatment* dan kelompok kontrol dijadikan kelompok pembanding dan tidak diberikan perlakuan/*treatment*.

Kuasi eksperimen dilakukan untuk dapat mengetahui perbandingan tingkat keterampilan pengambilan keputusan karir siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Menggunakan kuasi eksperimen hasil penelitian akan lebih akurat karena dapat memberikan perbandingan pada siswa yang diberikan *treatment* dan yang tidak. Adapun pola untuk penelitian pada kuasi eksperimen disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kuasi Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*

| Kelompok | Tes awal | Pemberian Layanan | Tes akhir |
|-----------------|----------------|-------------------|----------------|
| Kel. Eksperimen | X ₁ | X ₂ | X ₃ |
| Kel. Kontrol | X ₁ | - | X ₃ |

Populasi pada penelitian ini sebagai wilayah generalisasi berkarakteristik sama adalah keseluruhan peserta didik kelas XII di SMK Cendekia yang sedang berada pada masa akhir sekolah. Metode pada pengambilan jumlah sampel ialah *simple random sampling*. Metode acak sederhana menurut Danuri dkk. (2019:95) adalah metode pengambilan sampel yang dimana setiap orang pada kelas XII di SMK Cendekia yang disebut populasi dapat memiliki peluang yang adil untuk bisa dijadikan contoh yang disebut sampel. Siswa berjumlah 20 orang sebagai sampel, 10 siswa kelompok eksperimen dan 10 siswa kelompok kontrol. Penggunaan angket merujuk pada aspek-aspek motivasi belajar dari Krumboltz yaitu genetik, lingkungan, pengalaman belajar, dan keterampilan menghadapitugas. Pengolahan data dilakukan melalui pengujian statistik parametrik dengan bantuan SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Normalitas

Pengujian kenormalan pada data dilakukan agar dapat melihat apakah informasi ujian tersebar secara teratur atau tidak. karena analisis statistik parametrik tidak dapat dilakukan tanpa data yang terdistribusi normal. Uji kenormalan data ini menggunakan 2 macam pengujian yang sering digunakan yaitu tes Shapiro-Wilk dan tes Kolmogorov-Smirnov. Tabel berikut memuat hasil pengujian normalitas berbasis SPSS.

Tabel 2. Uji Normalitas

| Kelompok | | Tests of Normality | | | | | |
|---|-------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Keterampilan Pengambilan Keputusan Karir | Tes Awal Eksperimen | 0.186 | 10 | .200* | 0.945 | 10 | 0.608 |
| | Tes Akhir Eksperimen | 0.233 | 10 | 0.131 | 0.952 | 10 | 0.689 |
| | Tes Awal Kontrol | 0.188 | 10 | .200* | 0.948 | 10 | 0.651 |
| | Tes Akhir Kontrol | 0.159 | 10 | .200* | 0.907 | 10 | 0.259 |

Pada tabel pengujian normalitas untuk pengujian kenormalan data berdasarkan pada tabel uji normalitas didapati nilai Sig. pada keseluruhan data uji Shapiro-Wilk serta uji dengan Kolmogorov-Smirnov $> 0,05$. Sehingga dimaknai data pada penelitian ini memiliki distribusi yang normal jadi bisa dilakukan pengujian dengan statistik parametrik.

Uji Paired Sample T Test

Digunakan dalam menentukan rerata dua sampel yang berpasangan berbeda, uji t sampel berpasangan diterapkan. Dalam kajian ini digunakan uji t sampel berpasangan untuk melihat apakah layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaan teknik *role playing* dapat meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan karir peserta didik kelas XII SMK Cendekia. Jadi untuk melihat dampak ini, uji t contoh yang cocok diselesaikan pada informasi tes awal dan tes akhir dari pertemuan eksplorasi dan juga kelompok pembandingan. Tabel berikut berisi hasil uji t sampel berpasangan berbasis SPSS.

Tabel 3. Uji Paired Sample T Test

| | | Paired Samples Test | | | | | | | |
|--------|---|---------------------|---|-------|---------|---------|---------|-----------------|-------|
| | | Paired Differences | | | | t | df | Sig. (2-tailed) | |
| Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | | |
| Pair 1 | Tes Awal Eksperimen – Tes Akhir Eksperimen | -39.400 | 5.211 | 1.648 | -43.128 | -35.672 | -23.909 | 9 | 0.000 |
| Pair 2 | Tes Awal Kontrol – Tes Akhir Kontrol | -37.700 | 5.870 | 1.856 | -41.899 | -33.501 | -20.310 | 9 | 0.000 |

Berdasarkan tabel 3 untuk uji t contoh yang cocok berdasarkan hasil Pair 1, dengan nilai Signifikansi (2-tailed) dengan nilai $0,000 < 0,05$. Sehingga diuraikan terdapatnya perbedaan umum dalam keterampilan berpikir kritis profesi siswa untuk pra-sidang kelompok eksplorasi dan pasca-sidang kelompok uji coba yang menggunakan arahan kelompok dengan proses berpura-pura. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) (berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan pada output Pair 2) dengan nilai $0,000 < 0,05$. Dapat ditarik pada kesimpulan bahwa rata-rata kemampuan pengambilan keputusan karir siswa kelompok kontrol sebelum tes dan kelompok kontrol sesudah tes berbeda (bimbingan secara kelompok biasa). Didapati bahwa layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaan teknik bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan dalam pengambilan keputusan berkarir peserta didik kelas XII SMK Cendekia.

Uji Independent Sample T Test

Pengujian t sampel independen dilakukan dalam melihat apakah pada dua sampel yang tidak berpasangan mempunyai nilai rerata yang beda. Prasyarat utama dalam pengujian t contoh gratis adalah bahwa informasi tersebut diedarkan secara teratur. Dalam kajian ini pengujian independent sample t test digunakan agar dapat mengetahui kemampuan pengambilan keputusan karir siswa berbeda antara yang hanya menerima layanan bimbingan secara kelompok dengan yang menerima layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaan teknik bermain peran. Untuk melihat perbedaan ini, uji t contoh otonom dilakukan pada informasi post-test pengumpulan eksplorasi dengan informasi post-test grup benchmark. Tabel berikut memuat hasil pengujian independent sample t test berbasis SPSS.

Tabel 4. Uji Independent Sample T Test

| | | <i>Independent Samples Test</i> | | | | | | | | |
|----------------------------------|-----------------------------|---|-------|-------|------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | | t-test for Equality of Means | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | Lower | Upper | |
| <i>Self-Esteem Peserta Didik</i> | Equal variances assumed | 6.079 | 0.024 | 7.041 | 18 | 0.000 | 14.400 | 2.045 | 10.104 | 18.696 |
| | Equal variances not assumed | | | 7.041 | 12.686 | 0.000 | 14.400 | 2.045 | 9.971 | 18.829 |

Nilai Sig. ditunjukkan pada hasil pengujian independent sample t test (2- tailed) berdasarkan dugaan varian yang sama bernilai $0,000 < 0,05$. Jadi diuraikan bahwa terjadi perbedaan yang khas dalam keterampilan dalam pengambilan keputusan karir antara layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaanteknik bermain peran atau *role paying* dan hanya diberikan layanan dalam bimbingansecara kelompok saja.

Uji Normalized Gain

Tes penambahan standar (N-Gain) berencana untuk menentukan kelayakan melibatkan teknik dalam penelitian semi-percobaan menggunakan pertemuan eksplorasi dan kelompok pembanding. Peningkatan skor adalah kontras antara perolehan nilai awal dan akhir. Klasifikasi mendapatkan skor n-gain yang digunakan adalah klasifikasi pemahaman viabilitas n-gain dari Hake, R.R (Juniayanti dan Susila,2022), yaitu.

Tabel 5. Kategori dalam Efektivitas N-Gain

| <u>Persen (%)</u> | <u>Keterangan</u> |
|-------------------|-------------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 - 55 | Kurang Efektif |
| 56 - 75 | Cukup Efektif |
| > 76 | Efektif |

Dari pengujian estimasi n-gain score test dengan penggunaan SPSS disajikan padatable terlampir.

Tabel 6. Pengujian N-Gain

| <u>Perhitungan dalam Uji N-Gain Score</u> | | | |
|---|------------------|-----------------------------|---------------|
| <u>Eksperimen N-Gain</u> | | <u>Kontrol N-Gain Score</u> | |
| | <u>Score (%)</u> | | <u>(%)</u> |
| <u>Rerata</u> | <u>58.580</u> | <u>Rerata</u> | <u>35.871</u> |
| <u>Min</u> | <u>47.06</u> | <u>Min</u> | <u>26.23</u> |
| <u>Max</u> | <u>71.19</u> | <u>Max</u> | <u>42.03</u> |

Berdasarkan tabel 6, efek samping dari mengerjakan tes skor n-gain ditunjukkan bahwa pada nilai tipikal skor n-gain untuk kelas yang eksperimen ialah 58.580 atau 58,6%

yang diingat untuk kelas yang sangat sukses. Dengan skor base n-gain sebesar 47,06% dan limit sebesar 71,19%. Sebaliknya, skor n-gain rerata kelas kontrol ialah 35,871 atau 35,9% yang tergolong tidak efektif, skor n-gain minimum 26,23% dan maksimum 42,03 persen.

Pembahasan

Tinjauan ini bertujuan untuk menentukan kelayakan penggunaan layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* pada peningkatan keterampilan dalam pengambilan keputusan karir kelas XII di SMK Cendekia. Dilihat dari ujian yang telah selesai dan informasi yang telah ditangani, menunjukkan layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* sangat berhasil menaikkan skor lebih lanjut keterampilan pengambilan keputusan dalam karir siswa kelas XII SMK Cendekia. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai skor tambahan pada kelompok percobaan atau kelompok yang diberi perlakuan sebesar 58,6% yang termasuk kategori cukup efektif.

Dengan meningkatnya hasil post-test siswa maka dari itu hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari teori teknik *role playing* Shaftel (1970) dengan pernyataan bahwa siswa akan didorong untuk mengungkapkan perasaan mereka dan dibawa ke kesadaran melalui keterlibatan spontan dan analisis situasi masalah dunia nyata dengan memainkan peran. Pada penelitian sebelumnya menurut Cahaya (2017) bahwa prosedur bermain peran dapat membantu siswa dengan navigasi kejuruan yang berkembang lebih lanjut, karena dengan *role playing* ini menyuguhkan rangkaian kegiatan yang menyenangkan dan tidak membuat siswa menjadi bosan, karena siswa jadi bisa mengeksplor kemampuan dirinya, terutama dalam bermain peran, yang paling penting dalam teknik *role playing* yaitu pesan dalam bermain peran tersampaikan dengan jelas agar adanya perubahan bagi siswa.

Menurut Hamdayana (2020) *role playing* pada tataran fundamental adalah memikirkan bagaimana memperkenalkan pekerjaan secara nyata ke dalam pelaksanaan pekerjaan di kelas, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar anggota memberikan evaluasi terhadap penemuan yang telah dilakukan dan selanjutnya memberikan anggapan elektif untuk menciptakan lapangan kerja itu. Menurut Djamarah (2010) *role playing* selaras dengan sosiodrama, yang pada dasarnya melakukan perilaku yang sesuai dengan

masalah sosial, kemudian dikaitkan dengan manfaat bimbingan secara kelompok yang berfokus pada beberapa kelompok dengan menggunakan dinamika keseluruhan untuk mendapatkan pemahaman baru.

Hal ini serupa dengan penelitian sebelumnya Rahmah (2019) meneliti tentang penggunaan bermain peran mencari cara untuk lebih mengembangkan siswa mendapatkan hasil yang menarik karena dilihat pada skor perolehan siswa siklus 1 dengan nilai 83,6 yang termasuk dalam klasifikasi baik. Pada siklus 2 pembelajaran siswa peningkatan hasil sebesar 6,0% yang setara dengan 89,5% berada dalam klasifikasi baik atau dari sebelumnya 66% pemenuhan hasil belajar siswa menjadi 100 persen, strategi ini merupakan pilihan untuk memperluas arah profesi siswa. Dengan tujuan bahwa jenis profesi yang ideal arah mandiri adalah individu yang tahu tentang perlunya mengejar pilihan-pilihan kejuruan, perlu membuatnya dan dapat menentukan pilihan terbaik.

SIMPULAN

Rerata gain score kelompok yang eksperimen atau kelompok perlakuan layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* sebesar 58.6% tergolong cukup efektif;

Nilai dari rerata gain score kelompok kontrol atau kelompok yang diberikan perlakuan layanan bimbingan secara kelompok saja sebesar 35.9% yang tergolong tidak efektif;

Layanan dalam bimbingan secara kelompok penggunaan teknik bermain peran atau *role playing* cukup efektif pada peningkatan keterampilan pengambilan keputusan dalam karir kelas XII SMK Cendekia.

REFERENSI

- Barida, M., & Widyastuti, D. A. (2020). Peningkatan kompetensi guru bimbingan dan konseling dalam menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok dan konseling kelompok. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, 2(1), 851–858.
- Bhakti, C. P. (2015). Bimbingan Dan Konseling Komprehensif: Dari Paradigma Menuju Aksi. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(2).

- Danuri, P. P., Maisaroh, S., & Prosa, P. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Samudra Biru (Anggota Biru).
- Erford, B. (2016). T. 40 *Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor Edisi Kedua*. Kedua. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. SoSIAL HORIZON: *Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107
- Husna, A., Saraswati, S., & Kurniawan, K. (2014). Tingkat Pemahaman Konselor Terhadap Implementasi Bimbingan dan Konseling dalam Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(4).
- Rahmah, S. N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Play untuk Meningkatkan Kemampuan dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Prosedur Penanganan Barang Bawaan Tamu. *Journal of Education Action Research*, 3(1), 24–30.
- Rahman, A. (2019). Pengaruh teknik role playing pada bimbingan kelompok terhadap berkurangnya perilaku bullying siswa bermasalah di smk negeri 1 barru. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 55–65.
- Tiedeman, D. V. (1961). *4. Decision and Vocational Development: A Paradigm and Its Implications*.