

Pengembangan *Prosocial Behavior* Peserta Didik Jenjang Sekolah Menengah Pertama Melalui Teknik Bermain Peran

Romia Hari Susanti^{a,1*}, Aris Andrianta^{b,2}, Riska Putri Qurotaayunina^{a,3}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

^b Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Malang, Indonesia

¹ romi@unikama.ac.id*

Informasi artikel

Received: 17 Mei 2023;

Revised: 2 April 2023;

Accepted: 16 Juni 2023.

Kata-kata kunci:

Bimbingan kelompok;

Teknik bermain peran;

Prosocial behavior.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana keefektifan layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran dalam meningkatkan perilaku prososial peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Aspek *prosocial behavior* yang dikembangkan meliputi empati, kemurahan hati, kerja sama, dan kepedulian. Tahapan kegiatan layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini meliputi: a) Tahap pembentukan (*the formation stage*); b) Tahap orientasi (*the orientation phase*); c) Tahap transisi (*the transition stage*); d) Tahap kerja (*the working stage*); e) Tahap konsolidasi (*the consolidation stage*); f) Evaluasi dan tindak lanjut (*evaluation and follow-up issues*). Dalam penelitian ini, digunakan desain *pre-experimental*, yakni *one-group pretest and posttest*. Subyek penelitian adalah peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama dengan tingkat *Prosocial Behavior* rendah sebanyak 10 orang, yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data diperoleh melalui skala *prosocial behavior* yang dianalisis menggunakan uji *wilcoxon*. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan skor *prosocial behavior* peserta didik dari kategori rendah menjadi sedang dan tinggi. Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.005 < 0,05$ yang artinya penggunaan Teknik bermain peran dapat mengembangkan *prosocial behavior* peserta didik. Penggunaan Teknik bermain peran memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dalam membangun interaksi positif pada situasi tertentu agar memperoleh pemahaman peranannya dalam lingkup masyarakat.

ABSTRACT

Developing Prosocial Behavior in Junior High School Students Through Role-Playing Techniques. This study aims to examine the effectiveness of role playing techniques group guidance service in increasing students prosocial behavior at the junior high school. The aspects of prosocial behavior that are developed include empathy, generosity, cooperation, and concern. The stages of the group guidance activities in this study include: a) Formation stage, b) Orientation phase, c) Transition stage, d) Working stage, e) Consolidation stage, f) Evaluation and follow-up issues. The research design used is *pre-experimental, one-group pre-test post-test*. The research subjects are 10 students at the Junior High School level with low levels of prosocial behavior, selected using *purposive sampling technique*. Data were obtained through a *prosocial behavior scale* and analyzed using the *Wilcoxon test*. The results of the data analysis showed an increase in the scores of students' prosocial behavior from the low category to moderate and high categories. The *Wilcoxon test* results showed a significance value of $0.005 < 0.05$, indicating that the use of role-playing techniques can develop students' prosocial behavior. The use of role-playing techniques provides direct experiences for students to build positive interactions in specific situations in order to gain an understanding of their roles within society.

Keywords:

Group guidance;

Role-playing techniques;

Prosocial behavior.

Copyright © 2023 (Romia Hari Susanti, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Susanti, R. H. S., Andrianta, A., & Qurotaayunina, R. P. (2023). Pengembangan Perilaku Prososial Siswa SMP Melalui Teknik Bermain Peran . *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 97–104. <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8515>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright .

Pendahuluan

Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan interaksi dan ketergantungan terhadap satu sama dan juga hidup secara bersamaan. Sebagai bagian dari komunitas, setiap individu mempunyai tanggung jawab untuk saling mendukung dalam keseharian. Tidak mementingkan diri dan menunjukkan simpati serta empati terhadap sesama merupakan gambaran manusia dalam Tindakan saling membantu. Bentuk hubungan antar individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok merupakan dasar kehidupan sosial. Dahriani (2007) mendefinisikan *Prosocial Behavior* sebagai perilaku yang melibatkan pengorbanan tertentu dengan tujuan utamanya yaitu memberikan manfaat kepada individu lain, baik dalam hal fisik maupun psikologis, dengan tujuan menciptakan perdamaian dan meningkatkan toleransi hidup terhadap sesama. Namun, tidak ada manfaat yang jelas bagi individu yang melakukan Tindakan tersebut. Sarwono dan Meinarno (2012) menjelaskan bahwa *Prosocial Behavior* yaitu suatu kegiatan atau Tindakan pada individu dalam membantu orang lain tanpa adanya keuntungan bagi pemberi bantuan.

Saat ini, sikap tolong menolong yang ditunjukkan generasi muda sudah memudar. Hal ini disebabkan tumbuhnya sikap individualistik dikalangan anak muda. Gaya hedonistik yang dianut membuat remaja masa kini hanya mempertimbangkan kebahagiaannya sendiri tanpa mempertimbangkan kondisi orang lain di sekitarnya. Perilaku yang ditunjukkan cenderung agresif dan bentuk perilaku kenakalan remaja serta perilaku antisosial yang menyimpang lainnya. Individu cenderung dinilai apatis dan kurang bisa diterima secara normatif ketika cenderung menunjukkan perilaku antisosial. Adapaun fenomena yang terjadi di sekolah yang menunjukkan kecenderungan perilaku antisosial adalah peserta didik pada umumnya memberikan bantuan atau pertolongan berdasarkan kedekatan emosi dan hubungan pertemanan. *Prosocial behavior* rendah yang ditunjukkan peserta didik antara lain kurangnya rasa empati dan simpati kepada orang lain yaitu saat melihat ada teman yang terjatuh tidak mau menolong, cenderung acuh serta pura-pura tidak melihat, atau ada peserta didik yang melihat tetapi malah mengejek serta menertawakan. Peserta didik minim berbagi, yaitu saat ada teman yang terkendala atau kesulitan dalam memahami pelajaran yang diterangkan oleh guru, individu tersebut enggan untuk berbagi pengetahuan kepada temannya dengan alasan takut tersaingi.

Prosocial behavior merupakan hal yang penting dalam menciptakan lingkungan yang sesuai dengan harapan kehidupan bermasyarakat yaitu aman dan kondusif. Manfaat lain *prosocial behavior* yaitu mengurangi kecenderungan perilaku negatif seperti individualis, *bullying*, tindak kekerasan, tawuran dan tindak kriminal lainnya. Dalam sebuah penelitian sebelumnya, dijelaskan bahwa budaya gotong royong, tolong menolong, dan solidaritas sosial yang terdapat dalam masyarakat saat ini mengalami penurunan (Asih,2012). Penurunan ini disebabkan oleh banyak individu yang sibuk dan lebih terfokus pada kepentingan pribadi, sehingga tingkat kepedulian terhadap lingkungan menjadi berkurang.

Dalam bidang bimbingan dan konseling terdapat layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi peserta didik. Adapun dalam penelitian oleh Sukitman (2015) menggambarkan bahwa bimbingan kelompok merupakan sebuah jenis layanan yang memberikan dukungan kepada peserta didik dalam mengembangkan aspek pribadi, kemampuan membangun hubungan sosial, kegiatan belajar, karier ataupun jabatan, pengambilan keputusan, serta pelaksanaan kegiatan tertentu melalui interaksi yang dinamis dalam kelompok. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan pendekatan bimbingan

kelompok dengan fokus pada individu yang memiliki tingkat *Prosocial Behavior* rendah. Tujuan dari layanan bimbingan kelompok ini adalah untuk meningkatkan *Prosocial Behavior* dengan menggunakan teknik bermain peran sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, membangun interaksi, sosialisais, serta menggali potensi terkait pola pikir, perasaan, persepsi, wawasan, dan sikap guna mendorong perilaku yang lebih efektif. Dengan adanya bimbingan kelompok ini, diharapkan terdapat jalinan interaksi antar anggota yang dimana akan meningkatkan hubungan sosial yang terdapat diantara mereka, serta mencapai tujuan bersama untuk meningkatkan *Prosocial Behavior*.

Penelitian Suroso (2020) menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran karakter yang efektif di SMA Xin Zhong Surabaya dapat meningkatkan perilaku prososial remaja, termasuk kemampuan bekerja sama, membantu orang lain, serta menghargai hak dan kesejahteraan individu lain. *Prosocial behavior* dalam penelitian ini ditanamkan melalui interaksi kegiatan penanaman moral di sekolah. Penelitian Dianita (2020) tersebut juga mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif dalam membentuk perilaku prososial pada anak usia dini. Melalui proses pembelajaran yang memfasilitasi interaksi, anak-anak didorong untuk mengembangkan perilaku prososial seperti tolong-menolong, dapat berbagi, serta bekerjasama dalam suatu kelompok. Sejalan dengan hasil penelitian Yuliani (2019) yang diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan (*games*) secara signifikan dapat meningkatkan perilaku prososial anak di asrama Sion Salatiga. Sehingga dapat dikatakan bahwa bentuk kegiatan yang di dalamnya memfasilitasi adanya interaksi satu dengan yang lain akan membantu anak belajar melibatkan diri secara aktif dalam kelompok, mengemukakan pendapat dengan jujur serta terbuka, mampu menghargai orang lain saat berpendapat, dan tidak memaksakan pendapat serta keinginan. Interaksi dan kerjasama dalam kelompok akan mengembangkan *prosocial behavior* individu. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kartner et al., 2010) ditemukan bahwa sosialisasi mempunyai dampak yang signifikan terhadap perilaku prososial yang terdapat pada individu.

Hartinah (2009) menjelaskan bahwa bimbingan kelompok merupakan suatu metode yang digunakan dalam membantu peserta didik dengan memanfaatkan dinamika dalam kelompok guna mencapai tujuan bersama. Menurut Priyatno (2004), tujuan utama dari bimbingan kelompok adalah pengembangan keterampilan sosialisasi pada peserta didik, terutama keterampilan dalam komunikasi antar anggota. Dengan adanya bimbingan kelompok, peserta didik diajarkan berbagi pemahaman, saling memberikan masukan dan tanggapan baru, sehingga perihal yang mengganggu bahkan menekan emosi dapat dikurangi dengan seting kelompok. Penggunaan layanan bimbingan kelompok dalam penelitian ini berupa kegiatan yang menyediakan informasi dan wadah diskusi yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam berbagi pengalaman, mengembangkan wawasan, sikap dan keterampilan positif sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat.

Peneliti memilih untuk menggunakan teknik bermain peran dikarenakan permasalahan yang dihadapi berkaitan oleh masalah sosial yang muncul pada hubungan dengan lingkungan sekitar. Dalam hal ini, teknik bermain peran dapat membantu dan melatih kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara sosial dengan orang lain, sehingga dapat terciptanya interaksi yang saling mendukung di antara anggota kelompok dan meningkatkan rasa Kerjasama. Teknik bermain peran atau yang dikenal *Role Playing* merupakan salah satu teknik simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan kemampuan peserta didik memperagakan interaksi yang terjadi, misalnya dalam peristiwa sejarah, peristiwa aktual, ataupun kejadian-kejadian yang

mungkin muncul dimasa mendatang. *Role playing* adalah suatu teknik dimana peserta didik berperan sebagai karakter dalam situasi yang bersifat imajinatif (dan sejalan dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu pemahaman diri, meningkatkan keterampilan (termasuk keterampilan pemecahan masalah), menganalisis perilaku, atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana seharusnya berperilaku (Romlah, 2013). Melalui teknik bermain peran, peserta didik dapat mengalaih dan menghayati permasalahan terkait rendahnya *Prosocial Behavior* dengan memainkan peran yang relevan dengan kehidupan nyata.

Metode

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif *one-group pretest-posttest*. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan Teknik *role play* yang meliputi 1) pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi), 2) pemilihan peran, 3) mengatur tempat kejadian, 4) menyiapkan pengamat, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan Kembali, 8) diskusi dan evaluasi dan 9) berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 orang peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Malang dengan kategori *prosocial behavior* rendah yang diperoleh melalui penggunaan teknik *Purposive Sampling*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data sebelum dan setelah pemberian perlakuan adalah skala *Prosocial behavior* dengan indikator yang diukur meliputi empati, kemurahan hati, kerja sama, dan kepedulian. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic non parametrik uji jenjang bertanda *wilcoxon* (*wilcoxon's signed rank test*).

Hasil dan pembahasan

Peningkatan *prosocial behavior* peserta didik diperoleh dari data perbandingan kegiatan *pretest* untuk data awal dan kegiatan *posttest* di akhir pertemuan setelah dilaksanakannya teknik bermain peran. Kegiatan bimbingan kelompok yang dilakukan sesuai dengan tahapan 1) pembentukan (*the formation stage*); 2) orientasi (*the orientation phase*); 3) transisi (*the transition stage*); 4) kerja (*the working stage*); 5) konsolidasi (*the consolidation stage*); 6) Evaluasi dan tindak lanjut (*evaluation and follor-up issues*). Adapun hasil dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* tersaji dalam tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. perbedaan skor *pretest* dan *posttest Prosocial behavior*

No.	Nama	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	A	45	Sangat rendah	172	Tinggi
2	ATB	55	Sangat rendah	145	Tinggi
3	DNP	60	Sangat rendah	150	Tinggi
4	EF	50	Sangat rendah	152	Tinggi
5	SP	60	Sangat rendah	154	Tinggi
6	WAC	40	Sangat rendah	148	Tinggi
7	JA	65	Sangat rendah	158	Tinggi
8	DAF	45	Sangat rendah	170	Tinggi
9	KVA	55	Sangat rendah	160	Tinggi
10	HHM	65	Sangat rendah	171	Tinggi
Rata-Rata		54		158,5	

Berdasarkan tabel 1.1 hasil penghitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* sama-sama mengalami peningkatan, yaitu (54<158,5). Maka dapat disimpulkan bahwa setelah pemberian bimbingan kelompok teknik bermain peran kepada subjek penelitian,

kemampuan *Prosocial behavior* peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat pada gambar berikut:

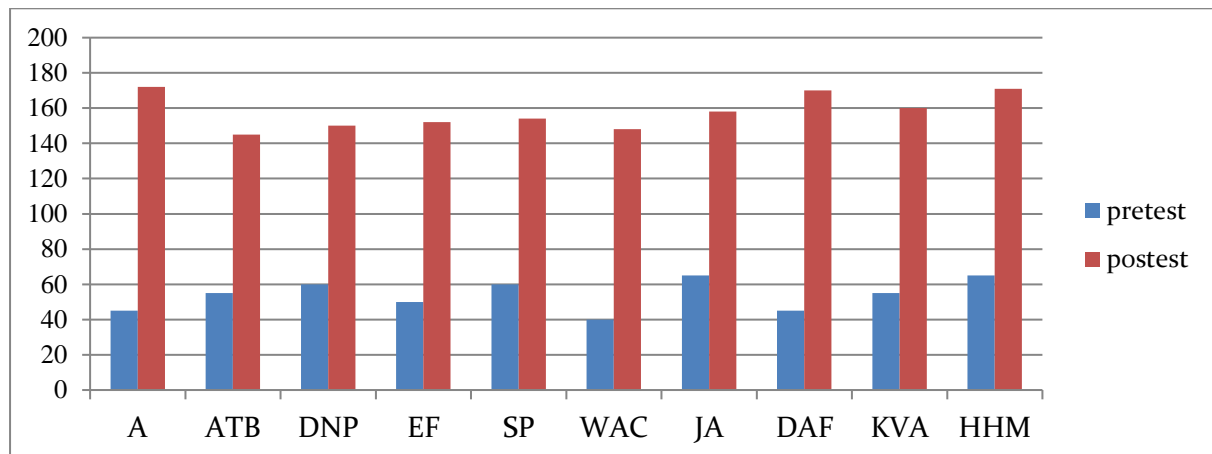


Diagram 1. perbedaan skor *pretest* dan *posttest Prosocial behavior*

Teknik *role play* merupakan teknik layanan bimbingan kelompok yang dinilai efektif dalam meminimalisir timbulnya masalah peserta didik. Strategi bimbingan kelompok mempunyai tujuan dalam meminimalisir perkembangan sebuah masalah dan kesulitan yang terdapat pada peserta didik atau konseli, yang dimana diperlukan keterlibatan antara guru matapelajaran dan guru BK untuk memonitori perkembangan peserta didik secara langsung. Penggunaan teknik *role play* dalam penelitian memungkinkan terbentuknya hubungan emosional dan interaksi peserta didik dalam kelompok yang dibentuk sejalan dengan penelitian Pratiwi (2017) yang dimana kegiatan bermain peran dalam bimbingan kelompok mempunyai manfaat dalam membantu peserta didik dalam memahami peran dan mengembangkan empati terhadap orang lain, yang pada gilirannya dapat menghasilkan penghargaan dan penerimaan terhadap perbedaan.

Adapun kemudian data yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* akan dimasukkan dalam uji jenjang bertanda Wilcoxon Ranks sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	10 ^b	5,50	55,00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		
a. Post Test < Pre Test				
b. Post Test > Pre Test				
c. Post Test = Pre Test				

Hasil test statistik dari uji *Wilcoxon* berdasarkan table di atas menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,005 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan *prosocial behavior* kesepuluh subjek penelitian di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Malang. Adapun

dalam penelitian ini juga dilakukan uji statistik yang digunakan dalam mengetahui statistik data yang telah terkumpul yang tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Statistik *Prosocial behavior* Peserta didik SMP Muhammadiyah 1 Malang

Test Statistics ^a	
Post Test - Pre Test	
Z	-2,805 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan test statistik dari uji *Wilcoxon* pada tabel di atas didapatkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,005 \leq 0,05$ dimana dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan *prosocial behavior* kesepuluh subjek penelitian di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Malang. Dari hasil analisis dapat diamati bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* subjek penelitian setelah mendapatkan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, yang diberikan sebanyak 8 kali pertemuan. Perbedaan signifikan data *prosocial behavior* yang ditunjukkan oleh peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok teknik bermain peran. Sebelum mengikuti kegiatan bimbingan kelompok *prosocial behavior* yang ditunjukkan peserta didik sangat rendah contohnya seperti kurang peka dengan teman sekitarnya, sibuk dengan dunianya sendiri, jarang berkumpul dengan teman, lebih suka mengerjakan tugas sendiri di kelas, menunjukkan perilaku superioritas, agresif, dan cuek atau acuh tak acuh kepada temannya. Akan tetapi setelah mengikuti kegiatan bermain peran peserta didik lebih peka, mau membantu temannya, muncul sikap peduli dengan teman-teman dilingkungan sekitarnya. Melalui bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, peserta didik dapat menggunakan situasi kelompok sebagai media penyampaian informasi, berbagai pengalaman, dan bertukar ide atau pendapat. Hal ini juga membantu peserta didik dalam menunjukkan perilaku tolong-menolong terhadap sesama dan mengembangkan empati terhadap orang yang mengalami kesulitan ataupun musibah. Dampak dari interaksi tersebut akan memberikan pengaruh positif dan manfaat bagi orang lain, serta membantu peserta didik dalam upaya meningkatkan *Prosocial Behavior*.

Menurut Hamdani (2011) teknik bermain peran adalah suatu metode yang dimana peserta didik menguasai materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Peserta didik mengembangkan imajinasi dan empati mereka dengan mengambil peran sebagai tokoh nyata atau objek yang relevan, sehingga mereka terlibat dalam praktik langsung dan secara aktif menunjukkan perilaku yang sesuai dengan topik yang sedang dibahas. Menurut Taylor (2009) mendefinisikan *prosocial behavior* adalah tindakan sukarela dalam mengemban tanggung jawab untuk meningkatkan kesejahteraan orang lain, mempengaruhi individu lain, terutama dalam konteks interaksi sosial, serta meningkatkan toleransi hidup individu satu sama lain. Menurut Romlah (2013) bimbingan kelompok yaitu sebuah proses dimana bantuan diberikan kepada individu dalam suatu kelompok dengan tujuan mencegah timbulnya masalah pada peserta didik serta sebagai sarana dalam peningkatan kemampuan sosial pada mereka.

Simpulan

Berdasarkan pada nilai analisis uji *wilcoxon* didapatkan bahwa Z_{hitung} sebesar -2,805 dan sig (2-tailed) adalah sebesar 0,005, jadi hasil dari uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa sig (2-tailed)

0,005 < 0,05 yang artinya bimbingan kelompok teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan *prosocial behavior* peserta didik kelas VIII di SMP Muhammadiyah 1 Malang. Adapun hal tersebut dapat diamati dalam peningkatan skor *prosocial behavior* 10 subjek penelitian setelah diberikan perlakuan teknik bermain peran. Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan diatas maka teknik bermain peran ini bisa dijadikan alternatif dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman akan diri sendiri, mampu mengembangkan keterampilan-keterampilan positif, mampu menganalisis bagaimana perilaku seseorang dan bagaimana keseharusan seseorang harus berinteraksi dan bertindak dalam konteks kehidupan sosial. Kegiatan *role play* dalam seting kelompok memberikan kesempatan kepada seluruh anggota untuk berpartisipasi dan memungkinkan terjadinya kerjasama, meningkatkan rasa kepedulian antar individu yang mengarah pada pembentukan *prosocial behavior*.

Referensi

- Arikunto, S. (2010a). Metode peneltian. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Arikunto, S. (2010b). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, Cet. In Ke-13.
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M. M. S. (2012). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 33-42.
- Beaty, J. J. (2013). *Preschool appropriate practices: Environment, curriculum, and development*. Cengage Learning.
- Dahriani, A. (2007). *Perilaku Prososial terhadap Pengguna Jalan (Studi Fenomenologis pada Polisi Lalu Lintas)*. Universitas Diponegoro.
- Elfira, N. (2013). Peningkatan kemandirian belajar siswa melalui layanan bimbingan kelompok. *Konselor*, 2(1).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hartinah, S. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan dan Kelompok*. Bandung: Refika Aitama
- Kartner, J., Keller, H., & Chaudhary, N. (2010). *Cognitive and Social Influences on Early Prosocial Behavior in Two Sociocultural Contexts*. *Developmental Psychology*, 46 (4), 905-914.
- Nuraeni, R. (2018). *Bimbingan kelompok dalam meningkatkan resiliensi remaja panti asuhan: penelitian di Rumah Yatim Dhuafa Ar-Rifqi Komplek Panyileukan Blok K, 8/29 Cipadung Kidul Bandung*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Pratiwi, E. P., Hanim, W., & Badrujaman, A. (2017). Pengaruh Teknik Role Playing dalam Bimbingan Kelompok terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 114-129.
- Prayitno, E. A. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. In *Jakarta: Ghalia Indonesia*.
- Prayitno, E. A., & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. In *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Romlah, T. (2013). *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. In *Malang: Universitas Negeri Malang*.
- Santoso, S. (2006). *Statistik Parametrik*. Elex Media Komputindo.
- Sari, I. K., & Siswati, S. (2017). Hubungan antara ketertarikan interpersonal dengan perilaku prososial pada remaja SMA Islam Hidayatullah Semarang. *Jurnal Empati*, 5(4), 711-716.
- Sarwono, S W. (2012). *Pengantar psikologi umum (EA Meinarno, Ed.)*. In *Jakarta: PT Rajagrafindo Persada*.
- Sarwono, Sarlito W, & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi sosial*. In *Jakarta: Salemba Humanika (Vol. 77)*.
- Suharsimi, A. (2006). *metodelogi Penelitian*. In *Yogyakarta: Bina Aksara*.
- Sukitman, Tri. (2015). *Panduan Lengkap dan Aplikatif Bimbingan Konseling Berbasis*

Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Diva Press

- Suroso, Maramis, F., & Farid, M. (2020). Meningkatkan perilaku prososial pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) melalui pembelajaran karakter: Bagaimana efektivitasnya?. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9, 88-104. 10.30996/persona.v9i1.3214.
- Taylor, S.E. Peplau, L.A. Sears, D.O. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudi, R., & Kasih, F. (2021). Model Rancangan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Metode Role Playing dalam Membantu Pencapaian Tugas Perkembangan Peserta Didik (Studi Deskriptif Analisis kelas XI IPS 1 di SMAN 2 Padang Panjang). *PEMA (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 14-21.
- Winarlin, R., Lasan, B. B., & Widada, W. (2016). Efektivitas teknik sosiodrama melalui bimbingan kelompok untuk mengurangi perilaku agresif verbal siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 68-73.
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2004). *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*. In Yogyakarta: Media Abadi.
- Yuliani, L., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Meningkatkan Perilaku Prosocial melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Permainan (*Games*) pada Anak Asrama Sion Salatiga. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(1), 33-39.