

# The Effectiveness of Role Playing Techniques to Improve Students' Social Interaction through Classical Format

Agus Sutiono<sup>1</sup>, Neviyarni S<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author e-mail: [Neviyarni\\_S@fip.unp.ac.id](mailto:Neviyarni_S@fip.unp.ac.id)

## Abstract

Social interaction is a social relationship that is established between one individual and another. If social interaction is low, it will be difficult to interact. Students who have difficulty interacting socially will find it difficult to adjust to the environment. However, in the school environment, students' social interaction with their peers is still lacking. Students still do not socialize with others, are indifferent, are less compact in activities, find it difficult to express opinions during group discussions, like to make noise, still like to be alone and find it difficult to work together with groups. This study aims to see the effectiveness of role playing techniques to improve students' social interaction using a classical format. This study uses a quantitative approach, with a Quasi Experimental research type of The Non Equivalent Control Group design. The population of this study were students of class XI SMAN 1 Padang, using purposive sampling and obtained samples of class XI F-9 and XI F-11. The data collection technique used a questionnaire, then analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test, and the Man Whitney U 2 Independent Sample Test. The results showed that there was a significant increase in social interaction before and after treatment. So the role playing technique is said to be effective in improving students' social interaction at SMAN 1 Padang. Thus, guidance and counseling teachers are expected to be able to implement role playing techniques with a classical format to improve students' social interactions.

Keywords: Role Playing, Social Interaction

## Introduction

Pada dasarnya setiap individu adalah makhluk sosial yang senantiasa melakukan interaksi dengan individu lain dalam lingkungan yang ditematinya. Keterlibatan individu dalam suatu hubungan sosial berlangsung semenjak usia dini (Fernanda & Sano, 2012). Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Fatimah (2006) bahwa "proses sosialisasi dan interaksi sosial dimulai sejak manusia lahir dan berlangsung terus hingga ia dewasa atau tua". Keberadaan manusia sebagai makhluk sosial merupakan penyeimbang bagi proses perkembangannya sebagai individu. Menurut Gillin dan Gillin (1954) interaksi sosial ialah hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antar kelompok-kelompok manusia, maupun orang perorangan dengan kelompok manusia.

---

\*Corresponding author, e-mail: [Neviyarni\\_S@fip.unp.ac.id](mailto:Neviyarni_S@fip.unp.ac.id)



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by Author

---

Menurut Bali & Naim (2020) interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Hubungan yang baik dengan sesama makhluk sosial lainnya dalam hubungan berinteraksi merupakan salah satu hal yang dapat menunjang sikap mereka dalam berperilaku dan belajar (Nurfirdaus & Risnawati, 2019).

Interaksi sosial dapat terjadi dalam dunia pendidikan, yang merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu, pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok dalam proses mendewasakan manusia tersebut melalui proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensinya (Masgumelar & Mustafa, 2021). Sholichah (2018) mengatakan pendidikan mengandung arti membimbing yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral, dan melatih intelektual.

Salah satu tempat di mana seseorang dapat memperoleh pendidikan yaitu di bangku sekolah di mana siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, seorang siswa dapat berkembang dengan baik jika interaksi sosialnya juga baik, seperti halnya dalam suatu aktivitas pendidikan siswa tidak terlepas dari adanya interaksi. Hal ini didukung oleh penelitian Hummaira (2019) terdapat siswa yang tinggi dan rendah dalam berinteraksi seperti sulit bekerja sama, cenderung pasif, menyendiri, malu berpendapat serta terganggunya tugas perkembangan dalam aspek sosial. Siswa tidak hanya belajar untuk mencapai prestasi belajarnya, tetapi juga belajar untuk berinteraksi dan berkomunikasi yang baik dengan teman sebaya, guru-guru dan semua personil di sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini dikarenakan hakikat manusia sebagai makhluk sosial, yaitu manusia selalu berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya dalam memenuhi kebutuhannya (Aswida & Yarmis, 2012). Menurut Gillin dan Gillin (1954) bentuk interaksi sosial ada 2 yaitu asosiasi dan disosiasi, asosiasi terbagi menjadi 3 yaitu akomodasi, asimilasi, dan akulturasi. Sedangkan disosiasi terbagi menjadi 3 yaitu kompetisi, kontroversi, dan konflik.

Adapun cara untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yang rendah dapat dilakukan dengan memberikan teknik *role playing* dengan format klasikal, guna mengembangkan dan melatih diri siswa yang diperlukan dalam kehidupan agar interaksi sosial siswa meningkat (Rizal & Rahmi, 2022). Teknik *role playing* adalah suatu cara mempraktekkan dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana dalam Fitriyani, 2022). Bermain peran juga membantu siswa untuk memahami masalah yang sedang dihadapi, siswa dapat menempatkan diri seperti karakter tokoh yang diperankan, dan siswa dapat merasakan perasaan yang dialami orang lain (Nurhasanah dkk, 2019). *Role playing* atau bermain peran adalah jenis permainan bergerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan *edutainment* (Miftahul, 2013). Dalam pelaksanaan kegiatan *role playing* menuntut siswa untuk dapat mengamati, mempraktekkan, menirukan, dan berbagi pengalaman selama kegiatan berlangsung (Maharani dkk, 2020).

Hal tersebut juga diperkuat dalam penelitian yang dilakukan oleh Sholichah (2021) mengenai efektivitas bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Diperoleh hasil penelitian sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik *role playing* memiliki nilai rata-rata sebesar 126.51, sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan teknik *role playing* mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 148.37. Hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa dari analisis regresi linier sederhana diketahui bahwa nilai signifikan diperoleh nilai sebesar 0,02 ( $0,02 < 0,05$ ). Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa  $H_1$  diterima, yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *role playing* terhadap interaksi sosial siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan instrumen Alat Ungkap Masalah Umum (AUM Umum) yang telah peneliti lakukan selama melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1 Padang mulai dari tanggal 18 Juli s.d 20 Desember 2022, peneliti menemukan beberapa fenomena yakni, terdapat *circle* atau lingkaran pertemanan di dalam kelas yang terlihat saling menjatuhkan, sering terjadi kesalahpahaman antar siswa, adanya perbuatan *bullying* atau perundungan, masih ada siswa yang tidak memiliki teman akrab, masih terdapat beberapa siswa yang sulit berkomunikasi dengan temannya dan sulit mengemukakan pendapatnya ketika berdiskusi di dalam kelas, masalah diri pribadi (DPI) siswa di kelas X.1, terdapat 17 siswa yang memilih nomor item 189 tentang “kurang terbuka terhadap orang lain” dengan 22,67%. Di kelas X.2, terdapat 17 siswa yang memilih nomor item 172 tentang “penakut, pemalu, dan/atau mudah menjadi bingung” dengan 23,81%, dan juga masalah hubungan sosial (HSO) siswa di kelas X.1, terdapat 12 yang memilih nomor item 145 tentang “canggung dan/atau tidak lancar berkomunikasi dengan orang lain” dengan 9,80%. Di kelas X.2, terdapat 12 siswa yang memilih nomor item 145 tentang “canggung dan/atau tidak lancar berkomunikasi dengan orang lain” dengan 14,04%.

Berdasarkan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial siswa sangatlah penting dalam kehidupan jika interaksi sosial rendah maka siswa akan terhambat dalam perkembangannya, untuk itu penelitian ini mengenai “Efektivitas Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Format Klasikal”. Dengan demikian, penting menurut peneliti melakukan penelitian tersebut agar dapat meningkatkan interaksi sosial siswa dengan dilakukannya teknik *role playing*.

## Method

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* rancangan *The Non Equivalent Control Group*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Padang, dengan sampel menggunakan *purposive sampling* dan didapatkan kelas XI F-9 kelompok eksperimen dan XI F-11 kelompok kontrol. Kemudian dianalisis dengan menggunakan *Willcoxon Signed Rank Test*, dan *Man Whitney U 2 Independent Sample Test*. Untuk mengetahui efektivitas teknik *role playing* dalam peningkatan interaksi sosial siswa melalui format klasikal.

## Results and Discussion

Hasil penelitian yang akan diuraikan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu, mengetahui efektivitas teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial siswa melalui format klasikal. Data yang diperoleh dalam proses penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang berkaitan dengan interaksi sosial siswa, sehingga dengan data tersebut dapat dianalisis menggunakan SPSS 24.

### 1. Hasil Data *Pre-Test*

Sesuai dengan tujuan dilakukannya *pretest* yaitu untuk mengetahui gambaran awal tentang interaksi sosial siswa sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil *pretest* yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda. Hasil

pretest tersebut dianalisis menggunakan pengolahan data SPSS 24. Kondisi pretest interaksi sosial siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

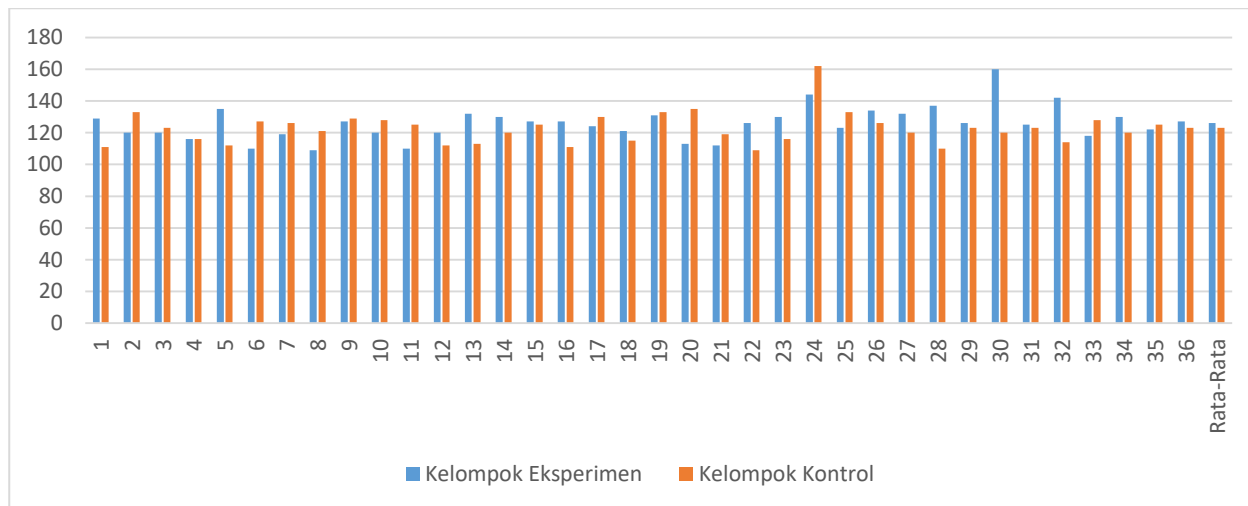


Diagram 1. Pretest Interaksi Sosial Siswa

Diperoleh data dari hasil pretest 36 siswa pada kelompok eksperimen memiliki skor interaksi sosial pada kategori tinggi sebanyak 3 (tiga) siswa, dan 33 (tiga puluh tiga) siswa kategori sedang. Sedangkan, hasil pretest pada 36 siswa kelompok kontrol terdapat 1 (satu) siswa kategori tinggi, dan 35 (tiga puluh lima) siswa kategori sedang pada interaksi sosial.

Hasil data rata-rata skor pada pretest interaksi sosial siswa untuk kelompok eksperimen sebesar 125,77 yang berada pada kategori sedang. Sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 122,66 yang berada pada kategori sedang. Untuk menguji kesetaraan digunakan teknik Kolmogorov-Smirnov 2 Independent Samples dengan menggunakan SPSS versi 24.

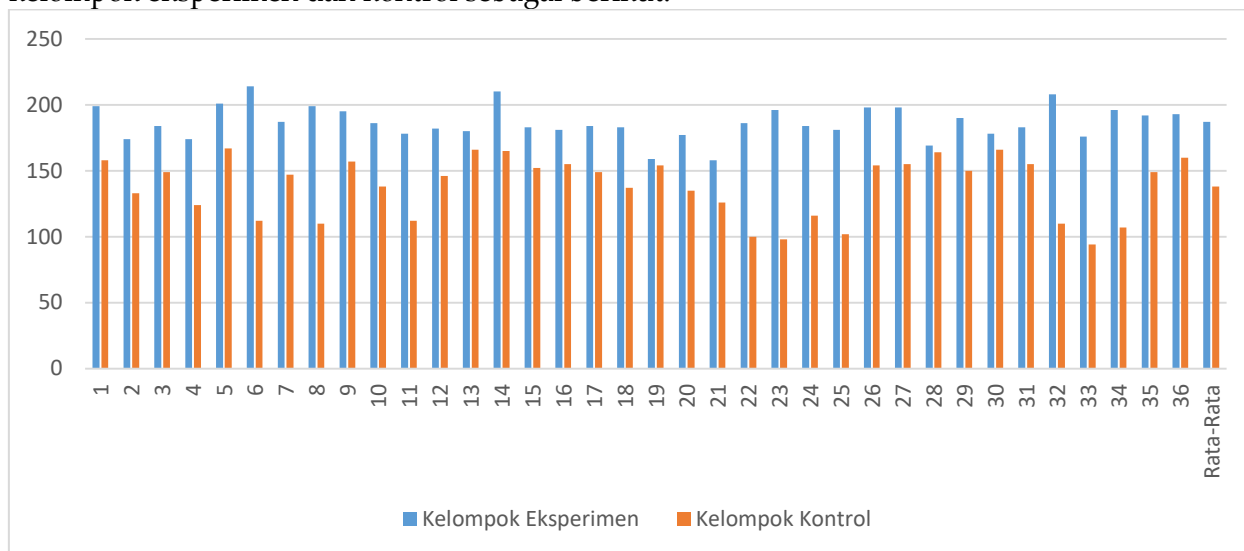
Tabel 1. Hasil Uji Kesetaraan Kolmogorov-Smirnov 2 Independent Samples

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.90605518
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.084
Test Statistic		.105
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan pada tabel 1, diperoleh nilai perhitungan uji kesetaraan Kolmogorov-Smirnov 2 Independent Samples, nilai interaksi sosial pada Test Statistic adalah 0,105 dan pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) nilai untuk uji dua sisi adalah 0,200. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

## 2. Hasil Data *Post-Test*

Setelah pemberian perlakuan sebanyak 4 (empat) sesi kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian peneliti kembali mengukur interaksi sosial siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun hasil pengumpulan interaksi sosial siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol sebagai berikut:



**Diagram 2. Skor *Posttest* Interaksi Sosial Siswa**

Berdasarkan hasil *posttest* dapat dilihat perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam kelompok eksperimen, siswa yang memiliki skor interaksi sosial dengan kategori sangat tinggi sebanyak 23 (dua puluh tiga), dan kategori tinggi sebanyak 13 (tiga belas) siswa, sedangkan untuk kelompok kontrol siswa yang memiliki skor interaksi sosial dengan kategori tinggi sebanyak 20 (dua puluh), kategori sedang sebanyak 15 (lima belas), dan kategori rendah 1 (satu) siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat untuk hasil rata-rata *posttest* interaksi sosial pada siswa kelompok eksperimen sebesar 186,55 yang mana termasuk kategori sangat tinggi, selanjutnya kelompok kontrol sebesar 138,11 yang berada pada kategori sedang, dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan penjelasan di atas untuk menguji hipotesis digunakan analisis statistik *non parametrik* dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan uji *Man Whitney U Test* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 24. Uji *Man Whitney U Test* dapat digunakan untuk dua jenis sampel data yang bersifat tidak saling terikat (*independent*) dengan jenis data ordinal, namun penggunaan data interval diperbolehkan, jika data tersebut tidak memenuhi asumsi *t-test*, salah satu data tidak berdistribusi normal. (Sugiyono, 2021).

### 1. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat perbedaan skor rata-rata interaksi sosial siswa kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan teknik *role playing* dalam format klasikal. Di mana skor rata-rata *posttest* tinggi dan mengalami peningkatan secara signifikan dibandingkan *pretest*”. Pengujian hipotesis

ini dilakukan dengan teknik analisis statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan menggunakan SPSS 24.

**Tabel 2. Hasil Analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* Kelompok Eksperimen**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	posttest - pretest
Z	-5.238 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel 2 di atas, angka *Asymp.Sig (2-tailed)* interaksi sosial siswa sebesar 0.000 atau probabilitas di bawah alpha 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ). berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu "Terdapat perbedaan signifikan antara interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing*".

**Tabel 3. Arah Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	36 <sup>b</sup>	18.50	666.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	36		

Berdasarkan tabel 3 di atas, nilai 36<sup>b</sup> berarti bahwa dari 36 responden mengalami peningkatan interaksi sosial dari *pretest* ke *posttest*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut dapat diartikan bahwa interaksi sosial siswa mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment*.

## 2. Pengujian Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang diajukan dalam penelitian ini adalah "terdapat perbedaan skor rata-rata interaksi sosial siswa kelompok kontrol sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan layanan informasi melalui format klasikal tanpa menggunakan teknik *role playing*. Di mana skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan *pretest*". Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan teknik analisis statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan menggunakan SPSS 24.

**Tabel 4. Hasil Analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* Kelompok Kontrol**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	posttest - pretest
Z	-3.052 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

Berdasarkan tabel 4 di atas, angka *Asymp.Sig (2-tailed)* interaksi sosial siswa sebesar 0.002 atau probabilitas di bawah alpha 0.05 ( $0,002 < 0,05$ ). berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu "Terdapat perbedaan signifikan antara interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol".

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	10 <sup>a</sup>	11.90	119.00
	Positive Ranks	24 <sup>b</sup>	19.83	476.00
	Ties	2 <sup>c</sup>		
	Total	36		

**Tabel 5. Arah Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol**

Berdasarkan tabel 5 di atas, nilai 24<sup>b</sup> berarti dari 36 responden 24 diantaranya mengalami peningkatan interaksi sosial siswa. *Negative ranks* dengan keterangan 10<sup>a</sup> menyatakan hasil *posttest* lebih rendah dari pada hasil *pretest* pada 10 orang responden, kemudian pada 2<sup>c</sup> menunjukkan tidak ada perbedaan atau peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

### 3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat perbedaan skor rata-rata interaksi sosial siswa kelompok eksperimen dengan interaksi sosial siswa kelompok kontrol. Skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan skor rata-rata *posttest* kelompok kontrol. Menguji perbedaan antara dua data *posttest*, dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan menggunakan uji *man whitney u test*. Uji *man whitney u test* dapat digunakan untuk dua jenis sampel data yang bersifat tidak saling terikat (*independent*) dengan jenis data ordinal, namun penggunaan data interval diperbolehkan, jika data tersebut tidak memenuhi asumsi *t-test*, salah satu data tidak berdistribusi normal. (Sugiyono, 2021).

**Tabel 6. Hasil Uji *Man Whitney U Test* Eksperimen-Kontrol**

Test Statistics <sup>a</sup>	
Hasil Interaksi Sosial	
Mann-Whitney U	8.500
Wilcoxon W	674.500
Z	-7.204
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diinterpretasikan, interaksi sosial siswa sebesar 0.000 atau probabilitas di bawah alpha 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ). berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 7. Perbandingan *Mean Rank***

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Interaksi Sosial	Kelompok			
	Kelompok Eksperimen	36	54.26	1953.50
	Kelompok Kontrol	36	18.74	675.50
Total		72		

---

Berdasarkan tabel 7 di atas, *Mean Rank* (Skor rata-rata) kelompok eksperimen 54,26 sedangkan pada kelompok kontrol 18,74, dari hasil pengolahan data maka dapat diartikan perlakuan yang dilakukan pada kelompok eksperimen dapat meningkatkan interaksi sosial siswa secara signifikan. Hal ini didukung dengan jumlah skor yang didapatkan dari dua kelompok yang berbeda, pada tabel di atas, dengan jumlah skor pada kelompok eksperimen 1953,50 dan kelompok kontrol 674,50.

## Conclusion

Kondisi interaksi sosial siswa sebelum diberi *treatment* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori sedang yang disebabkan oleh faktor internal dan eksternal, untuk meningkatkan interaksi sosial siswa yang berada pada kategori sedang tersebut perlu diberi teknik *role playing* dengan format klasikal. Kondisi interaksi sosial siswa setelah dilaksanakan teknik *role playing* mengalami peningkatan secara kuantitatif, kelompok eksperimen berada pada kategori sangat tinggi. Sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori sedang, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol hal ini dapat dinyatakan bahwa teknik *role playing* lebih efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Man Whitney U* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, *Asymp.Sig (2-tailed)* 0,000 atau probabilitas di bawah alpha 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## References

- Aswida, W., & Syukur, Y. (2012). Efektifitas layanan bimbingan kelompok dalam mengurangi kecemasan berkomunikasi pada siswa. *Konselor*, 1(2).
- Bali, M. M. E. I., & Naim, A. (2020). Tipologi Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 47–62. <https://doi.org/10.33650/Edureligia.V4i1.1157>
- Fatimah, Enung. (2006). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fitriyani, S. (2022). *Meningkatkan Sikap Empati Siswa Melalui Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Siodrama Di Mts Nurul Islam Jati Agung Lampung Selatan*. 1–63.
- Fernanda, M. M., & Sano, A. (2012). Hubungan antara Kemampuan Berinteraksi Sosial dengan Hasil Belajar. *Konselor*, 1(2).
- Gillin, J.L & J.P. Gillin. (1954). *Cultural Sociology*. New York: The Mac Millan Co.
- Hummaira. (2019). Penerapan Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Di SMA Negeri 9 Banda Aceh. *Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 1-82.



- 
- Maharani, R., S, Neviyarni., & Effendi, Z. M. (2020). Role Playing In An Effort To Reduce Academic Procrastination For College Students. *Psychocentrum Review*, 2(2), 77–86. <https://doi.org/10.26539/Pcr.22386>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *Ghaita: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaita/article/view/188>
- Miftahul, H. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurfirdaus, & Risnawati. (2019). Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di Sdn 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 42. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/download/486/339/>
- Nurhasanah, N., S., Neviyarni., & Effendi, Z. M. (2019). The Effectiveness Of Group Counseling With Role-Playing Techniques To Increase Student Empathy. *International Journal Of Applied Counseling And Social Sciences*, 1(1), 54–61. <https://doi.org/10.24036/005304ijacss>
- Rizal, S. D. R., & Rahmi, A. (2022). Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Man 2 Bukittinggi. 6, 10725–10733.
- Sholichah, A. S. (2018). Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 23. <https://doi.org/10.30868/Ei.V7i01.209>
- Sholichah, A. (2021). Efektivitas Bimbingan Klasikal Dengan Menggunakan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Di Mts Qudsiyyah Putri Kudus (Skripsi, Iain Kudus).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.