**PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter**
**Vol.3, No.4 Agustus 2025**
**e-ISSN:2988-1129, p-ISSN:2988-0661, Hal 31-44**
DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i4.1178

# KAJIAN SISTEMATIS: PERAN ROLE PLAY DALAM BIMBINGAN KARIER UNTUK MENUMBUHKAN KEPUTUSAN KARIER MENUJU GENERASI EMAS

**Chrisma Prateila Kusumaningsih[1], Prof. Jt. T. Lobby Loekmono[2], Dr. Yari Dwikurnaningsih[3]**

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
chrismaprateila@gmail.com[1]
lobby.loekmono@uksw.edu[2]
yari.dwikurnaningsih@uksw.edu[3]

Alamat: Jalan Diponegoro 52-60 Kota Salatiga Jawa Tengah
*Korespondensi penulis:chrismaprateila@gmail.com*

***Abstract***. *In preparation for Indonesia's "Golden Generation 2045," effective career guidance is crucial to address the challenges of a complex professional world and issues like career indecision. This systematic review aims to synthesize empirical evidence on the role of role-play as a career guidance intervention in fostering career decision-making skills. Employing the Systematic Literature Review (SLR) methodology with the PRISMA framework, relevant articles from Scopus, Google Scholar, and ERIC databases published between 2015-2025 were identified, screened, and thematically analyzed. The analysis of 12 included studies revealed three primary findings: (1) Role-play significantly increases students' career self-efficacy and reduces career confusion; (2) The most effective implementation model involves realistic scenarios followed by structured reflection and debriefing sessions; (3) The mechanism of change is experiential learning within a "safe space," allowing for risk-free career exploration. It is concluded that role-play is a fundamental intervention for shaping an adaptive and proactive generation. The practical implication is to encourage the adoption of this method in career guidance curricula, with a strong emphasis on reflective sessions to maximize its effectiveness.*

***Keywords***: *Career Guidance, Role play, Career Decision-Making, Systematic Review, Golden Generation 2045*

**Abstrak**. Dalam menyongsong "Generasi Emas 2045", bimbingan karier yang efektif menjadi krusial untuk mengatasi tantangan dunia kerja yang kompleks dan permasalahan seperti kebingungan karier. Kajian sistematis ini bertujuan untuk mensintesis bukti-bukti empiris mengenai peran *role play* sebagai intervensi bimbingan karier dalam menumbuhkan kemampuan pengambilan keputusan karier. Menggunakan metodologi Kajian Literatur Sistematis (SLR) dengan kerangka PRISMA, artikel-artikel relevan dari basis data Scopus, Google Scholar, dan ERIC dalam rentang 2015-2025 diidentifikasi, disaring, dan dianalisis secara tematik. Hasil analisis terhadap 12 studi yang diinklusi menunjukkan tiga temuan utama: (1) *Role play* secara signifikan meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) dan mengurangi kebingungan karier siswa; (2) Model implementasi yang paling efektif melibatkan skenario realistis yang diikuti sesi refleksi dan *debriefing* terstruktur; (3) Mekanisme perubahannya adalah pembelajaran esperiensial dalam "ruang aman" yang memungkinkan eksplorasi karier tanpa risiko. Disimpulkan bahwa *role play* merupakan intervensi fundamental untuk membentuk generasi yang adaptif dan proaktif. Implikasi praktisnya adalah mendorong adopsi metode ini dalam kurikulum bimbingan karier dengan penekanan kuat pada sesi refleksi untuk memaksimalkan efektivitasnya.

**Kata kunci**: Bimbingan Karier, *Role play*, Keputusan Karier, Kajian Sistematis, Generasi Emas 2045

*Received: 29 Juni 2025; Accepted: 23 Juli 2025; Published: 11 Agustus 2025;*
*Chrisma Prateila Kusumaningsih, *chrismaprateila@gmail.com*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia tengah menyongsong sebuah momentum historis yang dikenal sebagai "Generasi Emas 2045". Visi ini merujuk pada proyeksi bonus demografi di mana pada satu abad kemerdekaannya, Indonesia diharapkan memiliki sumber daya manusia (SDM) yang unggul, produktif, dan berdaya saing global (Bappenas, 2015). Keberhasilan visi ini sangat bergantung pada kesiapan generasi muda saat ini untuk menavigasi dunia kerja masa depan yang semakin kompleks dan dinamis. Lanskap profesional modern ditandai oleh era VUCA (*Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity)* yang menuntut individu untuk tidak hanya memiliki kompetensi teknis, tetapi juga kemampuan adaptasi, resiliensi, dan keterampilan pengambilan keputusan yang matang, terutama dalam hal karier (Bennett & Lemoine, 2014). Kegagalan dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan ini dapat berujung pada masalah serius seperti ketidaksesuaian antara bidang pekerjaan dan minat *(job-mismatch)*, pengangguran terdidik, dan kebingungan karier *(career indecision)* yang meluas.

Dalam konteks ini, bimbingan karier di lembaga pendidikan memegang peranan yang sangat strategis. Bimbingan karier bukan lagi sekadar proses memberikan informasi tentang pilihan pekerjaan, melainkan sebuah intervensi pengembangan berkelanjutan yang bertujuan untuk membantu individu memahami diri sendiri, mengeksplorasi dunia kerja, dan membuat keputusan karier yang terinformasi dan selaras dengan nilai-nilai personalnya. Menurut Mark Savickas (Savickas, 2019) dalam Teori Konstruksi Karier *(Career Construction Theory)*, individu secara aktif membangun karier mereka dengan cara mengadaptasi diri terhadap lingkungan dan mengintegrasikan pengalaman hidup menjadi sebuah narasi karier yang bermakna. Oleh karena itu, layanan bimbingan karier yang efektif harus mampu memfasilitasi proses konstruksi makna ini, bergerak dari metode-metode pasif seperti ceramah atau tes psikologis semata, menuju pendekatan yang lebih aktif dan partisipatif.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam ranah bimbingan karier adalah pembelajaran esperiensial (*experiential learning*). Teori pembelajaran esperiensial yang dipopulerkan oleh David A. Kolb (Kolb, 2014) menyatakan bahwa

pembelajaran paling efektif terjadi ketika individu terlibat langsung dalam sebuah pengalaman, merefleksikannya, mengkonseptualisasikannya, dan mengaplikasikannya dalam situasi baru. *Role play* atau bermain peran adalah manifestasi konkret dari pembelajaran esperiensial yang sangat relevan untuk bimbingan karier. *Role play* didefinisikan sebagai teknik di mana partisipan secara spontan memerankan suatu peran dalam sebuah skenario simulasi untuk mengeksplorasi pemikiran, perasaan, dan perilaku dalam situasi tersebut (Martin & Widjaja, 2019). Dalam konteks bimbingan karier, *role play* memungkinkan siswa untuk "mencicipi" berbagai realitas profesional, seperti simulasi wawancara kerja, negosiasi gaji, resolusi konflik di tempat kerja, atau bahkan eksplorasi dialog internal saat dihadapkan pada dilema karier.

Melalui *role play*, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik. Mereka dapat berlatih keterampilan komunikasi, meningkatkan empati, dan yang terpenting, membangun efikasi diri karier (*career decision-making self-efficacy*). Efikasi diri, menurut Bandura (Bandura, 1977), adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam tugas tertentu. Dalam pengambilan keputusan karier, efikasi diri yang tinggi terbukti secara signifikan berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengeksplorasi pilihan karier secara aktif dan membuat komitmen terhadap pilihan tersebut (Samosir & Suharso, 2019). Dengan demikian, *role play* berpotensi menjadi jembatan yang menghubungkan antara pemahaman teoretis tentang karier dengan kesiapan praktis untuk membuat keputusan nyata.

Meskipun berbagai studi telah meneliti efektivitas *role play* dalam berbagai konteks pendidikan dan konseling, sintesis pengetahuan yang komprehensif mengenai perannya secara spesifik dalam bimbingan karier untuk menumbuhkan keputusan karier di kalangan siswa masih terbatas. Banyak penelitian bersifat parsial dan belum memberikan gambaran utuh tentang bagaimana, mengapa, dan dalam kondisi apa *role play* bekerja secara efektif. Kesenjangan inilah yang mendasari urgensi dilakukannya sebuah kajian sistematis. Kajian sistematis (systematic review) menawarkan metode yang transparan dan rigorus untuk

mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis seluruh bukti penelitian relevan mengenai suatu topik (Gough et al., 2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian sistematis terhadap literatur-literatur empiris yang mengkaji peran *role play* dalam layanan bimbingan karier untuk menumbuhkan kemampuan pengambilan keputusan karier. Kajian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut: (1) Seberapa efektif penggunaan teknik *role play* dalam meningkatkan variabel-variabel terkait keputusan karier (misalnya, efikasi diri, kematangan karier, eksplorasi karier)? (2) Apa saja model implementasi *role play* yang paling sering digunakan dan terbukti efektif dalam konteks bimbingan karier? (3) Apa saja mekanisme psikologis yang mendasari keberhasilan *role play* dalam memfasilitasi pengambilan keputusan karier? Hasil dari kajian sistematis ini diharapkan dapat memberikan landasan bukti (evidence-based) yang kuat bagi para konselor sekolah, guru BK, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan untuk merancang dan mengimplementasikan program bimbingan karier yang inovatif dan efektif, sebagai salah satu pilar utama dalam mencetak Generasi Emas Indonesia 2045 yang siap menghadapi masa depan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode Kajian Literatur Sistematis atau *Systematic Literature Review* (SLR), sebuah metodologi rigorus yang dipilih untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis bukti-bukti empiris secara transparan dan dapat direplikasi mengenai peran *role play* dalam bimbingan karier (Gough et al., 2017). Untuk menjamin proses yang sistematis, penelitian ini secara ketat mengikuti kerangka kerja PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) (Page et al., 2021), yang diawali dengan tahap identifikasi literatur melalui basis data elektronik bereputasi seperti Scopus, Google Scholar, dan ERIC menggunakan kombinasi kata kunci spesifik (misalnya, *"role play"*, *"career guidance"*, *"career decision making"*). Artikel yang teridentifikasi kemudian disaring berdasarkan judul dan abstrak, diikuti dengan evaluasi teks lengkap (*full-text*) untuk

memastikan pemenuhan kriteria inklusi yang ketat, antara lain: merupakan studi empiris, berfokus pada intervensi *role play* dalam bimbingan karier, diterbitkan dalam rentang waktu 10 tahun terakhir (2015-2025), dan dapat diakses penuh. Artikel-artikel yang lolos seleksi kemudian diekstraksi datanya secara sistematis dan dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang berulang terkait efektivitas, model implementasi, dan mekanisme psikologis dari intervensi *role play*, sebagaimana dijelaskan oleh (Braun & Clarke, 2006). Keseluruhan alur metodologi, mulai dari identifikasi hingga inklusi studi, akan didokumentasikan dan divisualisasikan menggunakan diagram alir PRISMA untuk menjamin transparansi dan keterlacakan penelitian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses kajian sistematis yang dilakukan dengan mengikuti kerangka PRISMA berhasil mengidentifikasi sejumlah studi empiris yang relevan dan memenuhi seluruh kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut. Proses ini diawali dengan identifikasi luas dari berbagai basis data, yang kemudian disaring secara ketat melalui beberapa tahapan untuk mengeliminasi duplikasi dan artikel yang tidak relevan. Dari sejumlah artikel yang dievaluasi secara penuh (*full-text*), hanya artikel yang paling sesuai dengan fokus intervensi, variabel, dan tipe studi yang ditetapkan yang dipertahankan untuk analisis akhir. Studi-studi yang akhirnya diinklusi ini berasal dari berbagai negara dengan desain penelitian yang bervariasi, meskipun pendekatan kuasi-eksperimental merupakan metode yang dominan digunakan, dengan menargetkan partisipan dari kalangan siswa, khususnya pada jenjang pendidikan menengah (SMP dan SMA/SMK).

**Tabel 1. *Systematic Literature Review***

| Nama | Tahun | Judul | Hasil |
|---|---|---|---|
| Leslie Miller | 2015 | *Role-Play Games as a Tool for STEM Career Inspiration and the Development of* | Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role-play* games efektif untuk menginspirasi minat |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | *Scientific Possible Selves* | karier STEM dan membentuk gambaran diri ilmiah siswa. Melalui pengalaman realistis dan interaksi sosial, siswa termotivasi membayangkan diri mereka berkarier di bidang sains. |
| Aliqol Ana, Mungin Eddy Wibowo, Wagimin | 2017 | Bimbingan kelompok dengan teknik *role play*ing untuk meningkatkan self-efficacy dan harapan hasil (outcome expectations) karir siswa | Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role play*ing dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan kepercayaan diri dan harapan positif siswa terhadap pencapaian karier. |
| Siti Khoerunnisa | 2018 | Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role play*ing Dalam Meningkatkan Keputusan Karir Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Gamping Tahun Ajaran 2017/2018 | Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role play*ing efektif meningkatkan keputusan karier siswa. |
| Aigul Rafailevna Sushkova, Rezeda Rafailevna Valeeva , Alexandr EvgenievichDavydov | 2019 | *Games as a Form of Career Guidance* | Hasil penelitian menunjukkan bahwa games dapat digunakan sebagai alat bimbingan karier yang efektif untuk |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | membantu anak-anak dan remaja mengenal profesi, memahami minat mereka, dan mengembangkan keterampilan penting seperti pengambilan keputusan dan komunikasi. |
| Siti Haolah, Euis Eti Rohaeti, Tita Rosita | 2020 | Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik *Role play*ing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier | Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui simulasi peran dalam situasi dunia kerja, siswa dapat mengeksplorasi minat, memahami pilihan karier, serta mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan secara lebih matang. |
| M. Dita Jalil Al-fattah | 2021 | Penggunaan teknik *role play*ing dalam konseling kelompok untuk meningkatkan kesiapan pengambilan keputusan karier siswa | Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role play*ing dalam konseling kelompok efektif meningkatkan kesiapan siswa dalam pengambilan keputusan karier melalui pengalaman bermain peran yang mendekati situasi nyata. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nur Azmi Wiantina | 2023 | Bimbingan Dengan Teknik *Role play*ing untuk Meningkatkan Self-Efficacy Keputusan Karir Peserta Didik | Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan dengan teknik *role play*ing efektif meningkatkan *self-efficacy* keputusan karier peserta didik, karena siswa lebih percaya diri dalam menentukan pilihan karier melalui pengalaman peran yang relevan. |
| St. Nur Nazilatun Nahroh | 2023 | Efektivitas *role play*ing technique dengan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kematangan karir siswa MA Al Falah Bangilan Tuban | Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *role play*ing dalam bimbingan kelompok efektif meningkatkan kematangan karier siswa MA Al Falah Bangilan secara signifikan. |
| Afdha Lianti, Daharnis, Ifdil | 2024 | Membangun Jembatan Menuju Kesuksesan: Strategi Efektif dalam Bimbingan dan Konseling Karir | Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi efektif dalam bimbingan dan konseling karier, seperti pendekatan terstruktur dan berbasis kebutuhan siswa, dapat membangun kesiapan karier dan menjembatani siswa menuju kesuksesan masa depan. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mei Wulansari | 2024 | Penerapan konseling kelompok dengan teknik *role play*ing terhadap pengambilan keputusan karir peserta didik di mtsn 1 bandar lampung | Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan teknik *role play*ing di MTsN 1 Bandar efektif membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan karier melalui pengalaman langsung dalam simulasi situasi karier. |
| Pelin Kohn | 2024 | *Simulations and Role-Plays: Enhancing Decision-Making and Problem-Solving Skills* | Hasil penelitian simulasi dan role-play menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan ketahanan kepemimpinan melalui pengalaman langsung dan reflektif. |
| Teuku Musyir Arianda | 2025 | Penerapan Modul Teknik *Role play*ing Untuk Meningkatkan Kesiapan Karir Siswa Masuk Perguruan Tinggi Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya | Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul teknik *role play*ing efektif dalam meningkatkan kesiapan karier siswa untuk masuk perguruan tinggi di SMA Negeri 1 Krueng Barona |

Jaya.

Analisis tematik terhadap 12 studi yang diinklusi menghasilkan tiga tema utama yang saling terkait mengenai peran *role play* dalam bimbingan karier.

a. **Peningkatan Signifikan pada Efikasi Diri dan Pengurangan Kebingungan Karier**

   Temuan ini didukung oleh beberapa penelitian, seperti Nur Azmi Wiantina (Wiantina, 2023) dan Aliqol Ana et al. (Ana et al., 2017) yang menunjukkan bahwa teknik *role play*ing secara signifikan meningkatkan *self-efficacy* atau kepercayaan diri siswa dalam mengambil keputusan karier. Selain itu, M. Dita Jalil Al-Fattah (Al-fattah, 2021) dan Mei Wulansari (Wulansari et al., 2025) juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih siap dan lebih jelas dalam menentukan pilihan karier setelah mengikuti simulasi peran, yang mengindikasikan adanya penurunan kebingungan atau keraguan karier.

b. **Model Implementasi Efektif: Skenario Realistis Diikuti Sesi Debriefing dan Refleksi**

   Temuan ini sejalan dengan Siti Haolah et al. (Haolah et al., 2020) dan St. Nur Nazilatun Nahroh (Nahroh, 2023) yang menunjukkan bahwa keberhasilan bimbingan kelompok dengan teknik *role play*ing sangat dipengaruhi oleh penggunaan skenario yang menyerupai dunia kerja nyata, sehingga siswa bisa mengeksplorasi pilihan karier dengan lebih realistis. Penelitian Pelin Kohn (Kohn, 2024) juga memperkuat hal ini dengan menekankan pentingnya refleksi dan pembelajaran langsung dari simulasi untuk memperkuat keterampilan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah.

c. **Mekanisme Perubahan: Pembelajaran Esperiensial dalam "Ruang Aman"**

   Temuan ini didukung oleh Leslie Miller (Miller, 2015) dan Aigul R. Sushkova et al. (Sushkova et al., 2019) yang menunjukkan bahwa pengalaman bermain peran menciptakan ruang belajar yang aman dan interaktif, di mana siswa bisa bereksperimen dengan identitas dan pilihan karier tanpa tekanan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Teuku Musyir

> Arianda (Arianda & others, 2025), yang menunjukkan bahwa modul *role play*ing meningkatkan kesiapan siswa masuk perguruan tinggi melalui pengalaman langsung yang mendekati kenyataan. Pengalaman semacam ini menciptakan internalisasi nilai dan keterampilan karier secara lebih mendalam dibanding hanya dengan pendekatan teoritis.

Untuk membangun fondasi Generasi Emas 2045, diperlukan intervensi karier yang efektif sejak dini, dan kajian sistematis menunjukkan bahwa bimbingan berbasis *role play* adalah pendekatan yang sangat kuat dan multifaset. Temuan yang paling konsisten dari berbagai penelitian adalah kemampuan *role play* untuk secara signifikan meningkatkan efikasi diri dan kematangan karier siswa. Fenomena ini sejalan dengan prinsip psikologis bahwa pengalaman penguasaan (*mastery experiences*) merupakan sumber kepercayaan diri yang paling otentik. Dengan berhasil memerankan skenario karier yang realistis, siswa membangun keyakinan atas kemampuan mereka menjadi sebuah modal mental krusial bagi generasi yang dituntut untuk menjadi proaktif, adaptif, dan berdaya saing.

Namun, efektivitas ini menuntut implementasi yang cermat, yaitu perpaduan antara skenario realistis dengan sesi refleksi yang terstruktur. Sesi refleksi inilah yang berfungsi sebagai jembatan krusial, mengubah pengalaman konkret bermain peran menjadi pembelajaran yang mendalam dan terinternalisasi, membentuk kemampuan berpikir kritis yang esensial bagi SDM unggul. Tanpa refleksi terpandu, aktivitas ini berisiko menjadi sekadar permainan tanpa makna. Mekanisme perubahan yang mendasarinya adalah penciptaan sebuah "laboratorium karier" atau "ruang aman", di mana siswa dapat bereksperimen dengan berbagai peran, berani mengambil risiko, dan belajar dari kesalahan tanpa takut akan konsekuensi nyata. Lingkungan suportif inilah yang menumbuhkan keberanian dan mentalitas inovatif berkualitas vital yang harus dimiliki Generasi Emas 2045 agar mampu menciptakan peluang baru.

Dalam konteks Sekolah Dasar, prinsip-prinsip ini harus diadaptasi secara cerdas demi menyiapkan Generasi Emas 2045 sejak akarnya. Fokus intervensi bergeser dari "memutuskan" karier menjadi "menemukan" dan

"mengeksplorasi" dunia profesi. Tujuannya adalah untuk memperluas wawasan siswa melampaui stereotip umum, menanamkan sikap positif terhadap semua jenis pekerjaan, dan menunjukkan relevansi pelajaran di sekolah dengan dunia nyata. Pada akhirnya, *role play* di tingkat SD tidak hanya menumbuhkan wawasan, tetapi membangun fondasi karakter yang utuh: rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian untuk bermimpi besar, dan keyakinan diri untuk melangkah. Inilah bekal esensial yang akan dibawa siswa dalam perjalanan mereka menghadapi tantangan masa depan dan mewujudkan cita-cita Indonesia Emas 2045.

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian sistematis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan secara konklusif bahwa bimbingan karier berbasis *role play* merupakan intervensi yang sangat efektif dan multifaset untuk menumbuhkan kemampuan pengambilan keputusan karier. Mekanisme fundamentalnya terletak pada kemampuan metode ini untuk meningkatkan efikasi diri siswa melalui pengalaman penguasaan langsung, serta menyediakan "laboratorium karier" yang aman untuk bereksperimen tanpa risiko. Lebih dari itu, efektivitasnya dimaksimalkan melalui sesi refleksi yang terstruktur, yang mengubah pengalaman konkret menjadi pembelajaran yang mendalam. Dalam konteks penyiapan Generasi Emas 2045, pendekatan ini bukan sekadar teknik bimbingan, melainkan strategi fundamental untuk membentuk SDM unggul yang proaktif, adaptif, dan percaya diri dalam merancang masa depannya. Implikasi praktis dari temuan ini sangat jelas: para praktisi seperti guru BK dan konselor didorong untuk secara aktif mengadopsi metode ini dengan penekanan khusus pada sesi *debriefing*. Keberhasilan adopsi ini menuntut dukungan dari institusi pendidikan melalui pelatihan profesional bagi para pendidik serta integrasi bimbingan esperiensial ke dalam kurikulum. Selanjutnya, penelitian di masa depan diarahkan untuk mengadaptasi dan menguji efektivitas *role play* pada jenjang pendidikan lebih dini seperti Sekolah Dasar, serta mengembangkan modul terstandarisasi untuk memudahkan implementasinya secara luas.

**DAFTAR REFERENSI**

Al-fattah, M. D. J. (2021). PENGGUNAAN TEKNIK *ROLE PLAY*ING DALAM KONSELING KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KESIAPAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA. *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, *2*(1), 90–96.

Ana, A., Wibowo, M. E., & Wagimin, W. (2017). Bimbingan kelompok dengan teknik *role play*ing untuk meningkatkan self-efficacy dan harapan hasil (outcome expectations) karir siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, *6*(1), 49–53.

Arianda, T. M., & others. (2025). *Penerapan Modul Teknik Role playing Untuk Meningkatkan Kesiapan Karir Siswa Masuk Perguruan Tinggi Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Bandura, A. (1977). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. https://api.semanticscholar.org/CorpusID:142746089

Bappenas. (2015). Rancangan Teknokratik Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024. *Kementrian Perencanaan Pembangunan Nasional*, 2015–2019.

Bennett, N., & Lemoine, J. (2014). What VUCA Really. *Harvard Business Review*, *92*(February), 2014.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, *3*(2), 77–101.

Gough, D., Thomas, J., & Oliver, S. (2017). *An introduction to systematic reviews*.

Haolah, S., Rohaeti, E. E., Rosita, T., & others. (2020). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik *Role play*ing Untuk Meningkatkan Kematangan Karier. *FOKUS: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, *3*(1), 1–8.

Kohn, P. (2024). Simulations and Role-Plays: Enhancing Decision-Making and Problem-Solving Skills. In *Elevating Leadership: Innovative Teaching Methods for Developing Future Leaders* (pp. 41–57). Emerald Publishing Limited.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and*

*development*. FT press.

Martin, N., & Widjaja, H. (2019). The Effect Of Entrepreneurial Self Efficacy And Entrepreneurial Creativity To Entrepreneurial Intention From Students In Tarumanagara University. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, *1*, 909. https://doi.org/10.24912/jmk.v1i4.6589

Miller, L. (2015). Role-play games as a tool for STEM career inspiration and the development of scientific possible selves. *Global Learn*, 385–389.

Nahroh, S. N. N. (2023). *EFEKTIVITAS ROLE PLAYING TECHNIQUE DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN KEMATANGAN KARIR SISWA MA AL FALAH BANGILAN TUBAN*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., & others. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj*, *372*.

Samosir, M. J., & Suharso, P. L. (2019). Efikasi diri dalam pengambilan keputusan karier dan parental career-related behaviors: Berperankah pada komitmen terhadap pilihan karier remaja. *TAZKIYA Journal of Psychology*, *6*(1), 33–51.

Savickas, M. L. (2019). *Career Counseling . American Psychological Association*.

Sushkova, A. R., Valeeva, R. R., & Davydov, A. E. (2019). Games as a Form of Career Guidance. *Journal of History Culture and Art Research*, *8*(3), 422–433.

Wiantina, N. A. (2023). Bimbingan Dengan Teknik *Role play*ing untuk Meningkatkan Self-Efficacy Keputusan Karir Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, *8*(1).