



## Meningkatkan empati anak dengan konseling *role-playing* untuk rehabilitasi sosial

### *Enhancing children's empathy through role-playing counseling for social rehabilitation*

Nina Permata Sari<sup>1\*</sup>, Muhammad Arsyad<sup>2</sup>, Muhammad Andri Setiawan<sup>3</sup>, Hendro Yulius Suryo Putro<sup>4</sup>, Dhafa Satria Hadiatama<sup>5</sup>, Siti Maisaroh<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, email: [nina.bk@ulm.ac.id](mailto:nina.bk@ulm.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, email: [arsyad.bk@ulm.ac.id](mailto:arsyad.bk@ulm.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, email: [andri.bk@ulm.ac.id](mailto:andri.bk@ulm.ac.id)

<sup>4</sup> Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, email: [hendro.putro@ulm.ac.id](mailto:hendro.putro@ulm.ac.id)

<sup>5</sup> Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, email: [2210123210043@mhs.ulm.ac.id](mailto:2210123210043@mhs.ulm.ac.id)

<sup>6</sup> Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia, email: [sitimay961@gmail.com](mailto:sitimay961@gmail.com)

\*Koresponden penulis

#### Info Artikel

**Diajukan:** 13 Januari 2025

**Diterima:** 11 Maret 2025

**Diterbitkan:** 28 April 2025

#### Keywords:

*Empathy, role-playing, social rehabilitation, juvenile inmates, counseling services.*

#### Kata Kunci:

Empati, role-playing, rehabilitasi sosial, anak binaan, layanan konseling.

#### Abstract

*Low levels of empathy among children in the Special Development Institute for Children (LPKA) Class I Martapura are a significant obstacle to their rehabilitation and social reintegration. This makes it difficult to build healthy interpersonal relationships and increases the risk of antisocial behavior. Therefore, an effective intervention is needed to increase the empathy of fostered children so that they are better prepared to face social life after the fostering period. This community service activity aims to increase the empathy of foster children through role-playing-based counseling services. The implementation method includes three main stages: pre-test to measure the initial level of empathy, intervention through 'role-playing,' and 'post-test' to evaluate changes in empathy levels after the intervention. A total of 32 participants aged 12-18 years old participated in this activity. The analysis showed a significant increase in empathy, with the mean score increasing from 116.13 to 122.72 ( $p = 0.001$ ). The findings suggest that 'role-playing' is effective in helping mentored children understand others' perspectives and improving their social-emotional skills. In addition, this approach provides recommendations for developing rehabilitation programs in LPKA using interactive and participatory experiential methods.*

#### Abstrak

Tingkat empati yang rendah di kalangan anak binaan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas I Martapura menjadi hambatan utama dalam proses rehabilitasi dan reintegrasi sosial mereka. Kondisi ini menyebabkan sulitnya membangun hubungan interpersonal yang sehat dan meningkatkan risiko perilaku antisosial. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang efektif untuk meningkatkan empati anak binaan agar mereka lebih siap menghadapi kehidupan sosial setelah masa pembinaan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan empati anak binaan melalui layanan konseling berbasis role-playing. Metode pelaksanaan mencakup tiga tahapan utama: pre-test untuk mengukur tingkat empati awal, intervensi melalui 'role-playing,' dan 'post-test' untuk mengevaluasi perubahan tingkat empati setelah intervensi. Sebanyak 32 peserta berusia 12–18 tahun berpartisipasi dalam

kegiatan ini. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tingkat empati, dengan skor rata-rata meningkat dari 116,13 menjadi 122,72 ( $p = 0,001$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa 'role-playing' efektif dalam membantu anak binaan memahami perspektif orang lain serta meningkatkan keterampilan sosial-emosional mereka. Selain itu, pendekatan ini memberikan rekomendasi bagi pengembangan program rehabilitasi di LPKA dengan metode berbasis pengalaman yang interaktif dan partisipatif.

## PENDAHULUAN

Empati adalah keterampilan sosial yang krusial dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat dan mendukung perkembangan pribadi. Namun, bagi anak-anak di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA), pengembangan empati seringkali terhambat oleh lingkungan yang penuh tekanan, keterbatasan interaksi sosial positif, dan pengalaman traumatis yang memperburuk kemampuan mereka memahami perspektif orang lain. Kondisi ini tidak hanya menghambat rehabilitasi tetapi juga memperburuk potensi mereka dalam reintegrasi sosial (Trivedi-Bateman & Crook, 2022).

Di LPKA Kelas I Martapura, tantangan ini terlihat jelas melalui berbagai perilaku antisosial seperti agresi dan konflik interpersonal. Perilaku ini menunjukkan rendahnya keterampilan emosional yang menghambat rehabilitasi anak binaan (Bennett, 2024). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan dengan pihak Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas I Martapura, ditemukan bahwa empati anak binaan masih negatif. Hal ini terlihat dari pola interaksi mereka yang cenderung egosentris, tidak merespons emosional terhadap kondisi orang lain, serta adanya perilaku antisosial seperti konflik interpersonal dan agresi verbal maupun fisik. Beberapa anak binaan juga menunjukkan kesulitan dalam memahami perspektif orang lain, yang berdampak pada keterampilan sosial mereka dalam membangun hubungan yang sehat dengan sesama.

Selain itu, hasil wawancara dengan pembina dan tenaga rehabilitasi di LPKA mengungkapkan bahwa banyak anak binaan mengalami hambatan emosional akibat pengalaman masa lalu yang penuh tekanan, seperti lingkungan keluarga yang disfungsi, keterlibatan dalam kelompok yang tidak mendukung, serta keterbatasan akses terhadap program pembinaan yang mampu meningkatkan keterampilan sosial mereka. Pihak mitra juga menyatakan bahwa metode pembinaan yang selama ini diterapkan masih bersifat instruktif dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif anak binaan dalam proses rehabilitasi. Hal ini menyebabkan efektivitas program rehabilitasi menjadi terbatas, terutama dalam aspek pengembangan empati dan keterampilan sosial.

Lebih lanjut, wawancara dengan beberapa anak binaan menunjukkan bahwa mereka merasa sulit memahami perasaan dan kondisi orang lain, terutama dalam situasi yang membutuhkan kerja sama dan penyelesaian konflik secara konstruktif. Sebagian dari mereka mengungkapkan bahwa interaksi sosial di dalam LPKA sering kali didominasi oleh dinamika kelompok yang kompetitif dan kurang mendukung empati. Mereka juga menyatakan bahwa tidak banyak kesempatan untuk berlatih memahami perspektif orang lain secara langsung dalam situasi yang lebih terkendali dan aman.

Berdasarkan temuan tersebut, mitra LPKA menekankan perlunya pendekatan inovatif yang tidak hanya meningkatkan empati tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif anak binaan dalam kegiatan rehabilitasi. Pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif dinilai lebih efektif dalam memberikan pengalaman sosial yang bermakna bagi mereka. Oleh karena itu, metode konseling berbasis *role-playing* dipilih sebagai intervensi yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak binaan untuk memahami perspektif orang lain, mengembangkan keterampilan sosial-emosional, serta meningkatkan kesiapan mereka dalam proses reintegrasi sosial.

*Role-playing* adalah metode yang terbukti efektif meningkatkan empati dan keterampilan sosial. Pendekatan ini memberikan pengalaman langsung untuk memahami situasi sosial dari perspektif orang lain, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman emosional dan kemampuan berinteraksi (Hazlett et al., 2024). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif dalam kegiatan *role-playing* mengalami peningkatan signifikan dalam memahami emosi dan interaksi sosial (Scott-Bottoms, 2024).

Implementasi layanan konseling berbasis *role-playing* bertujuan untuk meningkatkan empati anak-anak binaan di LPKA. Metode ini tidak hanya mempersiapkan mereka menghadapi tantangan sosial di masa depan tetapi juga mendukung rehabilitasi secara menyeluruh. *Role-playing* juga dapat diadaptasi dalam konteks lokal untuk memenuhi kebutuhan unik anak binaan di Indonesia (Markezic & Svensson, 2024).

Melalui kegiatan pengabdian ini, secara spesifik bertujuan untuk meningkatkan empati anak binaan di LPKA Kelas I Martapura dengan menerapkan layanan konseling berbasis *role-playing* sebagai metode utama intervensi. Pendekatan ini dirancang untuk mengubah pola pikir dan perilaku anak binaan, sehingga mereka dapat lebih memahami perspektif orang lain, mengembangkan keterampilan sosial-emosional, serta meningkatkan keberhasilan dalam program rehabilitasi (Dolezal et al., 2022).

Selain itu, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak langsung bagi anak binaan tetapi juga memiliki kontribusi ilmiah yang signifikan. Program ini

bertujuan untuk menyediakan bukti empiris tentang efektivitas *role-playing* dalam meningkatkan empati dalam konteks lokal, sehingga dapat menjadi referensi bagi praktisi, akademisi, serta pengambil kebijakan dalam mengembangkan pendekatan rehabilitasi berbasis empati yang lebih interaktif dan partisipatif (Barnes et al., 2024).

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan berbasis *role-playing*, metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan empati anak-anak binaan, sebagaimana dinyatakan dalam berbagai studi yang menghubungkan teknik ini dengan rehabilitasi sosial. Menurut Scott-Bottoms (2024), *role-playing* merupakan pendekatan yang memungkinkan peserta untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional dengan mempraktikkan situasi nyata secara aman dan terstruktur. Dalam konteks anak binaan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas I Martapura, metode ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami perasaan orang lain dan mengelola konflik interpersonal (Bennett, 2024; Kratcoski, 2024).

Pemilihan 32 anak binaan sebagai sasaran kegiatan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yang mempertimbangkan kriteria spesifik untuk memastikan efektivitas intervensi. Kriteria tersebut mencakup usia 12–18 tahun, yang merupakan rentang perkembangan sosial-emosional kritis dalam pembentukan empati dan keterampilan interpersonal. Selain itu, peserta yang dipilih memiliki tingkat empati rendah berdasarkan asesmen awal serta menunjukkan kesulitan dalam interaksi sosial, seperti kecenderungan perilaku antisosial atau kurangnya keterampilan komunikasi yang sehat. Pendekatan ini sejalan dengan metode ilmiah partisipatif dalam rehabilitasi anak binaan, yang menekankan pentingnya keterlibatan kelompok sasaran yang sesuai dengan tujuan intervensi agar hasilnya lebih optimal.

Selain mempertimbangkan aspek psikososial, pemilihan peserta juga dilakukan dengan melibatkan tenaga rehabilitasi di LPKA untuk memastikan bahwa anak binaan yang terlibat benar-benar membutuhkan intervensi berbasis *role-playing*. Jumlah 32 peserta dipilih agar memungkinkan pengelolaan intervensi yang efektif dalam kelompok kecil, sehingga setiap peserta mendapatkan pengalaman yang lebih intensif dan dapat berpartisipasi aktif dalam simulasi sosial yang dirancang. Pemilihan ini juga didasarkan pada kapasitas fasilitator serta keterbatasan sumber daya, sehingga intervensi dapat dilaksanakan dengan pendekatan yang terarah dan terukur, sesuai dengan

standar dalam program rehabilitasi berbasis pengalaman (Markezic & Svensson, 2024).

Pendekatan ini mengutamakan keterlibatan aktif peserta dan mempertimbangkan kebutuhan unik mereka untuk memastikan efektivitas program. Sebelum pelaksanaan, materi *role-playing* disusun berdasarkan skenario sosial yang relevan, mencakup situasi seperti pengambilan keputusan kelompok dan menghadapi tantangan emosional, sebagaimana disarankan oleh penelitian yang mendukung pentingnya simulasi berbasis pengalaman dalam meningkatkan empati (Hazlett et al., 2024).

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini dibagi menjadi tiga sesi utama. *Sesi pertama* melibatkan pengenalan dan *pre-test* menggunakan *Skala Empati* yang telah divalidasi, seperti yang digunakan oleh penelitian sebelumnya untuk mengukur tingkat empati (Soleski, 2023). *Sesi kedua* adalah pelaksanaan *role-playing*, saat peserta diberikan peran dalam skenario yang disusun secara hati-hati untuk menstimulasi empati mereka. Penelitian menunjukkan bahwa *feedback* langsung dari fasilitator dapat meningkatkan refleksi dan pemahaman peserta terhadap pengalaman emosional mereka (Brown & Perez, 2024). Pada *sesi ketiga*, *post-test* dilakukan untuk mengevaluasi perubahan tingkat empati peserta setelah intervensi.

Tahapan terakhir mencakup analisis data menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk mengidentifikasi perubahan signifikan, seperti yang banyak diterapkan dalam studi evaluasi program serupa (Rijo et al., 2023). Umpan balik kualitatif dari peserta dan fasilitator juga dikumpulkan untuk menilai efektivitas program dan menyusun rekomendasi perbaikan. Analisis ini bertujuan memastikan bahwa peningkatan empati dapat dikaitkan langsung dengan intervensi yang dilakukan.

Kegiatan ini tidak hanya berupaya meningkatkan empati anak binaan tetapi juga memberikan kontribusi berkelanjutan bagi LPKA dalam mengembangkan program rehabilitasi yang lebih partisipatif dan berbasis bukti. Dengan pendekatan ini, kegiatan diharapkan mampu menghasilkan dampak positif yang signifikan, sebagaimana ditunjukkan dalam literatur terkait rehabilitasi berbasis empati dan simulasi sosial (Barnes et al., 2024; Dąbrowa, 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas I Martapura menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat empati anak binaan setelah mengikuti layanan konseling berbasis *role-playing*. Dari 32 peserta, data *pre-test* menunjukkan

rata-rata skor empati sebesar  $116,13 \pm 20,04$ , sedangkan *post-test* menunjukkan peningkatan menjadi  $122,72 \pm 15,08$ .

Interpretasi dari nilai *mean pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam tingkat empati peserta setelah mengikuti intervensi berbasis *role-playing*. Pada tahap *pre-test*, rata-rata skor empati peserta adalah  $116,13 \pm 20,04$ , yang menunjukkan bahwa sebelum intervensi, tingkat empati anak binaan masih cukup bervariasi, dengan standar deviasi yang relatif tinggi (20,04). Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan tingkat empati antar individu, di mana beberapa peserta mungkin memiliki empati yang lebih rendah dibandingkan yang lain. Setelah diberikan intervensi *role-playing*, nilai *mean post-test* meningkat menjadi  $122,72 \pm 15,08$ , yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 6,59 poin. Penurunan standar deviasi dari 20,04 menjadi 15,08 juga menunjukkan bahwa hasil setelah intervensi lebih konsisten, dengan variasi antarindividu yang lebih kecil.

Peningkatan skor ini mengindikasikan bahwa metode *role-playing* efektif dalam membantu peserta memahami perspektif orang lain dan mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka. Selain itu, perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* memperkuat bukti bahwa intervensi ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan empati anak binaan di LPKA.

Hasil analisis statistik menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara tingkat empati sebelum dan sesudah intervensi (Tabel 1).

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Tingkat Empati Anak Binaan di LPKA Kelas I Martapura setelah Intervensi *Role-Playing*

Parameter	Rata-rata ( <i>Mean</i> ) $\pm$ SD	<i>p-value</i>
<i>Pre-Test</i>	$116,13 \pm 20,04$	0,001
<i>Post-Test</i>	$122,72 \pm 15,08$	

Selain itu, berdasarkan hasil angket kualitatif, peserta menyatakan bahwa metode *role-playing* memberikan pengalaman baru dalam memahami perspektif orang lain. Metode ini telah dikaji secara luas dalam literatur, yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan sosial dan empati, khususnya dalam konteks rehabilitasi sosial anak binaan. Misalnya, penelitian oleh Hazlett et al., (2024) menyoroti bahwa *role-playing* memberikan peluang eksplorasi emosi yang mendalam melalui pengalaman langsung. Fasilitator juga melaporkan adanya peningkatan partisipasi aktif peserta selama sesi intervensi, terutama dalam simulasi skenario konflik sosial. Hal ini

mendukung pandangan bahwa keterlibatan aktif adalah komponen kunci dalam pembelajaran berbasis pengalaman (Bennett & Rosner, 2019).

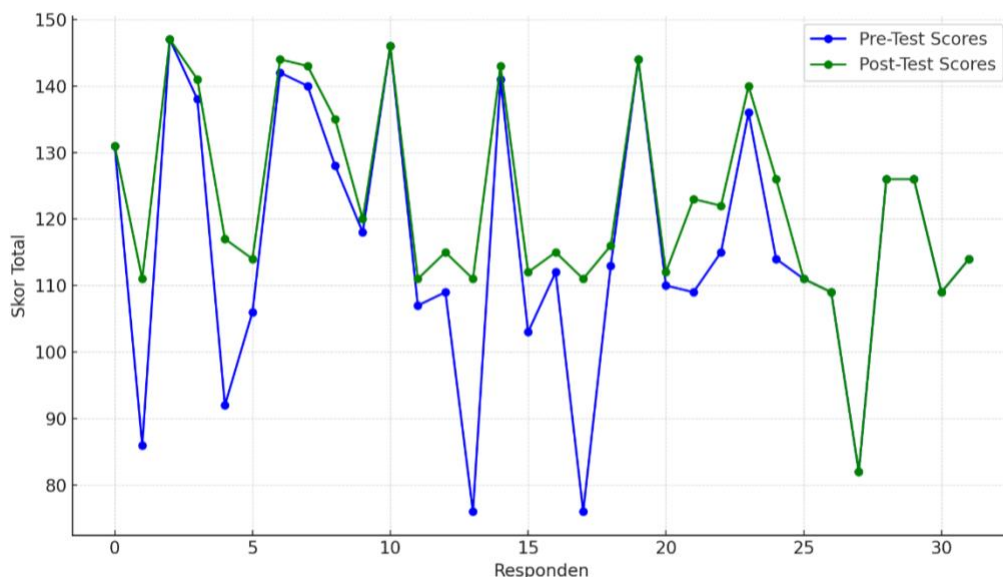
Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa layanan konseling berbasis *role-playing* efektif dalam meningkatkan empati anak binaan di LPKA. Temuan ini mendukung teori bahwa empati dapat ditingkatkan melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi sosial aktif dan refleksi emosional (Rijo et al., 2023). *Role-playing* memungkinkan peserta untuk memahami situasi sosial dari perspektif orang lain, yang merupakan inti dari pengembangan empati. Studi tambahan oleh Soleski (2023) juga menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan fungsi psikologis dan sosial, terutama bagi individu dengan latar belakang risiko tinggi.

Peningkatan signifikan pada skor empati setelah intervensi mengindikasikan bahwa metode ini mampu mengatasi tantangan yang dihadapi oleh anak binaan di LPKA, seperti kurangnya keterampilan emosional dan sosial. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Kratcoski et al. (2020), yang mengungkapkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman lebih efektif dibandingkan metode tradisional dalam mengembangkan keterampilan interpersonal. Selain itu, temuan dari penelitian Trivedi-Bateman & Crook (2022) menunjukkan bahwa intervensi empati yang diterapkan secara optimal mampu mengurangi perilaku antisosial.

Perbandingan dengan hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman, seperti *role-playing*, lebih unggul dibandingkan metode tradisional seperti ceramah atau diskusi kelompok. Metode ini memberikan peserta kesempatan untuk mengalami secara langsung dampak dari tindakan sosial mereka, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam (Bacigalupo, 2020). Namun, terdapat variasi hasil antar peserta, yang menunjukkan bahwa faktor-faktor individual seperti latar belakang keluarga, pengalaman masa lalu, dan motivasi individu dapat mempengaruhi efektivitas intervensi (Brown & Perez, 2024).

Lebih lanjut, analisis kualitatif menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam simulasi *role-playing* berperan penting dalam meningkatkan empati mereka. Studi oleh Bennett (2024) mengungkapkan bahwa pendekatan perspektif mendalam, seperti video 360 derajat, dapat memperluas wawasan emosional individu terhadap pengalaman narapidana, memberikan dampak signifikan pada kemampuan empati. Selain itu, penelitian Barnes et al. (2024) menunjukkan bahwa realitas virtual, yang serupa dengan *role-playing*, sangat efektif dalam merehabilitasi perilaku kekerasan melalui peningkatan kesadaran emosional dan sosial. Studi ini menegaskan bahwa keberhasilan intervensi *role-playing* sangat bergantung pada tingkat keterlibatan peserta, sebagaimana

diamati pula oleh [Kratcoski \(2024\)](#), yang menyatakan bahwa keberhasilan rehabilitasi memerlukan partisipasi aktif dan refleksi emosional mendalam dari individu.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Empati *Pre-Test* dan *Post-Test* pada 32 Anak Binaan di LPKA Kelas I Martapura setelah Intervensi *Role-Playing*

Hasil ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan program rehabilitasi di LPKA. Penelitian oleh [Dąbrowa \(2023\)](#) menyoroti pentingnya metode yang menggabungkan pendekatan psikologis dan hukum dalam resosialisasi anak binaan, termasuk penggunaan simulasi berbasis empati untuk meningkatkan keterampilan sosial. Selain itu, [Soleski \(2023\)](#) menyarankan bahwa pendekatan *role-playing* yang diterapkan secara terapeutik dapat memperbaiki fungsi psikologis dan sosial anak muda. Oleh karena itu, metode *role-playing* dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum rehabilitasi sebagai pendekatan rutin untuk meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak binaan. Penelitian lebih lanjut oleh [Rijo et al. \(2023\)](#) menunjukkan bahwa faktor-faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan lingkungan sosial memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan intervensi semacam ini, sehingga perlu dilakukan penelitian tambahan untuk mengeksplorasi hubungan antara faktor-faktor ini dan hasil rehabilitasi.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan empati anak binaan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas I Martapura melalui layanan konseling berbasis *role-playing*. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tingkat empati peserta setelah mengikuti intervensi, dengan nilai rata-rata skor empati meningkat dari 116,13 menjadi 122,72. Metode *role-playing* terbukti efektif dalam membantu peserta memahami perspektif orang lain, membangun keterampilan sosial, dan mendukung proses rehabilitasi mereka.

Hasil ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis pengalaman seperti *role-playing* dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi tantangan emosional dan sosial yang dihadapi oleh anak binaan. Selain itu, keterlibatan aktif peserta dalam simulasi peran menjadi faktor penting dalam keberhasilan intervensi ini. Dengan capaian ini, metode *role-playing* dapat direkomendasikan sebagai bagian dari program rehabilitasi berkelanjutan di LPKA untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak binaan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengintegrasikan faktor-faktor eksternal, seperti dukungan keluarga dan lingkungan sosial, guna memaksimalkan efektivitas program rehabilitasi ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Bacigalupo, A. (2020). *Empathy and Public Attitudes toward Alternatives to Incarceration for Criminal Punishment* (Doctoral dissertation, William James College).  
<https://www.proquest.com/openview/6ed520f085f8153a79c6faadf48c53471?cbl=18750&diss=y&pq-origsite=gscholar>
- Barnes, N., Angosto, M. T., Slater, M., & Vives, M. S. (2024). Virtual reality for mental health and in therehabilitation of violent behaviours. *Fonseca, Journal of Communication*, (28), 10-46.  
<https://doi.org/10.48047/fjc.28.01.04>
- Bennett, C. L., & Rosner, D. K. (2019, May). The promise of empathy: Design, disability, and knowing the " other". In *Proceedings of the 2019 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-13).  
<https://doi.org/10.1145/3290605.3300528>
- Bennett, S. M. (2024). *Immersive Incarceration: Perspective-Taking Cues in 360-Degrees Videos to Enhance Empathy for Individuals Currently Incarcerated and Promote Prison Reform*. The Pennsylvania State University.
- Brown, S., & Perez, O. F. R. (2024). Juvenile justice-based interdisciplinary collective care: an innovative approach. *Community mental health journal*, 60(6), 1042-1054. <https://doi.org/10.1007/s10597-024-01285-4>
- Dąbrowa, N. (2023). Legal and psychological determinants of the resocialisation of juvenile offenders. Psychological methods used in

- resocialisation. *Journal of Modern Science*, 51(2), 421-438. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1193485>
- Dolezal, D., Supe, M., & Nisevic, A. J. (2022). Possibilities of applying virtual reality in the education and offender rehabilitation. In *INTED2022 Proceedings* (pp. 1479-1487). IATED. <https://doi.org/10.21125/inted.2022.0445>
- Hazlett, N., Smith, L., Murray, E., & Duncan, A. (2024). Exploring Tabletop Role-Playing Games as Meaningful Occupations: A Qualitative Exploratory Study. *Occupational Therapy In Health Care*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/07380577.2024.2403784>
- Kratcoski, P. C., Dunn Kratcoski, L., Kratcoski, P. C., Kratcoski, P. C., Dunn Kratcoski, L., & Kratcoski, P. C. (2020). Counseling and treatment of juvenile offenders. *Juvenile delinquency: Theory, research, and the juvenile justice process*, 401-428. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-31452-1\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-030-31452-1_16)
- Kratcoski, P.C. (2024). The Scope and Purposes of Correctional Treatment. In: *Correctional Counseling and Treatment*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-51741-9\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-031-51741-9_1)
- Markezic, O., & Svensson, K. (2024). Disciplinary discretion, interaction and compassion: Transports between prisons from the perspective of the transporters. *Criminology & Criminal Justice*, 24(3), 690-705. <https://doi.org/10.1177/17488958231181994>
- Rijo, D., Ribeiro da Silva, D., Brazão, N., Paulo, M., Ramos Miguel, R., Castilho, P., ... & Gilbert, P. (2023). Promoting a compassionate motivation in detained youth: A secondary analysis of a controlled trial with the PSYCHOPATHY. COMP program. *Personality Disorders: Theory, Research, and Treatment*, 14(2), 223. <https://psycnet.apa.org/buy/2022-84888-001>
- Scott-Bottoms, S. (2024). *Incarceration Games: A History of Role-Play in Psychology, Prisons, and Performance*. University of Michigan Press.
- Soleski, A. T. (2023). An Evaluation of Therapeutically Applied Role-Playing Games for Psychological and Social Functioning Amongst Youth/Young Adults. <https://scholarworks.lib.csusb.edu/etd/1718/>
- Trivedi-Bateman, N., & Crook, E. L. (2022). The optimal application of empathy interventions to reduce antisocial behaviour and crime: a review of the literature. *Psychology, Crime & Law*, 28(8), 796-819. <https://doi.org/10.1080/1068316X.2021.1962870>