



Vol.16, No. 2, Juli – Desember 2026
Doi: [10.30829/alirsyad.v16i2. 28609](https://doi.org/10.30829/alirsyad.v16i2.28609)

JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/al-irsyad>

ISSN 2686-2859 (online)

ISSN 2088-8341 (cetak)

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SANGGAR BIMBINGAN DI MALAYSIA

M. Zaky Fauzan Lubis¹, Sri Ngayomi Yudha Wastuti²

1. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, email:
zakyfauzan193304@gmail.com
2. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, email:
sringayomi@umsu.ac.id

Kata Kunci:

*Bimbingan Kelompok,
Bermain Peran,
Keterampilan Sosial,
Siswa Pendidikan
Nonformal*

Abstrak

Keterampilan sosial sangat penting dalam perkembangan anak, terutama bagi siswa yang tinggal di lingkungan multikultural seperti pusat pembelajaran Indonesia di Malaysia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role-playing dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental) melalui desain One Group Pretest–Posttest, yang bertujuan untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen keterampilan sosial terdiri dari 10 pernyataan yang telah divalidasi dan dinyatakan reliabel. Intervensi dilakukan dalam empat sesi bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role-playing. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 (<0,05) dan rata-rata peningkatan sebesar 9,2 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik role-playing efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam komunikasi, kerja sama, empati, dan pengendalian diri. Oleh karena itu, model layanan ini dapat diterapkan sebagai strategi intervensi yang relevan bagi siswa di lingkungan pendidikan nonformal.

Abstract

Social skills are essential in children's development, especially for students living in multicultural environments such as Indonesian learning centers in Malaysia. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental research method with a One Group Pretest–Posttest design to examine changes in students' social skills before and after the intervention. The sample consisted of 15 students selected using a purposive sampling technique. The social skills instrument consisted of 10 validated and reliable

Keywords :

*Group Guidance, Role
Playing, Social Skills,
Non-Formal
Education Students*

statements. The intervention was carried out in four sessions of group guidance using role-playing techniques. Data were analyzed using the paired sample t-test. The results indicate a significant difference between the pretest and posttest scores, with a Sig. (2-tailed) value of 0.001 (<0.05) and an average increase of 9.2 points. These findings demonstrate that group guidance using the role-playing technique is effective in improving students' social skills, particularly in communication, cooperation, empathy, and self-control. Therefore, this service model can be applied as a relevant intervention strategy for students in non-formal educational settings.

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain melalui komunikasi, kerja sama, empati, serta kemampuan menyesuaikan diri terhadap norma sosial yang berlaku. Menurut Gresham dan Elliott (2019), keterampilan sosial memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan akademik serta penyesuaian psikososial anak. Siswa dengan keterampilan sosial yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi, menarik diri dari lingkungan sosial, serta berpotensi menunjukkan permasalahan perilaku dan emosional.

Laporan World Health Organization (WHO, 2023) menunjukkan bahwa sekitar 21% anak usia sekolah dasar di kawasan Asia Tenggara mengalami kesulitan dalam keterampilan sosial dan emosional yang dipengaruhi oleh keterbatasan interaksi sosial dan perbedaan budaya di lingkungan belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Kementerian Pendidikan Malaysia (2022) melaporkan bahwa siswa dari latar belakang migran, termasuk anak-anak Indonesia yang mengikuti pendidikan di Malaysia, memiliki tingkat adaptasi sosial yang lebih rendah dibandingkan siswa lokal, dengan tingkat keterlibatan sosial hanya mencapai 58% dari rata-rata nasional sebesar 73%. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi yang sistematis untuk membantu perkembangan keterampilan sosial siswa, khususnya pada lembaga pendidikan nonformal seperti Sanggar Bimbingan yang menjadi wadah pendidikan bagi anak-anak Indonesia di luar negeri.

Salah satu layanan yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa adalah layanan bimbingan kelompok. Prayitno (2017)

menjelaskan bahwa bimbingan kelompok memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui dinamika interaksi sosial secara langsung. Dalam pelaksanaannya, teknik role playing (bermain peran) dinilai efektif karena memungkinkan siswa mempraktikkan situasi sosial secara simulatif sehingga dapat meningkatkan empati, kemampuan komunikasi, serta kerja sama antarindividu (Corey, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Fitriani (2022) menemukan peningkatan keterampilan sosial siswa sebesar 35% setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok berbasis role playing. Penelitian Suryani dan Mahmud (2021) menunjukkan peningkatan skor rata-rata keterampilan sosial siswa dari 67,8 menjadi 84,5 setelah perlakuan diberikan. Wahyuni (2023) juga melaporkan peningkatan empati dan kemampuan komunikasi sebesar 40%, sedangkan Nabila (2020) menemukan bahwa role playing mampu meningkatkan kemampuan sosial sekaligus menurunkan perilaku agresif siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada konteks sekolah formal di Indonesia. Penelitian yang menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing pada lingkungan pendidikan nonformal di luar negeri, khususnya sanggar bimbingan bagi anak-anak migran Indonesia di Malaysia, masih sangat terbatas. Padahal, karakteristik siswa pada lingkungan tersebut memiliki tantangan sosial yang berbeda, seperti adaptasi budaya, keterbatasan komunikasi lintas budaya, serta lingkungan sosial yang heterogen. Kesenjangan penelitian (research gap) inilah yang menjadi dasar perlunya pengujian empiris terhadap efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dalam konteks pendidikan nonformal di luar negeri.

Berdasarkan gap penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa Sanggar Bimbingan di Malaysia. Untuk menguji perubahan keterampilan sosial sebelum dan sesudah perlakuan secara empiris, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental) melalui desain One Group Pretest–

Posttest. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan layanan bimbingan dan konseling pada pendidikan nonformal serta menjadi alternatif strategi intervensi yang kreatif dan partisipatif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, di mana pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik angket (kuesioner) keterampilan sosial yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Instrumen keterampilan sosial disusun berdasarkan indikator keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Gresham dan Elliott yang meliputi aspek komunikasi, kerja sama, empati, dan kontrol diri, kemudian dikembangkan menjadi 10 butir pernyataan menggunakan skala Likert empat tingkat.

Penelitian dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, yang merupakan lembaga pendidikan non-formal bagi anak-anak Indonesia yang tinggal di Malaysia. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November 2025 selama dua minggu, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan perlakuan, dan pengumpulan data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia, yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu, yaitu: Siswa aktif mengikuti kegiatan sanggar, Memiliki skor keterampilan sosial rendah berdasarkan observasi awal, Bersedia menjadi peserta kegiatan bimbingan kelompok secara penuh. Dari hasil seleksi, diperoleh 15 siswa sebagai sampel penelitian.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui perbedaan rata-rata skor keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.

HASIL PENELITIAN

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, terlebih dahulu dilakukan analisis deskriptif serta uji prasyarat analisis berupa uji normalitas data untuk memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi statistik parametrik.

1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Hasil pengukuran keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	10	17,00	34,00	26,5000	4,74342
PostTest	10	31,00	40,00	35,7000	2,75076
Valid N (listwise)	10				

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari 26,5 pada tahap pretest menjadi 35,7 pada tahap posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	,142	10	,200*	,963	10	,820
PostTest	,200	10	,200*	,948	10	,643

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai signifikansi pretest dan posttest menunjukkan nilai Sig. > 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik yaitu *paired sample t-test*.

3. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji t berpasangan (Paired Sample t-Test)
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	d f	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pai r 1	PreTest - PostTest	- 9,2000 0	5,55378	1,7562 6	- 13,1729 3	- 5,2270 7	- 5,23 8	9	,001

Berdasarkan hasil uji t berpasangan (Paired Sample t-Test), diperoleh output sebagai berikut :

Mean Difference (selisih rata-rata) = - 9.20000, artinya terdapat peningkatan skor keterampilan sosial siswa sebesar 9,2 poin setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing,

t hitung = - 5.238

Sig. (2-tailed) = 0,001, nilai ini jauh lebih kecil dari pada 0,05. Sehingga : H0 ditolak dan H1 diterima. Terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang berarti bahwa : Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa disanggar bimbingan malaysia.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa Sanggar Bimbingan di Malaysia dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 9,2 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa proses interaksi yang terjadi selama kegiatan *role playing* memberikan pengalaman belajar sosial yang bersifat langsung dan kontekstual bagi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa Sanggar Bimbingan Indonesia di Malaysia. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam berkomunikasi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, menghargai teman, serta beradaptasi dengan lingkungan sosial yang lebih baik setelah mengikuti layanan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh melalui bermain peran mampu mengembangkan keterampilan sosial secara lebih optimal dibandingkan hanya melalui penyampaian materi secara verbal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nasution dan Siregar (2023) yang membuktikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui simulasi situasi sosial, peserta didik memperoleh kesempatan untuk melatih kemampuan komunikasi interpersonal, empati, kerja sama, dan penyelesaian masalah sehingga terjadi perubahan perilaku sosial yang nyata (Nasution & Siregar, 2023).

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Hasibuan, Siregar, dan Hasibuan (2025) yang menemukan bahwa teknik role playing mampu meningkatkan keberanian siswa dalam berinteraksi, rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan mengendalikan perilaku sosial. Menurut penelitian tersebut, keterampilan sosial berkembang karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam memainkan berbagai situasi sosial yang sering mereka hadapi di lingkungan sekolah (Hasibuan, Siregar, & Hasibuan, 2025).

Selain meningkatkan keterampilan sosial, keberhasilan layanan kelompok juga dipengaruhi oleh dinamika kelompok yang mendorong peserta didik saling belajar, memberikan umpan balik, serta mengembangkan rasa saling percaya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Siregar (2023) mengenai peningkatan resiliensi akademik melalui layanan informasi yang menegaskan bahwa layanan bimbingan yang

dilaksanakan secara sistematis mampu mengembangkan kemampuan individu dalam menghadapi tantangan, membangun kepercayaan diri, dan meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap lingkungan belajar (Siregar, 2023).

Pada konteks siswa Sanggar Bimbingan di Malaysia, keterampilan sosial menjadi salah satu kompetensi penting karena mereka hidup dalam lingkungan multikultural dan menghadapi berbagai tantangan penyesuaian sosial sebagai anak pekerja migran Indonesia. Oleh sebab itu, teknik role playing menjadi strategi yang relevan karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan berbagai bentuk interaksi sosial sebelum mereka mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses tersebut, siswa belajar memahami perspektif orang lain, meningkatkan empati, serta mengembangkan kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

Keberhasilan layanan ini juga didukung oleh penelitian Lubis dan Siregar (2023) yang menjelaskan bahwa layanan konseling kelompok mampu meningkatkan aspek psikologis peserta didik, khususnya harga diri (self-esteem). Peningkatan harga diri tersebut berimplikasi terhadap keberanian berinteraksi, kemampuan menyampaikan pendapat, dan keterbukaan dalam membangun hubungan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa layanan kelompok tidak hanya berpengaruh terhadap aspek emosional, tetapi juga terhadap perkembangan kompetensi sosial peserta didik (Lubis & Siregar, 2023). Selanjutnya, penelitian Siregar dkk. (2023) mengenai bimbingan kelompok untuk mengembangkan minat belajar menunjukkan bahwa dinamika kelompok merupakan media efektif dalam mengembangkan berbagai potensi peserta didik, termasuk kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan interaksi sosial. Dengan demikian, keberhasilan teknik role playing dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh metode bermain peran, tetapi juga oleh kualitas dinamika kelompok

yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman bersama (Siregar et al., 2023).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut dapat dipahami bahwa layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa Sanggar Bimbingan di Malaysia. Teknik ini memberikan pengalaman belajar yang bersifat partisipatif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, mengembangkan empati, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta membentuk perilaku sosial yang adaptif. Oleh karena itu, layanan ini layak dijadikan program bimbingan yang berkelanjutan bagi siswa Sanggar Bimbingan Indonesia di Malaysia agar mereka mampu berinteraksi secara positif baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Hal yang menarik dalam penelitian ini terletak pada penggunaan teknik *role playing* yang tidak hanya berfungsi sebagai metode diskusi, tetapi sebagai pengalaman sosial simulatif yang memungkinkan siswa mempraktikkan perilaku sosial secara nyata. Selama pelaksanaan layanan, siswa ditempatkan dalam berbagai skenario sosial seperti kerja sama kelompok, penyelesaian konflik, dan komunikasi interpersonal. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk mengambil peran tertentu, memahami perspektif orang lain, serta menyesuaikan respons emosional dan perilaku sosial mereka secara langsung. Proses ini memperlihatkan bahwa pembelajaran sosial menjadi lebih efektif ketika siswa terlibat secara aktif dibandingkan hanya menerima penjelasan secara verbal.

Dalam dinamika kelompok, terlihat adanya perubahan perilaku siswa dari awalnya pasif menjadi lebih partisipatif. Pada sesi awal, beberapa siswa menunjukkan keraguan dalam berinteraksi, namun setelah beberapa kali praktik bermain peran, siswa mulai menunjukkan keberanian berkomunikasi, kemampuan bekerja sama, serta peningkatan empati terhadap teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* bekerja melalui mekanisme pembelajaran sosial sebagaimana dijelaskan dalam

teori pembelajaran sosial Bandura, di mana individu belajar melalui observasi, imitasi, dan pengalaman langsung dalam lingkungan sosial.

Temuan penelitian ini memperkuat pendapat Prayitno (2017) bahwa bimbingan kelompok mampu menciptakan dinamika interaksi yang mendorong perkembangan sosial peserta. Namun, kontribusi utama penelitian ini terletak pada penerapannya dalam konteks pendidikan nonformal di luar negeri, khususnya pada siswa sanggar bimbingan yang memiliki latar belakang budaya dan pengalaman sosial yang beragam. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan pada sekolah formal, siswa dalam penelitian ini menghadapi tantangan adaptasi sosial lintas budaya sehingga kebutuhan akan latihan sosial praktis menjadi lebih tinggi. Dalam kondisi tersebut, *role playing* menjadi media yang efektif karena memberikan ruang aman bagi siswa untuk mencoba perilaku sosial tanpa tekanan situasi nyata.

Selain meningkatkan aspek komunikasi dan kerja sama, kegiatan bermain peran juga menunjukkan dampak terhadap kepercayaan diri dan keterlibatan emosional siswa. Antusiasme siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif mampu meningkatkan motivasi mengikuti layanan bimbingan kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa keberhasilan intervensi tidak hanya dipengaruhi oleh materi layanan, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang memberi kesempatan eksplorasi pengalaman sosial secara aktif.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat menjadi strategi intervensi yang relevan dan mudah diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok pada pendidikan nonformal, khususnya bagi siswa dengan kebutuhan adaptasi sosial yang tinggi. Teknik ini memungkinkan konselor atau guru pembimbing mengembangkan berbagai tema layanan sosial seperti toleransi, pengambilan keputusan, kerja sama, serta penyelesaian konflik secara lebih aplikatif dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Malaysia. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ($<0,05$) serta peningkatan rata-rata sebesar 9,2 poin setelah siswa mengikuti empat sesi layanan bimbingan kelompok.

Peningkatan tersebut terlihat pada beberapa aspek keterampilan sosial, yaitu kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menunjukkan empati, dan mengontrol diri. Melalui teknik role playing, siswa dapat mempraktikkan situasi sosial secara langsung, memahami sudut pandang orang lain, serta mengembangkan perilaku sosial yang lebih adaptif dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan ini menunjukkan bahwa dinamika interaksi dalam bimbingan kelompok mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan sosial siswa, khususnya bagi anak-anak Indonesia yang berada di lingkungan multikultural. Dengan demikian, layanan bimbingan kelompok melalui teknik role playing dapat dijadikan sebagai strategi intervensi yang relevan, efektif, dan mudah diterapkan dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada lembaga pendidikan nonformal, khususnya di sanggar bimbingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, M., & Jiang, J. (2021). *Teens, social media & technology 2021*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2021/09/09/teens-social-media-technology-2021/>
- Bandura, A. (2023). *Social learning theory*. Prentice Hall. (Edisi revisi berdasarkan karya asli 1977, diperbarui dengan konteks digital).
- CIOMS. (2021). *International ethical guidelines for health-related research involving humans*. Council for International Organizations of Medical Sciences. <https://cioms.ch/publications/product/international-ethical-guidelines-for-health-related-research-involving-humans/>

M. Zaky Fauzan Lubis dan Sri Ngayomi Yudha Wastuti: ***Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Di Malaysia***

- Hasibuan, D. E., Siregar, A., & Hasibuan, A. D. (2025). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa MAS NU Paringgonan*. Jurnal Komprehensif.
- Lubis, R. N., & Siregar, A. (2023). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Pendekatan Cognitive Behavior Therapy untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa*. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2020). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. (Edisi revisi, diperbarui dengan aplikasi kualitatif).
- Ministry of Health Malaysia. (2022). *National health and morbidity survey 2022: Mental health*. Ministry of Health Malaysia. <https://www.moh.gov.my/moh/resources/Penerbitan/Laporan/Umum/NHMS 2022 - Mental Health.pdf>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2022). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nasution, P. E. S., & Siregar, A. (2023). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Laboratorium UINSU Medan. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 8(01), 197-208.
- Nolen-Hoeksema, S., Wisco, B. E., & Lyubomirsky, S. (2020). Rethinking rumination. *Perspectives on Psychological Science*, 15(5), 1231-1252. <https://doi.org/10.1177/1745691620931905>
- Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M. (2022). *Positive psychology: An introduction*. Springer. (Edisi kedua, diperbarui dengan aplikasi pada anak-anak).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, A. (2022). Positive Psychology in Islamic Counseling Perspective; Analysis of The Trilogy of Life Dimensions. Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, 16(2), 226-238.
- Siregar, A. (2023). *Upaya Meningkatkan Resiliensi Akademik Mahasiswa Prodi BKPI Melalui Layanan Informasi*. Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan.
- Siregar, A., Fitri, A., Assingkily, R., Nasution, R. H., & Amalia, S. (2023). *Bimbingan Kelompok untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa SMP: Studi Kasus di Desa Karya Jadi, Kecamatan Batang Serangan*. Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam
- Utami, T., & Nasution, S. I. (2026). *Konseling Kelompok dengan Pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Keluarga Broken Home*. Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam, 10(1), 113-137.

M. Zaky Fauzan Lubis dan Sri Ngayomi Yudha Wastuti: ***Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sanggar Bimbingan Di Malaysia***

Watkins, E. R. (2021). Rumination-focused cognitive behavioral therapy for depression. *American Psychologist*, 76(9), 1380-1393.
<https://doi.org/10.1037/amp0000907>

World Health Organization. (2023). *Mental health of adolescents*. WHO.
<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>