

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP PGRI NGAMPRAH

Deta Putri Yuana Ramdhani¹, Euis Eti Rohaeti², Riesa Rismawati Siddik³

¹detaputri165@gmail.com, ²etrt@yahoo.com, ³riesa@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

Social interaction is a relationship between two or more individuals, where the behavior of one individual influences, changes or improves the behavior of another individual or vice versa, based on the phenomenon of lack of social interaction among students which is the background for this research. The aim of this research is to determine the description of students' social interactions, the process of implementing services, and the effectiveness of role playing technique group guidance services to improve social interactions for class VII students at SMP PGRI Ngamprah. The method used in this research is Mix Method or a mixture of quantitative and qualitative approaches, with an explanatory sequential research design. Quantitative data collection techniques use social interaction questionnaires, while qualitative data collection is based on interviews, observations and documentation studies. The results of the research obtained an overview of the dominant level of social interaction of students in the low category at a percentage of 66%. The results of the research showed that there were changes in students after being given group guidance services using effective role playing techniques to increase social interaction in class VII students at SMP PGRI Ngamprah.

Keywords: Group Guidance, Role Playing, Social Interaction

Abstrak

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang individu atau lebih, dimana tingkah laku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki tingkah laku individu yang lain atau sebaliknya, berdasarkan fenomena urangnya interaksi sosial pada peserta didik yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran interaksi sosial peserta didik, proses penerapan layanan, dan efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik kelas VII di SMP PGRI Ngamprah. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Mix Methode* atau metode campuran dari pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan design penelitian *explanatory sequential design*. Teknik pengumpulan data kuantitatif dengan menggunakan angket interaksi sosial sedangkan pengumpulan data kualitatif berdasarkan hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil penelitian memperoleh gambaran tingkat interaksi sosial peserta didik yang dominan berada pada

kategori rendah pada persentase 66%. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perubahan pada siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada peserta didik kelas VII SMP PGRI Ngamprah.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Interaksi sosial

PENDAHULUAN

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua orang individu atau lebih, dimana tingkah laku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki tingkah laku individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi sosial sangat penting bagi siswa karena jika seorang siswa tidak memiliki keterampilan untuk berinteraksi sosial atau bahkan tidak berinteraksi, disadari atau tidak, siswa kehilangan hubungan Bonner (Milenia, 2021). Sebagaimana menurut (Young K, 1969) dalam interaksi sosial, individu menggunakan berbagai macam teknik yang tidak memerlukan banyak gerakan tubuh. Jika pun ada, dengan cara dua orang berkomunikasi satu sama lain, kita dapat mengatakan bahwa proses yang berkembang adalah interaksi sosial.

Sementara itu menurut Gillin dan Gillin (Soekanto S, 2020) bahwa interaksi sosial merupakan beberapa hubungan sosial yang dinamis menyangkut antara orang – orang – perorangan atau kelompok – kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Maka dari itu salah satu proses sosial adalah interaksi sosial itu sendiri karena merupakan salah satu syarat utama terjadinya beberapa aktivitas sosial.

Kemampuan interaksi sosial sangat dibutuhkan dalam proses perkembangan individu, dengan memiliki kemampuan interaksi sosial individu dapat melakukan hubungan timbal balik dengan individu lainnya serta mendapatkan banyak informasi dengan melakukan interaksi sosial. Sebaliknya, jika individu tidak memiliki kemampuan interaksi sosial dengan baik maka perkembangan pada individu tersebut akan terhambat dan sulit mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari individu lain karena tidak adanya hubungan timbal balik antar individu.

Menurut Gazda (Prayitno, 2018) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Tujuan layanan bimbingan kelompok yaitu untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi

khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan serta dapat mendorong pengembangan nilai rasa, pemikiran, persepsi, wawasan dan pengetahuan, dan serta sikap untuk mewujudkan tingkah laku yang lebih efektif (Juliawati, 2014). Bermain peran yang dimaksud dapat berupa *role-playing*. Menurut (Joyce, 2009) *role playing* dapat membuat peserta didik mengeksplorasi berbagai masalah tentang hubungan antar manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan.

Teknik bermain peran atau *role play* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok. Bermain peran memberi kesempatan orang untuk berubah sesuai dengan apa yang dimilikinya sebelumnya. Dalam drama yang sebetulnya merupakan kehidupannya sendiri, seseorang diminta untuk memerankan peran yang tidak biasa dimainkan, maka akan mempunyai pengertian baru ketika memerankan peran tersebut Prawitasari (Milenia, 2021).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mix Methode* atau metode campuran. Dalam penelitian ini menggunakan metode *mixed method sequential explanatory design*. Design ini merupakan penggunaan dua metode penelitian (kuantitatif dan kualitatif) dengan urutan (*sequence*) sehingga setiap metode akan dilaksanakan satu per satu (tidak bersamaan) dalam dua fase penelitian yang berbeda. Fase ini juga dikenal dengan nama *a two-phase design* (J. W. , & C. J. D. Creswell, 2018)

Pendekatan kuantitatif biasanya disebut pendekatan kuno atau tradisional. Karena penelitian ini sudah lama digunakan dan sudah menjadi hal biasa dalam penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan metode kualitatif merupakan metode baru yang belum lama digunakan dan disebut juga metode yang mengandung seni atau artistik. Penelitian *mix method* ini bertujuan untuk memperluas bahasan dengan menerapkan dua penelitian sekaligus (J. W. Creswell, 2017).

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan mengetahui efektivitas penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing*. Penelitian ini dilakukan untuk memperlihatkan upaya meningkatkan

interaksi sosial dengan cara membandingkan nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*) dengan nilai *posttest* (setelah diberi *treatment*), didukung dengan hasil observasi dan wawancara. Sampel yang digunakan sebanyak 8 peserta didik kelas VII. Menurut (Sugiyono, 2023) mengatakan bahwa sampel adalah jumlah kecil yang ada dalam populasi dan dianggap mewakilinya. Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *Random Sampling*.

Pertimbangan populasi peneliti sebanyak 94 peserta didik dirasa akan merumitkan peneliti mengingat keterbatasan waktu maka ditarik beberapa sampel sebanyak 16 peserta didik yang akan dibagi menjadi 2 kelompok, yang merupakan 8 peserta didik kelompok eksperimen dan 8 peserta didik kelompok kontrol. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI Ngamprah dirasa menjadi lokasi yang memadai dan cocok bagi peneliti dilihat aspek keterbukaan dan penermaan Kepala Sekolah, Guru BK dan staff pengajar sekolah tersebut. SMP PGRI Ngamprah ini berlokasi di Jl. Raya Ngamprah No. 1, Ngamprah, Kec. Ngamprah, Kab. Bandung Barat, Provinsi. Jawa Barat. Penelitian ini menggunakan instrumen angket yang telah diuji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS versi 24.0. Hasil uji validitas angket dari 59 item pernyataan terdapat 30 item yang dinyatakan valid dan uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach' Alpha* sebesar 0,707 dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa instrumen reliabel dan termasuk dalam kriteria tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Melalui penelitian ini, ditemukan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* memberikan pengaruh terhadap meningkatkan interaksi sosial peserta didik layanan bimbingan kelompok secara signifikan. Dapat dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Pada hasil *pretest* sebelum peserta didik mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Tabel 1. Distribusi Skor *Pre-test* Interaksi Sosial Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
Nama	Skor	Kategori	Nama	Skor	Kategori
KN	65	Sangat Rendah	KM	74	Sedang
GA	67	Sedang	MA	72	Sedang
BN	68	Tinggi	MH	76	Tinggi
MD	67	Sedang	MK	78	Tinggi
RK	66	Rendah	NS	75	Tinggi
FM	68	Tinggi	NH	75	Tinggi
RM	66	Rendah	NN	66	Rendah
DN	66	Rendah	RF	66	Rendah
Jumlah	533		Jumlah	582	
Mean	66.625		Mean	72.75	

Dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen terdapat 1 peserta didik dalam kategori tingkat interaksi sosial sangat rendah, 3 peserta didik dengan kategori tingkat interaksi sosial rendah, 2 peserta didik dengan kategori tingkat interaksi sosial sedang, serta 2 peserta didik dengan kategori interaksi sosial yang tinggi.

Maka berdasarkan pada perolehan skor *pre-test* pada sampel penelitian dan berdasarkan rumus yang telah ditentukan, diperoleh kategorisasi untuk tingkat interaksi sosial sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Tingkat Skor *Pre-test* Interaksi Sosial

Sangat Rendah	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi
$X < 65$	$65 < X \leq 66$	$66 < X \leq 67$	$67 < X \leq 68$	$X > 68$

Setelah sampel diberikan tes awal (*pre-test*), kelompok eksperimen diberikan treatment berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik Role Playing, sementara kelompok kontrol tidak menerima treatment apapun. Setelah treatment pada kelompok

eksperimen selesai, kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, kembali diberikan angket Interaksi Sosial sebagai tes akhir untuk memperoleh data post-test. Hasil post-test terhadap sampel disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Skor *Post-test* Interaksi Sosial Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
Nama	Skor	Kategori	Nama	Skor	Kategori
KN	99	Sedang	KM	74	Sedang
GA	96	Sedang	MA	72	Sedang
BN	104	Tinggi	MH	76	Tinggi
MD	90	Rendah	MK	74	Sedang
RK	109	Tinggi	NS	75	Tinggi
FM	91	Rendah	NH	78	Tinggi
RM	95	Rendah	NN	66	Rendah
DN	109	Tinggi	RF	64	Rendah
Jumlah	793		Jumlah	579	
Mean	99,125		Mean	72,375	

Dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen terdapat 3 peserta didik dengan kategori tingkat interaksi sosial rendah, 2 peserta didik dengan kategori interaksi sosial sedang, dan 3 peserta didik dengan kategori interaksi sosial tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 2 peserta didik dengan kategori tingkat interaksi sosial rendah, 3 peserta didik dengan kategori tingkat interaksi sosial sedang dan 3 peserta didik dengan kategori tingkat interaksi sosial tinggi.

Maka berdasarkan pada perolehan skor *post-test* pada sampel penelitian dan berdasarkan rumus yang telah ditentukan, diperoleh kategorisasi untuk tingkat interaksi sosial sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori Tingkat Skor *Post-test* Interaksi Sosial

Sangat Rendah	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi
$X < 87$	$87 < X \leq 95$	$95 < X \leq 102$	$102 < X \leq 110$	$X > 110$

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial., dilihat dari meningkatnya skor pada hasil *posttest*. Dari seluruh data tersebut terlihat bahwa terdapat perubahan interaksi sosial yang semula termasuk pada kategori rendah setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok menjadi meningkat.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk dapat mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Karena data berdistribusi normal adalah syarat mutlak sebelum dilakukan analisis statistik parametrik. Uji normalitas ini menggunakan 2 macam pengujian yang sering dipakai yaitu uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 24.0 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil uji normalitas terhadap data pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok control

<i>Test Of Normality</i>							
Kelompok		<i>Kolmogorof Smirnof</i>			<i>Saphiro Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Interaksi Sosial Peserta Didik	<i>Pre-test Eksperimen</i>	0,222	8	.200*	0,912	8	0,366
	<i>Post-test Eksperimen</i>	0,235	8	.200*	0,856	8	0,109
	<i>Pre-test Kontrol</i>	0,161	8	.200*	0,908	8	0,340
	<i>Post-Test Kontrol</i>	0,255	8	0,134	0,881	8	0,191
*.This is a lower bound of the true significance							
a. Lilliefors Significance Correction							

Interpretasi untuk uji normalitas berdasarkan pada tabel hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk semua data pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk* $> 0,05$. Maka dapat dimaknai bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga selanjutnya dapat dilakukan uji statistik parametrik.

Uji T

Uji *paired sample t test* digunakan untuk dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata 2 sampel yang berpasangan. Uji *paired sample t test* dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial pada peserta didik kelas VII SMP PGRI Ngamprah. Sehingga untuk melihat pengaruh tersebut, uji *paired sample t test* dilakukan pada data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji *paired sample t test* menggunakan SPSS disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Uji *Paired Sample T Test* terhadap Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

<i>Paired Sample Test</i>									
		Paired Differences					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2 tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std Deviation</i>	<i>Std. error mean</i>	95% Confidence Interfal of the Difference				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	Pre-test Eksperimen - Post-test Eksperimen	- 32.500	7.928	2.803	- 39.128	- 25.872	- 11.594	7	0,000
Pair 2	Pre-test Kontrol - Post-test Kontrol	.375	1.996	.706	-1.293	2.043	.532	7	0,612

Interpretasi untuk uji *paired sample t test* berdasarkan pada *output Pair 1* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat dimaknai bahwa ada perbedaan rata-rata interaksi sosial peserta didik untuk *pre-test* kelompok eksperimen dan *post-test* kelompok eksperimen menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Sedangkan berdasarkan hasil uji *paired sample t test* pada *output Pair 2* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,612 > 0,05$. Maka didapati tidak ada perbedaan rata-rata interaksi sosial peserta didik untuk *pre-test* kelompok kontrol dan *post-test* kelompok kontrol. Maka dapat dimaknai bahwa terdapat pengaruh dari layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap interaksi sosial pada peserta didik kelas VII SMP PGRI Ngamprah.

Uji N-Gain

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam penelitian Uji N-Gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau *treatme*. Uji normalized gain (N-Gain) bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam penelitian kuasi eksperimen menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kategori perolehan nilai n-gain score yang digunakan adalah kategori tafsiran efektivitas n-gain dari Juniayanti & Susila (2022) yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Presentase	Tafsiran (%)
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Hasil uji perhitungan uji n-gain score menggunakan SPSS disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Uji *N-Gain*

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score				
No	Kelompok eksperimen N-Gain Score (%)		No	Kelompok kontrol N-Gain Score (%)
1	61,82		1	0,00
2	54,72		2	0,00
3	69,23		3	0,00
4	43,40		4	-9,25
5	79,63		5	0,00
6	44,23		6	6,67
7	53,70		7	0,00
8	79,63		8	-3,70
Mean	60,7945		Mean	-,8201
Min	43,40		Min	-9,52
Max	79,63		Max	6,67

Untuk hasil perhitungan uji *n-gain score* tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *n-gain score* untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 60,7945 atau 60,7% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *n-gain score* minimal 43,40% dan maksimal 79,63%. Sementara untuk rata-rata *n-gain score* untuk kelompok kontrol adalah sebesar -,8201 atau -82,01% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *n-gain score* minimal -9,52% dan maksimal 6,67%.

Hasil Observasi dan Wawancara

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama tiga kali pertemuan, bahwa ditemukan siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya interaksi antara peserta didik satu sama lain, sering menyendiri dan acuh terhadap keadaan sekitar. Namun, setelah diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terlihat adanya peningkatan pada interaksi sosial pada peserta didik dan dapat mengikuti kegiatan layanan dengan baik. Hal ini terlihat ketika layanan sedang dilakukan peserta didik memiliki kemauan untuk memainkan peran, mampu menuangkan ide dan saling bertukar pendapat dalam menjalankan perannya masing – masing.

Begitu juga pada hasil wawancara, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada interaksi sosial peserta didik setelah diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hal ini ditandai dengan perubahan dan perilaku siswa yang mulai berinteraksi dengan peserta didik lain, mulai bermain bersama dan berdiskusi bersama. Pernyataan lain yang disampaikan oleh Guru BK saat wawancara, beliau mengatakan bahwa setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok peserta didik mengalami perubahan, beberapa peserta didik mulai menunjukkan peningkatan interaksi sosial, namun terkait hal ini peserta didik masih perlu diarahkan. Perubahan interaksi sosial ini terlihat ketika dua dari delapan peserta didik tersebut mulai berbincang satu sama lain yang asalnya salah satu peserta didik tersebut selalu menyendiri dikelasnya.

Pembahasan

Hasil penelitian sebelum dilakukan treatment bimbingan kelompok teknik *role playing* pada responden berada pada rentang skor *pretest* < 65 . Hal ini menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial peserta didik masih rendah. Kondisi peserta didik memiliki interaksi sosial yang rendah dapat menghambat pada kondisi akademiknya, peserta didik sulit untuk bergaul dengan teman dan tidak dapat menyampaikan pendapatnya.

Setelah diberikan treatment bimbingan kelompok teknik *role playing*, skor yang diperoleh responden menjadi pada kategori tinggi yaitu berapa pada rentang > 110 pada saat *posttest*. Melalui penelitian ini, teknik *role playing* yang diaplikasikan dalam kegiatan bimbingan kelompok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat interaksi sosial pada peserta didik. Konsep teknik *role playing* membuat peserta didik lebih aktif dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Adapun dari responden 8 peserta didik yang menjadi partisipan dapat disimpulkan bahwa proses layanan bimbingan kelompok berjalan dengan baik dan menyenangkan. Diantaranya saat layanan berlangsung peserta didik merasakan manfaat dari layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* seperti bertambahnya pengalaman untuk memainkan peran, menuangkan ide, imajinasi serta kebebasan berpendapat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hipotesis alternative (H_a) diterima. Hipotesis alternative diterima karena nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* terbukti dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik di SMP PGRI

Ngamprah pada taraf signifikansi 5%. Hasil antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa skor interaksi sosial pada peserta didik kelas VII di SMP PGRI Ngamprah mengalami peningkatan setelah dilakukan *treatment* menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik di SMP PGRI Ngamprah. Pada skor *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan setelah dilakukan perlakuan bimbingan kelompok teknik *role playing*. Didukung pula oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa melalui bimbingan kelompok teknik *role playing* dapat meningkatkan interaksi sosial dibuktikan dengan adanya manfaat seperti perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih positif dan memiliki kemauan terkait pengembangan berinteraksi. Maka kesimpulannya, H_0 ditolak dan H_a diterima melalui hasil uji *t* dengan perolehan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$.

REFERENSI

- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Bedelau: Journal of Education and Learning, 2.
- Creswell, J. W. , & C. J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Bedelau: Journal of Education and Learning, 2.
- Irmayanti R. (2020). Teknik Bimbingan Dan Konseling. Edupotensia.
- Juliawati, D. (2014). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Mengurangi Prokrastinasi Akademik Siswa*. International Guidance and Counseling Conference, At Padang, West Sumatera, Indonesia.
- Joyce, W. dan C. (2009). *Models of Teaching: Model-model pembelajaran (edisi delapan)*. Alih Bahasa: Fawaid, A. Dan Mirza, A. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Milenia, B. (2021). *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Berbasis Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Antar Teman Sebaya*. Bimbingan Dan Konseling Islami, 1, 2–3.

- Prayitno. (2018). *Dasar - Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian*. Jurnal Kajian Islam Kontemporer, 14.
- Soekanto S. (2020). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Young K. (1969). *La Psicología Social y Aprendizaje de la Interacción (3rd ed.)*. Appleton Century- Crofts.