

PENINGKATAN INTIMASI PERTEMANAN MELALUI PERMAINAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK

Hervina Nathasya¹, Fadhlina Rozzaqyah², Yola Eka Putri³

¹hervinanatasya3@gmail.com, ²fadhlina@fkip.unsi.ac.id, ³yolaputri@fkip.unsri.ac.id

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

Abstract

This study aims to measure the improvement of friendship intimacy in class VII students at North Indralaya Junior High School through group games in group guidance. The method used was pre-experimental with a one-group pretest-posttest research design. The participants in this study consisted of 12 students who were selected by purposive sampling from the pretest results to create a heterogeneous group. This research instrument uses a friendship intimacy questionnaire adapted from Sharabany (1994) with a reliability of $\alpha = 0.83$. The paired sample t-test results showed a significant increase ($t = -5.37, p < 0.001$). This study demonstrates that group games within group counseling sessions are effective in enhancing friendship intimacy among seventh-grade students at SMP Indralaya Utara. Using a one-group pretest-posttest pre-experimental design, a significant increase in friendship intimacy scores was observed following the intervention. These findings support the use of group games as an effective approach for developing social skills, particularly in fostering friendship closeness within the school environment.

Keywords: Friendship intimacy, group guidance, group games, adolescents

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan intimasi pertemanan pada siswa kelas VII di SMP Indralaya Utara melalui permainan kelompok dalam bimbingan kelompok. Metode yang digunakan adalah pra-eksperimental dengan desain penelitian one-group pretest-posttest. Partisipan pada penelitian ini terdiri atas 12 orang siswa yang dipilih secara purposive sampling dari hasil pretest untuk menciptakan kelompok yang heterogen. Instrumen penelitian ini menggunakan angket intimasi pertemanan yang diadaptasi dari Sharabany (1994) dengan reliabilitas $\alpha = 0,83$. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan signifikan ($t = -5,37, p < 0.001$). Rata-rata skor meningkat dari 62,75 (pretest) menjadi 98,58 (posttest), dengan persentase kenaikan sebesar 19%. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kelompok dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan intimasi pertemanan pada siswa kelas VII di SMP Indralaya Utara. Melalui desain pra-eksperimental one-group pretest-posttest, ditemukan peningkatan signifikan dalam skor intimasi pertemanan setelah intervensi. Temuan ini mendukung bahwa strategi permainan kelompok dapat digunakan sebagai pendekatan yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial, khususnya dalam membangun kedekatan pertemanan di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Intimasi pertemanan, bimbingan kelompok, permainan kelompok, remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial remaja merupakan aspek krusial dalam membentuk kemampuan berinteraksi dan membangun hubungan yang bermakna (Simanjuntak, dkk., 2025). Pada usia remaja, sudah mencapai fase dimana mereka membentuk kelompok-kelompok bermain (Gunarsa & Gunarsa, 1991). Seharusnya, pada kelompok bermain ini mereka mampu meningkatkan hubungan yang lebih intim antar sebayanya seperti hubungan persahabatan, memiliki perasaan suka dengan lawan jenis, kepercayaan dan loyalitas tinggi yang tingkatnya lebih serius dan mendalam dibandingkan hubungan yang hanya saling mengenal biasa (Risal & Alam, 2021).

Namun, di era digital ini, remaja menghadapi tantangan unik dalam membangun keintiman pertemanan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa 73% remaja melaporkan lebih banyak berinteraksi melalui media sosial daripada tatap muka langsung (Twenge, dkk., 2019). Fenomena ini diperparah dengan maraknya fenomena *phubbing* (pengabaian sosial akibat penggunaan gadget) yang mengurangi kualitas interaksi langsung (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Dimana, apabila fenomena *phubbing* ini terus berjalan, intimasi pertemanan akan terbentuk dengan kurang baik. Intimasi pertemanan yang kurang baik dilihat melalui sikap seseorang yang tidak percaya dan tidak dapat dipercaya, sulit untuk berkata jujur dan terbuka, mengembangkan hubungan diluar pertemanan yang terkadang tidak aman bagi remaja, kurangnya rasa empati, dan banyak lagi lainnya (Santoso & Khusumadewi, 2024). Dampak negatifnya adalah mereka tidak memiliki cukup banyak relasi, sulit untuk mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, merasakan kesepian hingga perasaan menurunnya harga diri (Fadhilla & Siregar, 2024).

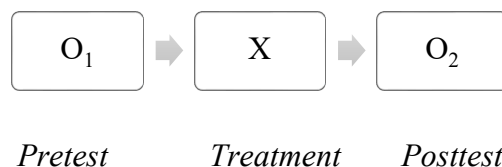
Sebaliknya, jika intimasi pertemanan ini dapat terjalin dengan baik, seseorang dapat dengan leluasa menjalin relasi antara sebayanya, mampu meningkatkan rasa percaya diri, jujur dan terbuka, memiliki rasa nyaman dan akrab karena memiliki kemampuan untuk saling mendukung satu sama lain hingga meningkatkan kesehatan mental remaja (Buhrmester & Furman, 1987). Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Indralaya Utara, terdapat beberapa siswa yang masih kurang memiliki keintiman dalam hubungan pertemanan dengan sebayanya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji peningkatan intimasi pertemanan sebaya pada siswa kelas VII di SMP

Indralaya Utara dengan menggunakan permainan kelompok pada layanan bimbingan kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Pra-eksperimental (one-group pretest-posttest)* dengan jumlah populasi sebanyak 73 orang siswa. Diketahui dari 73 orang ini didapati 5 orang siswa dengan intimasi pertemanan rendah dan 2 orang siswa dengan intimasi pertemanan sangat rendah. Untuk menjadikan kelompok bimbingan, peneliti mengambil sampel berjumlah 12 orang yang 5 orang diantaranya berada pada tingkat sangat tinggi, tinggi dan sedang agar menjadi kelompok yang heterogen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket intimasi pertemanan yang diadaptasi dari Sharabany (1994) dengan 30 item pernyataan menggunakan skala likert dengan 4 kategori jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), dan tidak setuju (TS). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji t-test dengan bantuan SPSS Statistic versi 25. Adapun Desain Penelitian ini sebagai berikut:

Pra-eksperimental (one-group pretest-posttest)



Gambar 1. Desain Penelitian *Pra-eksperimental*

Berdasarkan gambar diatas, pengumpulan data dimulai dari pemberian pretest berupa angket intimasi pertemanan. Kemudian, dari hasil pretest didapatkan sampel yang sesuai dengan kriteria untuk diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan. Kriteria sampel penelitian ini adalah siswa dengan tingkat intimasi pertemanan sangat rendah dan rendah. Untuk membuat kelompok heterogen, maka diambil pula partisipan dengan tingkat intimasi pertemanan yang sedang, tinggi dan sangat tinggi. Pemberian treatment dilakukan sebanyak delapan kali dengan pembagian sebagai berikut:

Tabel 1. Jenis Permainan Dalam Bimbingan Kelompok

No	Kegiatan	Durasi	Jenis permainan
1.	Bimbingan kelompok 1	40 menit	2 benar dan 1 bohong
2.	Bimbingan kelompok 2	40 menit	Tebak emosi (emoji)
3.	Bimbingan kelompok 3	40 menit	Berbagi memori dalam lingkaran
4.	Bimbingan kelompok 4	40 menit	Pasangan rahasia
5.	Bimbingan kelompok 5	40 menit	Teka-teki tim
6.	Bimbingan kelompok 6	40 menit	Buta, tuli dan bisu (roleplay)
7.	Bimbingan kelompok 7	40 menit	Estafet game
8.	Bimbingan kelompok 8	40 menit	Kartu rahasia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan dan kendala layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan intimasi pertemanan siswa

Pemberian perlakuan berupa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan kepada para partisipan berjalan dengan baik dan selesai hingga delapan kali pertemuan. Pada pemberian perlakuan pertama dengan permainan dua benar dan satu bohong, siswa mampu mendeskripsikan diri mereka sesuai dengan arahan dari permainan dan antusias partisipan baik dan sudah cukup aktif dalam pertemuan pertama. Kendala pada pertemuan pertama ini terletak pada rasa kecanggungan siswa karena merasa masih baru dengan pertemuan yang dilakukan.

Pada perlakuan kedua, siswa mampu mengekspresikan emosi manusia melalui permainan tebak emosi (emoji) secara bergantian. Mereka berani tampil kedepan dan percaya diri untuk menunjukkan ekspresi wajah sesuai dengan perintah permainan. Kendala pada pertemuan ini adalah media permainan yang dipakai kurang relevan dengan mimik dan ekspresi wajah manusia asli karena menggunakan emoticon.

Pada perlakuan ketiga, siswa berani untuk berbicara mengenai pengalaman menyenangkan mereka mengenai teman sebayanya didepan teman-teman anggota kelompok yang lain. Mereka mampu mendeskripsikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan bersama teman yang mengesankan. Di pertemuan ini tidak memiliki kendala yang berpengaruh pada jalannya layanan.

Pada pertemuan keempat, para anggota kelompok akan diberikan nama pasangan mereka masing-masing tanpa diketahui oleh pasangannya sendiri. Mereka yang memiliki nama pasangan harus memberikan pujian dan penilaian positif terhadap pasangan rahasianya kemudian teman-teman yang lain menebak kira-kira pujian tersebut ditujukan kepada siapa. Hal ini membantu siswa untuk lebih akrab dan dekat lagi karena membangun afirmasi positif antar sebayanya. Di pertemuan ini, mereka mampu memberikan afirmasi positif yang baik kepada pasangan mereka, artinya secara tidak langsung mereka mampu untuk saling mendukung satu sama lain.

Pada perlakuan kelima, mereka mulai melakukan permainan kelompok dengan tim yang dibagi secara random oleh pemimpin kelompok. Mereka memainkan permainan teka-teki tim yang dimana dalam permainan ini mereka akan bekerjasama dan berpikir bersama untuk menjawab teka-teki yang diberikan oleh pemimpin kelompok. Melalui permainan ini, mereka diajarkan untuk saling bekerjasama dan saling bertukar pikiran sehingga dapat memenangkan permainan tim tersebut.

Pada perlakuan keenam, mereka melakukan roleplay si buta, tuli dan bisu. Dalam roleplay ini mereka juga diajak untuk saling bekerja sama dalam kelompok agar dapat mencapai tujuan bersama. Si bisu akan memberikan arahan kepada si tuli tanpa mengeluarkan satu patahkata. Kemudian, si tuli akan meneriakkan arahan yang diberikan dari si bisu tanpa boleh menoleh kearah si buta. Dan si buta akan bergerak sesuai arahan yang diterima dari si tuli dengan menutup mata. Permainan ini mengajarkan mereka untuk saling bekerjasama dan berkorban jika ingin mencapai tujuan yang sama. kendala pada permainan ini adalah kurangnya bahan untuk menutup telinga si tuli karena tidak memiliki alat yang cocok.

Pada perlakuan ketujuh, mereka juga memainkan permainan kelompok berupa estafet game. Dimana, anggota kelompok akan bergantian melakukan estafet kata, estafet karet menggunakan sedotan es, dan estafet sarung. Dengan melakukan permainan ini, akan menimbulkan momen dan kenangan bahagia ketika bermain bersama teman tanpa perlu memikirkan hal lain terutama gadget. Mereka mulai menjalin keakraban melalui permainan yang menyenangkan dan bersemangat, membuat kebahagiaan dengan tertawa selama permainan berlangsung.

Terakhir, pada perlakuan kedelapan mereka mulai memainkan kartu rahasia yang dimana didalamnya berisi jawaban atas pertanyaan selama berlangsungnya permainan.

Seperti apakah akan terus berteman dengan anggota kelompok bermain ini, siapa yang paling membuat mereka ingin terus berteman, perilaku apa yang mereka sukai dan pertanyaan-pertanyaan lain. Melalui permainan terakhir ini, mereka sudah mampu untuk jujur dalam berpendapat dan mampu menilai dengan baik hal-hal yang terjadi selama melakukan bimbingan kelompok.

Berikut adalah hasil pretest dan posttest intimasi pertemanan siswa beserta persentase kenaikan:

Tabel 2. Hasil Skor *Pretest* Intimasi Pertemanan (Sebelum Diberikan Perlakuan)

Kelompok BKp	Skor <i>Pretest</i>	Kategori
P1	62	Sangat Rendah
L1	71	Sangat Rendah
L2	72	Rendah
P2	73	Rendah
P3	77	Rendah
P4	79	Rendah
L3	80	Rendah
P5	88	Sedang
P6	88	Sedang
P7	96	Tinggi
P8	97	Tinggi
L4	110	Sangat Tinggi

Dari hasil pretest, didapati 7 orang partisipan dengan kategori intimasi pertemanan sangat rendah dan rendah yakni P1, L1, L2, P2, P3, P4, dan L3. Dengan rentang skor mulai dari 62 – 79. Artinya pemberian perlakuan diutamakan untuk fokus pada kenaikan skor intimasi pertemanan 7 orang siswa tersebut. Selanjutnya pada hasil posttest setelah pemberian perlakuan didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Skor *Posttest* Intimasi Pertemanan (Setelah Diberikan Perlakuan)

Kelompok BKp	Skor <i>Posttest</i>	Kategori
P1	81	Sedang
L1	93	Tinggi
L2	103	Sangat Tinggi
P2	74	Rendah

P3	97	Tinggi
P4	84	Sedang
L3	103	Sangat Tinggi
P5	100	Sangat Tinggi
P6	120	Sangat Tinggi
P7	101	Sangat Tinggi
P8	108	Sangat Tinggi
L4	119	Sangat Tinggi

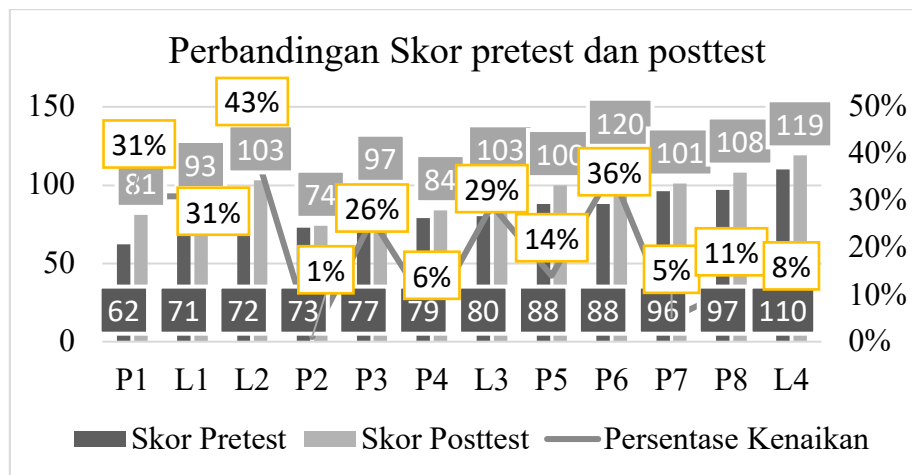
Hasil skor posttest pada semua partisipan mengalami kenaikan. Namun, walaupun semua partisipan mengalami kenaikan skor masih terdapat satu partisipan dengan kategori pertemanan yang rendah. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang ada pada diri ataupun diluar diri partisipan P2. Untuk tindak lanjut dari memberikan perlakuan ini, guru BK bisa memberikan layanan konseling individu kepada P2 agar dapat diketahui apa yang menyebabkan ia masih memiliki tingkat intimasi pertemanan yang rendah. Berdasarkan hasil pretest dan posttest diatas, berikut ini dijabarkan persentase kenaikan skor intimasi pertemanan dari hasil pretest ke posttest:

Tabel 4. Hasil persentase kenaikan

Kelompok BKp	Persentase kenaikan (<i>pretest ke posttest</i>)
P1	31%
L1	31%
L2	43%
P2	1%
P3	26%
P4	6%
L3	29%
P5	14%
P6	36%
P7	5%
P8	11%
L4	8%

Berdasarkan tabel diatas, semua partisipan mengalami persentase kenaikan skor. Hanya saja, terdapat dua kenaikan rendah dan tidak terlalu signifikan yakni kenaikan skor sebanyak 1% pada P2 dan 5% pada P7. Sedangkan kenaikan yang sangat signifikan

terjadi pada L2 sebanyak 43%, P6 sebanyak 36%, P1 dan L1 yang sama-sama mengalami kenaikan sebanyak 31%, L3 sebanyak 29%, P3 sebanyak 26%, P5 sebanyak 14%, P8 sebanyak 11%, L4 sebanyak 8%, dan P4 sebanyak 6%. Berikut adalah diagram perbandingannya:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Skor Pretest Dan Posttest

Efektivitas layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan untuk meningkatkan intimasi pertemanan siswa

Tabel 5. Analisis Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	12	62	110	993	82.75	13.519	3.902
Posttest	12	74	120	1183	98.58	14.048	4.055
Valid N (listwise)	12						

Berdasarkan hasil analisis deskriptif statistik menggunakan SPSS Statistic versi. 25, diperoleh nilai rerata pretest siswa yaitu 82,75 dan nilai rerata posttest 98,58 dengan jumlah kenaikan skor sebesar 15,83. Artinya terjadi peningkatan nilai intimasi pertemanan siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian

teknik permainan pada bimbingan kelompok berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan intimasi pertemanan siswa kelas VII SMP.

Tabel 6. Uji Normalitas Data

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Intimasi	1	.164	12	.200*	.962	12	.816
Pertemanan	2	.127	12	.200*	.959	12	.766

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

a. *Lilliefors Significance Correction*

Tabel 7. Uji Homogenitas Data

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Intimasi	Based on Mean	.005	1	22	.946
Pertemanan	Based on Median	.000	1	22	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	21.956	1.000
	Based on trimmed mean	.003	1	22	.954

Berdasarkan uji normalitas data diatas, nilai Sig pretest 0,816 dan nilai Sig posttest 0,766 yang artinya lebih besar dari 0,05, maka sebaran data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas data diatas menunjukkan nilai Signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar $0,946 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa varians data adalah homogen. Selanjutnya pada uji paired sample t-test yang digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Intimasi Pertemanan – Posttest Intimasi Pertemanan	-15.833	10.214	2.949	-22.323	-9.343	-5.370	11	.000

Berdasarkan tabel output uji t, diperoleh nilai sig = 0,000, artinya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun bunyi H_0 , tidak ada perbedaan skor intimasi pertemanan siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan dan H_1 , ada perbedaan skor intimasi pertemanan siswa sebelum dan sesudah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan intimasi pertemanan siswa secara signifikan setelah diberikan perlakuan berupa permainan kelompok pada bimbingan kelompok.

Pembahasan

Intimasi pertemanan merupakan aspek krusial dalam perkembangan sosial-emosional remaja, khususnya pada masa transisi di tingkat sekolah menengah pertama. Kedekatan emosional antara teman sebaya membantu remaja membangun identitas diri, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan rasa empati dan resiliensi terhadap tekanan sosial (Ramadhani & Nur, 2025). Remaja yang memiliki hubungan pertemanan yang intim cenderung lebih stabil secara emosional dan menunjukkan penyesuaian sosial yang lebih baik (Lana & Indrawati, 2021). Ibda (2023) menyatakan bahwa peran dukungan sosial yang intim dan dalam sangat penting dalam membangun ketahanan mental dan mengurangi risiko isolasi sosial pada remaja.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam bimbingan kelompok memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan intimasi pertemanan siswa kelas VII di SMP Indralaya Utara. Permainan yang digunakan dirancang untuk

mendorong interaksi langsung, kerja sama, serta keterbukaan antar anggota kelompok. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *experiential learning*, di mana peserta belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan emosi dan partisipasi aktif (Nurdiah, dkk., 2024). Menurut Nazri, dkk., (2022), intervensi berbasis permainan kelompok efektif dalam mengurangi kecanggungan sosial dan meningkatkan interaksi positif di antara remaja..

Analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara skor pretest dan posttest intimasi pertemanan, dengan nilai $t = -5,37$ dan $p < 0,001$. Rata-rata skor meningkat dari 62,75 sebelum intervensi menjadi 98,58 setelah intervensi, dengan persentase kenaikan tertinggi mencapai 43% pada salah satu partisipan yakni L2. Data ini menguatkan bahwa strategi permainan dalam sesi bimbingan kelompok efektif meningkatkan kualitas hubungan sosial siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Riansyah & Wulandari (2017) menyatakan bahwa bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Loban, dkk., (2017) bahwa games pada bimbingan kelompok dapat membantu meningkatkan hubungan interpersonal siswa. Septami, dkk., (2016) menambahkan bahwa aktivitas kelompok yang menyenangkan dan interaktif seperti permainan mampu memfasilitasi pertumbuhan empati dan rasa percaya antar peserta, yang merupakan fondasi dari hubungan pertemanan yang sehat.

Selain meningkatkan keintiman dalam pertemanan, pendekatan ini juga memiliki implikasi praktis yang luas dalam dunia pendidikan. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dapat mengintegrasikan permainan sebagai metode alternatif dalam sesi bimbingan kelompok untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan membangun hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah. Dono (2016) menekankan bahwa teknik permainan tidak hanya meningkatkan kohesi kelompok tetapi juga mengurangi hambatan komunikasi interpersonal antar siswa. Selain itu, penelitian Khoiroh & Rozzaqyah (2024) menguraikan bahwa penggunaan permainan juga mampu membantu siswa untuk meningkatkan karir pada fase *growth* siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman baru pada penerimaan materi. Oleh karena itu, konselor sekolah perlu mengembangkan modul-modul permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan bimbingan.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu tingkat intimasi pertemanan siswa sebelum diberikan perlakuan masih ada yang berada di tingkat sangat rendah dan rendah, setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan, rata-rata skor partisipan mengalami peningkatan intimasi pertemanan;

Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap tingkat intimasi pertemanan siswa setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan, layanan bimbingan kelompok ini terlaksanan sebanyak 10 kali pertemuan dengan delapan pertemuan layanan bimbingan kelompok dengan materi dan jenis permainan yang berbeda-beda sesuai dengan aspek intimasi pertemanan dan dua layanan lain digunakan sebagai pengambilan data *pretest* dan *posttest*.

Kendala pada pemberian perlakuan ini ada pada siswa yang masih belum terbuka secara keseluruhan dan terdapat media yang sulit dipahami oleh partisipan. Melalui temuan ini, diketahui penggunaan teknik permainan dalam layanan bimbingan kelompok dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial remaja.

REFERENSI

- Buhrmester, D., & Furman, W. (1987). The development of companionship and intimacy. *Child Development*, 58(4), 1101–1113. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1987.tb01444.x>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Dono, M. (2016). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Smp Negeri 2 Menganti Gresik. *Yogyakarta: Bookmarks*, 0–4.
- Fadhilla, R., & Siregar, A. P. (2024). Dampak Lingkungan Pertemanan Toxic Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(2), 37–48. <https://doi.org/10.51178/invention.v5i2.2017>
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. D. (1991). *Psikologi praktis: anak, remaja dan keluarga*. Gunung Mulia. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=fe1ELNdtTowC>
- Ibda, F. (2023). Dukungan Sosial: Sebagai Bantuan Menghadapi Stres Dalam Kalangan Remaja Yatim di Panti Asuhan. *Intelektualita*, 12(2), 153–169. <https://doi.org/10.22373/ji.v12i2.21652>
- Khoiroh, M., & Rozzaqyah, F. (2024). Efektivitas Permainan Ular Tangga Karir untuk Meningkatkan Pemahaman Karir (Fase Growth) pada Siswa Sekolah Dasar, 7(3), 933–950.
- Lana, C. D., & Indrawati, K. R. (2021). Peranan kualitas persahabatan dan kecerdasan

- emosional pada kebahagiaan remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.24843/jpu.2021.v08.i01.p10>
- Loban, M. N., Wibowo, M. E., & Purwanto, E. (2017). Model Bimbingan Kelompok menggunakan Games untuk Meningkatkan Hubungan Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 54–61. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>
- Nazri, E. N., Ahmad, N., Ahmad, N. K., & Bakar, A. Y. A. (2022). The Role of Group Play Therapy in Improving Adolescents' Social Interaction. *Creative Education*, 13(10), 3364–3373. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.1310215>
- Nurdiah, R. F., Budiyo, M., & Alima, S. A. (2024). Pembelajaran Aktif: Implementasi Pendekatan Experiential Learning Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(2), 164–170.
- Ramadhani, A., & Nur, H. (2025). Peran Resiliensi Dalam Pengembangan Diri Remaja : Studi Literatur, 2(April).
- Riansyah, H., & Wulandari, W. (2017). Layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.26539/1110>
- Risal, H. G., & Alam, F. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sekolah. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 1(1), 1–10.
- Santoso, M. A., & Khusumadewi, A. (2024). Fenomena Toxic Relationship Pada Remaja Yang Mengikuti Komunitas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28401–28413.
- Septami, M. P., Umari, T., & Saam, Z. (2016). Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Empati Siswa Di Kelas X Mipa 3 Sma Negeri 12 Pekanbaru the Effect of Group Counseling on Improvement of Empathy Students in Class X Mipa 3 Sma State 12 Pekanbaru Academic Year 2015 / 2016. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1–13.
- Simanjuntak, S., Simbolon, F. P., & Hutapea, F. C. (2025). Karakteristik Perkembangan Kognitif Sosial dan Moral pada Masa Remaja dan Dewasa. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 2(1), 159–167.
- Twenge, J. M., Spitzberg, B. H., & Campbell, W. K. (2019). Less in-person social interaction with peers among U.S. adolescents in the 21st century and links to loneliness. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(6), 1892–1913. <https://doi.org/10.1177/0265407519836170>