

**PENERAPAN PERMAINAN SIMULASI DALAM
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI DENGAN
TEMAN SEBAYA DI SMP NEGERI 2 PALEMBANG**

Rahma Oktrianti¹, Nurlela², Tri Wahyuni Oktavia³
oktriantirahma@gmail.com¹, nurlelampd97@gmail.com²,
triwahyuni003@gmail.com³
Universitas Sriwijaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa kelas VIII.3 di SMP Negeri 2 Palembang dengan teman sebaya melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi. Masalah yang diidentifikasi adalah kesulitan siswa dalam beradaptasi dengan teman sebaya, yang disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kesenjangan sosial yang muncul akibat penerimaan peserta didik baru melalui jalur afirmasi dan zonasi. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari satu pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam penyesuaian diri siswa, terbukti dari peningkatan skor rata-rata posttest dari 52 menjadi 95. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknik permainan simulasi efektif dalam membantu siswa menyesuaikan diri dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. Penelitian ini menyarankan penerapan bimbingan kelompok sebagai solusi untuk mengatasi masalah penyesuaian diri siswa.
Kata kunci: Penyesuaian Diri, Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi.

Abstract

This study aims to improve the self-adjustment of grade VIII students at SMP Negeri 2 Palembang with their peers through group counseling services using simulation game techniques. The identified issue is the difficulty students face in adapting to their peers, which is caused by several factors, including social gaps resulting from the new student admission process through affirmative action and zoning systems. The method used is guidance and counseling action research (PTBK) with two cycles, each consisting of one meeting. The results showed a significant improvement in students' self-adjustment, as evidenced by the increase in the average posttest score from 52 to 95. These findings suggest that simulation game techniques are effective in helping students adjust to their peers in the school environment. This study recommends the implementation of group counseling services as a solution to address students' self-adjustment issues.

Keywords: Self-Adjustment, Group Counseling, Simulation Games.

PENDAHULUAN

Remaja merupakan individu yang sedang berada dalam masa transisi dan perkembangan pesat, baik secara fisik, emosional, maupun sosial. Istilah "remaja" dalam bahasa Inggris dikenal sebagai "teenager", yang merujuk pada individu berusia antara 13 hingga 19 tahun. Sementara itu, dalam bahasa Latin, remaja disebut dengan kata "adolescence", yang memiliki makna tumbuh atau berkembang menuju tahap kedewasaan (Ali, 2009: 48).

Pada masa ini, mereka sering dihadapkan pada tantangan besar dalam hal penyesuaian diri, terutama ketika memasuki lingkungan baru seperti sekolah atau menjalin hubungan dengan teman sebaya. Sama seperti proses perkembangan yang terjadi pada masa kanak-kanak, masa remaja juga ditandai dengan berbagai bentuk perubahan (Zola, Ilyas, & Yusri, 2017). Pada masa anak-anak menghabiskan banyak waktu bersama orang tua, teman sebaya, dan guru. Namun kini, mereka mulai menghadapi perubahan biologis yang signifikan, berbagai pengalaman baru, serta tuntutan perkembangan yang berbeda dari sebelumnya. Ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri dapat memunculkan berbagai permasalahan seperti kecemasan, rendahnya rasa percaya diri, dan kesulitan dalam berinteraksi sosial. Berdasarkan hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) dan observasi di SMP Negeri 2 Palembang, ditemukan bahwa sejumlah siswa mengalami kesulitan dalam membangun relasi sosial yang sehat dengan teman sebayanya. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memberikan intervensi melalui layanan bimbingan yang tepat, guna membantu mereka meningkatkan kemampuan penyesuaian diri.

Penyesuaian diri sendiri merupakan proses dinamis di mana individu berusaha merespons tuntutan lingkungan secara adaptif, baik dalam hal norma sosial maupun tuntutan emosional. Dengan kata lain, penyesuaian diri mencerminkan kemampuan individu untuk menyeimbangkan respons terhadap tekanan eksternal maupun kebutuhan internal secara harmonis. Penyesuaian diri adalah kemampuan seseorang untuk memenuhi kebutuhan psikologisnya, menerima diri sendiri, menjalani kehidupan dengan baik tanpa hambatan, serta bersedia terlibat dan berkontribusi dalam aktivitas sosial di lingkungannya (Hasanuddin, 2021). Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk menciptakan hubungan yang harmonis dengan lingkungannya melalui pengelolaan konflik batin, kontrol diri, dan keterbukaan terhadap perubahan. Dalam konteks remaja, penyesuaian diri menjadi fondasi penting dalam pembentukan identitas dan pengembangan keterampilan sosial. Remaja yang mampu menyesuaikan diri dengan baik akan lebih mudah merasa diterima, memahami dirinya, serta mampu menjalani kehidupan sosial yang sehat dan produktif.

Faktor-faktor yang memengaruhi penyesuaian diri terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, kepribadian, serta pengalaman individu dalam menghadapi tantangan hidup. Sedangkan faktor eksternal mencakup dukungan keluarga, lingkungan sekolah, teman sebaya, dan budaya sosial di sekitarnya. Individu yang berhasil menyeimbangkan kebutuhan pribadi dan ekspektasi lingkungan cenderung lebih resilien dan terbuka dalam menghadapi berbagai kondisi. Oleh karena itu, untuk mendukung perkembangan penyesuaian diri yang optimal, dibutuhkan pendekatan yang bersifat preventif, kuratif, dan juga pengembangan potensi secara menyeluruh.

Layanan bimbingan kelompok merupakan salah satu pendekatan yang digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk membantu siswa mengatasi berbagai permasalahan, termasuk dalam hal penyesuaian diri. Layanan bimbingan kelompok pada dasarnya adalah suatu proses bantuan yang bersifat terapeutik, di mana seorang konselor profesional berperan sebagai pemimpin kelompok dan bekerja bersama sejumlah siswa sebagai anggota kelompok untuk membantu menyelesaikan permasalahan serta mendukung pengembangan pribadi mereka melalui interaksi dan dinamika kelompok (Padil & Nashruddin, 2021). Layanan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi pengalaman, belajar dari dinamika kelompok, serta membangun komunikasi yang sehat.

Layanan bimbingan kelompok memungkinkan siswa mendapatkan wawasan, pengalaman,

serta kemampuan beradaptasi di lingkungan sekolah, yang pada akhirnya mendukung mereka dalam menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan yang ada di sekolah dengan lebih efektif (Fadila, 2022). Dalam pelaksanaannya, bimbingan kelompok terbagi ke dalam empat tahap, yaitu pembentukan, peralihan, kegiatan inti, dan pengakhiran (Prayitno, 1995). Setiap tahap memiliki peran penting dalam membangun rasa aman dan keterlibatan aktif siswa, yang menjadi kunci keberhasilan proses bimbingan.

Selain sebagai media untuk menyelesaikan permasalahan, bimbingan kelompok juga memiliki fungsi pengembangan dan pencegahan (Rismi, Yusuf, & Firman, 2022). Fungsi pengembangan bertujuan untuk menstimulasi potensi siswa melalui pengalaman interaktif dalam kelompok. Fungsi pencegahan ditujukan untuk membekali siswa dengan wawasan dan keterampilan sosial agar mampu menghadapi situasi sulit secara lebih bijak. Dengan demikian, bimbingan kelompok tidak hanya menjadi wadah penyelesaian masalah, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan keterampilan hidup. Secara umum, tujuan dari bimbingan menurut Tohirin (2007) adalah untuk mengembangkan keterampilan bersosialisasi siswa, khususnya dalam hal kemampuan berkomunikasi. Kemampuan komunikasi yang efektif mendukung proses penyesuaian diri, karena melalui komunikasi yang lancar siswa dapat menyampaikan gagasan, memahami perasaan orang lain, serta menjalin hubungan sosial yang positif di lingkungan sekolah.

Salah satu teknik efektif dalam layanan bimbingan kelompok adalah permainan simulasi. Permainan simulasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk menggambarkan atau menirukan berbagai situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata sebagai bentuk refleksi (Desriana, 2019). Teknik ini menghadirkan situasi yang menyerupai kehidupan nyata untuk melatih keterampilan penyesuaian diri, komunikasi, serta kemampuan memecahkan masalah sosial. Siswa diajak bermain peran dalam suasana menyenangkan yang bebas tekanan, yang mendorong mereka untuk lebih terbuka, kreatif, dan aktif berinteraksi. Permainan simulasi juga memiliki kelebihan dalam menjembatani teori dengan praktik nyata, mengungkap pemahaman siswa terhadap suatu topik, dan membentuk kerja sama yang positif. Namun demikian, keberhasilannya sangat bergantung pada perencanaan yang matang, karena teknik ini juga memiliki kendala seperti kebutuhan alat khusus, risiko menjadi sekadar hiburan, serta hambatan psikologis seperti rasa malu. Oleh sebab itu, peran guru BK sebagai fasilitator sangat krusial dalam memastikan simulasi berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui kegiatan kelompok dan permainan yang meniru situasi nyata, siswa jadi lebih mudah belajar, berani terbuka, dan aktif terlibat. Karena itulah, peneliti merasa topik ini penting untuk diteliti lebih lanjut, agar dapat mengetahui seberapa besar pengaruh layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dalam membantu siswa menyesuaikan diri dengan baik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK), yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan penyesuaian diri siswa terhadap teman sebaya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII.3 SMP Negeri 2 Palembang, dengan subjek sebanyak enam siswa yang menunjukkan tingkat penyesuaian diri rendah berdasarkan hasil pretest. Subjek dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan tujuan tertentu yang relevan dengan masalah penelitian. Data dikumpulkan melalui instrumen angket tertutup yang disusun berdasarkan indikator penyesuaian diri, meliputi aspek afektif emosional, intelektual, sosial, dan fisik. Skala Likert digunakan dalam angket untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam merespons pernyataan secara terstruktur.

Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus pertama, siswa diberi layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan permainan simulasi, menggunakan media Ular Tangga

Modifikasi Penyesuaian Diri. Hasil dari kegiatan ini kemudian dievaluasi dan dianalisis untuk melihat efektivitasnya. Siklus kedua dilakukan sebagai tindak lanjut dengan penyempurnaan metode pelaksanaan, dan hasil posttest dibandingkan dengan pretest untuk melihat peningkatan keterampilan penyesuaian diri siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk mengolah data angket, serta deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dinamika proses layanan berdasarkan pengamatan langsung di lapangan. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas layanan bimbingan kelompok berbasis permainan dalam membantu siswa menyesuaikan diri secara sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data awal penelitian diperoleh melalui penyebaran angket kepada seluruh siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 2 Palembang yang berjumlah 37 orang. Para siswa tersebut diminta untuk menjawab 25 pernyataan dalam angket pretest yang disediakan. Interval yang digunakan dalam penelitian ini adalah $x \leq 62$ yang menunjukkan kategori nilai rendah, $62 < x \leq 93$ mencakup kategori nilai sedang, dan $x > 93$ mencakup kategori nilai tinggi. Hasil pengisian angket pretest menunjukkan bahwa dari 37 siswa, sebanyak 6 orang (16,22%) memiliki tingkat penyesuaian diri yang rendah, sedangkan 20 siswa (54,05%) berada pada kategori sedang. Sementara itu, 11 siswa (29,73%) menunjukkan kemampuan penyesuaian diri yang tinggi. Data ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori sedang dan rendah, sehingga diperlukan intervensi untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri mereka.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melaksanakan pretest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam hal penyesuaian diri dengan teman sebayanya. Instrumen pretest tersebut menghasilkan data yang ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data Pretest Penyesuaian Diri Siswa Terhadap Teman Sebaya

No	Subjek	Total	Kategori
1	AIK	60	Rendah
2	AI	55	Rendah
3	AHP	57	Rendah
4	HR	59	Rendah
5	MA	49	Rendah
6	SH	52	Rendah

Berdasarkan hasil pretest pada tahap pra-siklus, ditemukan bahwa enam siswa memiliki tingkat penyesuaian diri yang tergolong rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan penyesuaian diri terhadap teman sebaya di kelas VIII.3 SMP Negeri 2 Palembang masih perlu ditingkatkan melalui layanan bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, keenam siswa tersebut ditetapkan sebagai subjek dalam penelitian ini. Materi yang akan disusun dalam Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dirancang untuk mengangkat permasalahan terkait penyesuaian diri siswa terhadap teman sebaya di sekolah dengan menggunakan teknik permainan simulasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada Siklus I, pelaksanaan tindakan dimulai pada Kamis, 20 Februari 2025, dengan alokasi waktu 1 jam pelajaran atau 40 menit. Peneliti memulai sesi dengan menayangkan materi penyesuaian diri melalui PowerPoint dan video pendek, kemudian memberikan penjelasan terkait topik penyesuaian diri dengan teman sebaya. Selanjutnya, peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi atau melakukan brainstorming tentang materi yang telah dijelaskan.

Pada Siklus II, pelaksanaan tindakan dilakukan pada Kamis, 27 Februari 2025, dengan waktu yang sama, yaitu 1 jam pelajaran atau 40 menit. Sesi dimulai dengan mereview materi penyesuaian diri yang telah dibahas pada Siklus I, diikuti oleh refleksi dari siswa mengenai materi tersebut. Setelah itu, peneliti membagi siswa menjadi tiga kelompok, masing-masing terdiri dari dua orang, dan melanjutkan dengan permainan simulasi “Ular Tangga Modifikasi Penyesuaian Diri”. Setelah permainan, siswa mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara individual

selama 5 menit, kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka untuk mendapat tanggapan dari kelompok lain.

3. Tahap Pengamatan

Pada siklus pertama, dinamika kelompok mulai terbentuk, dengan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat berdiskusi. Mereka aktif berbagi pengalaman pribadi atau kejadian di sekitar mereka yang relevan dengan topik penyesuaian diri terhadap teman sebaya. Siswa saling memberikan tanggapan satu sama lain secara bergantian mengenai materi penyesuaian diri yang dipresentasikan dalam PowerPoint dan video pendek. Kolaborasi mereka terlihat jelas, dengan siswa saling menghargai perbedaan pendapat dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Pada siklus kedua, dinamika kelompok semakin terbentuk, terlihat dari antusiasme siswa saat merefleksikan kembali materi penyesuaian diri yang telah dibahas di siklus pertama. Proses refleksi ini menjadi pengantar untuk pelaksanaan bimbingan kelompok pada pertemuan kedua. Siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya dan kemudian berpartisipasi dalam permainan simulasi “Ular Tangga Penyesuaian Diri” untuk memperdalam pemahaman mereka. Meskipun demikian, terdapat kendala dalam pelaksanaan permainan yaitu keterbatasan waktu layanan, yang membuat simulasi permainan kurang efektif.

4. Tahap Refleksi

Setelah melaksanakan dua siklus layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi, dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan, ditemukan bukti di lapangan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam hal penyesuaian diri siswa terhadap teman sebaya. Berikut adalah hasil posttest yang menunjukkan perubahan positif terkait kerja sama siswa.

Tabel 2. Data Posttest Penyesuaian Diri Siswa Terhadap Teman Sebaya

No	Subjek	Total	Kategori
1	AIK	94	Tinggi
2	AI	94	Tinggi
3	AHP	93	Sedang
4	HR	95	Tinggi
5	MA	96	Tinggi
6	SH	93	Sedang

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel, terlihat bahwa 6 siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok mengalami peningkatan skor, yang sebelumnya berada pada kategori rendah dan sedang, menjadi tinggi dalam hal penyesuaian diri dengan teman sebaya.

Pembahasan

Peneliti akan menyajikan hasil analisis data yang telah diperoleh selama proses penelitian. Data ini dikumpulkan melalui pretest dan posttest sebagai bagian dari tahapan penelitian. Penelitian pra-siklus dilakukan untuk mengukur tingkat keterampilan penyesuaian diri siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 2 Palembang terhadap teman sebaya. Berikut ini adalah temuan awal dari hasil pretest dan posttest:

Tabel 3. Hasil pretest dan posttest

No	Responden	Nilai			
		Preset		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	AIK	60	Rendah	94	Tinggi
2	AI	55	Rendah	94	Tinggi
3	AHP	57	Rendah	93	Sedang
4	HR	59	Rendah	95	Tinggi
5	MA	49	Rendah	96	Tinggi
6	SH	52	Rendah	93	Sedang
Rata-rata		55		94	

Berdasarkan tabel yang disajikan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa terhadap teman sebaya. Sebelum layanan, 6 siswa berada dalam kategori rendah, namun setelah menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 6 siswa kini berada dalam kategori sedang dan tinggi. Rata-rata skor pretest yang awalnya 55 meningkat menjadi 94 pada posttest, yang menandakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa terhadap teman sebaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penyesuaian diri siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 2 Palembang pada awalnya didominasi oleh kategori rendah dan sedang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan layanan bimbingan kelompok yang menggunakan teknik permainan simulasi. Pada pertemuan pertama, siswa mengisi pretest untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang penyesuaian diri, diikuti dengan pemaparan materi mengenai penyesuaian diri terhadap teman sebaya. Selama sesi ini, siswa aktif berdiskusi dan saling berbagi pandangan mengenai pengalaman mereka tentang penyesuaian diri dalam lingkungan sekitar, yang juga mencakup keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Pada pertemuan kedua di siklus kedua, peneliti melanjutkan dengan permainan simulasi menggunakan media ludo modifikasi Penyesuaian Diri. Siswa dibagi dalam tiga kelompok, dan setiap kelompok memainkan permainan tersebut sambil bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Setelah permainan selesai, siswa diminta untuk merefleksikan pengalaman mereka dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Proses ini tidak hanya meningkatkan kerja sama antar siswa, tetapi juga membantu mereka lebih memahami penyesuaian diri dalam konteks sosial. Melalui refleksi dan diskusi kelompok, siswa memperlihatkan perkembangan dalam keterampilan penyesuaian diri yang semakin meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik permainan simulasi dalam layanan bimbingan kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan penyesuaian diri siswa. Hasil posttest yang diisi setelah layanan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua siswa, yang mencerminkan perubahan positif dalam kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya di sekolah.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi efektif dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa kelas VIII.3 SMP Negeri 2 Palembang terhadap teman sebaya. Berdasarkan data yang diperoleh dari pretest dan posttest, terlihat adanya peningkatan yang signifikan, di mana siswa yang sebelumnya berada dalam kategori rendah dan sedang, setelah mengikuti layanan, menunjukkan hasil yang lebih baik dengan sebagian besar siswa masuk ke dalam kategori sedang dan tinggi. Rata-rata skor pretest yang awalnya 55 meningkat menjadi 94 pada posttest, mengindikasikan keberhasilan teknik ini dalam membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan penyesuaian diri mereka. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus melibatkan satu pertemuan bimbingan kelompok. Pada siklus pertama, siswa diajak untuk mengisi pretest dan mempelajari materi mengenai penyesuaian diri terhadap teman sebaya, yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok. Pada siklus kedua, permainan simulasi menggunakan media ludo modifikasi diterapkan, yang diikuti dengan refleksi dan diskusi mengenai pengalaman mereka. Selama proses ini, siswa aktif bekerja sama, berinteraksi, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka, yang terbukti berdampak positif dalam meningkatkan penyesuaian diri mereka terhadap teman sebaya di sekolah. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan simulasi dalam bimbingan kelompok adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan penyesuaian diri

siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M, dkk. (2009). Psikologi remaja : perkembangan peserta didik. Jakarta : Bumi aksara.
- Desriana, B. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Kepercayaan Diri. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 386–394.
- Fadila, S. N. (2022). Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 3(1), 39–46.
- Hasanuddin, H., & Khairuddin, K. (2021). Dukungan sosial, penyesuaian diri dan kesejahteraan psikologis pada siswa SMA Negeri 2 Binjai. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 13(2), 148-155.
- Padil, P., & Nashruddin, N. (2021). Implementasi layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan kedisiplinan belajar siswa di sekolah. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1(1), 25-36.
- Prayitno, 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Fropil)*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Rismi, R., Yusuf, M., & Firman, F. (2022). Bimbingan kelompok untuk mengembangkan pemahaman nilai budaya siswa. *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(1), 17.
- Tohirin. (2007). *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Raja Grafindo Persada.
- Zola, N., Ilyas, A., & Yusri, Y. (2017). Karakteristik Anak Bungsu. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 109-114.