



Volume 4 Nomor 02 (2025) Pages 100 – 109

Change Think Journal

Email Journal : changethink.bbc@gmail.com

Web Journal : <https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/changethink>



Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Komunikasi Teman Sebaya Siswa Kelas XI IPS MA Miftahuttholibin Timbang

Dede Azki Allifurrisya¹, Sulistianingsih², Rizqi Isnaeni Fajri³

^{1,2,3}Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email Corresponden: dedeazki.allifurrisya39@gmail.com

Received: 2025-04-25; Accepted: 2025-05-18; Published: 2025-06-30

ABSTRAK

Komunikasi teman sebaya adalah alur informasi yang terjadi saat individu-individu bertemu secara langsung, baik dalam bentuk percakapan langsung atau melalui ekspresi non-verbal, di antara dua orang atau lebih. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari perubahan dalam komunikasi teman sebaya siswa sebelum dan setelah menerapkan teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok. Jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan pre-eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini one grup pretest-posttest. Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di Madrasah Aliyah Miftahuttholibin Timbang Kuningan. Dalam penelitian ini, dipilih 10 siswa yang menghadapi kendala dalam komunikasi dengan teman sebaya menggunakan metode purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, skor komunikasi teman sebaya siswa adalah 796 dengan rata-rata 79,6. Setelah mendapatkan layanan tersebut, skor meningkat menjadi 936 dengan rata-rata 93,6. Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan simulasi dalam bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan komunikasi antara teman sebaya siswa di sekolah. Berdasarkan hasil uji paired sample T Test nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 di tolak, hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci: *Bimbingan Kelompok, Permainan Simulasi, Komunikasi Teman Sebaya*

ABSTRACT

Peer communication is the flow of information that occurs when individuals meet face to face, either in the form of direct conversation or through non-verbal expressions, between two or more people. This study aims to study changes in students' peer communication before and after implementing simulation game techniques in group guidance. This type of research is experimental research using a pre-experimental approach. The design used in this study is one group pretest-posttest. The population studied in this study were students of class XI IPS at Madrasah Aliyah Miftahuttholibin Timbang Kuningan. In this study, 10 students were selected who faced obstacles in communicating with peers using the purposive sampling method. Data collection was carried out through the use of questionnaires. The results of this study indicate that before receiving group guidance services with simulation game techniques, students' peer communication scores were 796 with an average of 79.6. After receiving the service, the score increased to 936 with an average of 93.6. This shows that simulation game techniques in group guidance are effective in improving communication between students' peers at school. Based on the results of the paired sample T Test, the sig. value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected, this indicates a significant difference.

Keywords: Group Guidance, Simulation Games, Peer Communication

PENDAHULUAN

Komunikasi teman sebaya adalah komunikasi dua arah atau dialog di mana pelajar berperan sebagai penerima pesan sekaligus pengirim pesan, begitu pula dengan pengajar. Komunikasi bersifat umum, sedangkan tujuan pendidikan lebih spesifik. Kekhususan tujuan ini dalam proses komunikasi menghasilkan istilah-istilah khusus seperti penyuluhan, propaganda, indoktrinasi, agitasi, dan pendidikan (Hasdiana, 2018). Komunikasi juga melibatkan pertukaran, yaitu tindakan mengirim dan menerima pesan secara timbal balik. Makna yang dipertukarkan dalam proses tersebut adalah pemahaman bersama di antara orang-orang yang berkomunikasi terhadap pesan-pesan yang digunakan dalam interaksi tersebut (Juariyah, 2020).

Program bimbingan kelompok di sekolah, merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh untuk memaksimalkan usaha dan proses bantuan kepada siswa. Melalui program konseling sebaya, siswa-siswa potensial dapat direkrut dan diberi pembekalan khusus untuk bekerja sebagai konselor sebaya untuk ikut membantu teman siswa lainnya mengatasi berbagai problem yang mereka hadapi (Pandang, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sethi dan Seth (2009) diketahui bahwa komunikasi antar individu dalam kehidupan sehari-hari sangat ditentukan dengan peran sosial individu tersebut di lingkungan tempat ia berada. Komunikasi juga dipengaruhi oleh jenis hubungan, kedekatan hubungan di antara individu tersebut, konteks dimana komunikasi tersebut berlangsung, tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan komunikasi, dan proses terjadinya komunikasi. Sementara itu, proses

terjadinya komunikasi itu sendiri terjadi karena dipengaruhi oleh berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu permainan simulasi. Permainan simulasi ini dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu misalnya untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial. Kondisi ini selaras dengan tujuan bimbingan kelompok untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa terutama komunikasinya dengan orang lain (Fithriyana, 2014).

Kondisi lingkungan di sekolah MA Miftahuttholibin Timbang, mempunyai pengaruh yang besar akan komunikasi peserta didik yang mengakibatkan sulitnya peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sebayanya di sekolah. Dengan ditemukannya permasalahan yang mengarah pada rendahnya komunikasi antar teman sebaya yakni ditandai dengan kurangnya peserta didik dalam bergaul dengan teman sekelas, merasa canggung ketika bertemu, serta merasa cemas ketika bertanya. Di sekolah ini, bimbingan dan konseling telah dianggap sebagai membantu siswa berkembang secara menyeluruh, termasuk dalam aspek kepribadian sosial, kognitif, intelektual, dan emosional secara optimal. Sesuai dengan rencana program yang telah dibuat, guru bimbingan konseling berupaya untuk menyelenggarakan layanan bimbingan konseling.

Teknik permainan simulasi yang digunakan dalam penelitian ini dipilih karena memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengasah kemampuan linguistiknya dan memperbanyak kosa kata yang akan mengatasi dalam komunikasinya. Teknik ini melatih peserta didik untuk berani berbicara di depan kelompok yang sudah dibentuk sebelumnya, dengan harapan peserta didik dapat menyatakan apa yang ingin di ungkapkan, gagasan yang dimiliki serta dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk memulai komunikasi sehingga kedepannya peserta didik dapat berkomunikasi jauh lebih baik lagi dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik juga akan belajar mengasah berbicara didepan peserta didik lainnya tanpa mengesampingkan rasa empati terhadap sesama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan eksperimental. Menurut Sugiyono dalam Santoso (2021), penelitian eksperimental adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lainnya dalam kondisi yang dapat dikendalikan.

Metode eksperimen yang diterapkan adalah One Group Pretest and Posttest Design, yang melibatkan satu kelompok subjek penelitian. Subjek diberikan pretest sebelum pemberian perlakuan, kemudian diberi perlakuan, dan diakhiri dengan posttest pada akhir penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, Menurut Abdullah (2015) kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan

respon atas daftar pertanyaan tersebut. Pemeriksaan keabsahan atau menggunakan uji validitas, uji reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Layanan Bimbingan kelompok Teknik Permainan Simulasi

Mengacu dalam penelitian ini, sampelnya adalah siswa kelas XI IPS di MA Miftahuttholibin Timbang, yang dipilih sebanyak 10 siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Proses pengambilan data dilakukan melalui delapan pertemuan yang diadakan secara berkala, berikut adalah rincian pertemuan tersebut. Pertemuan pertama dalam penelitian ini adalah pengisian kuesioner pre-test mengenai komunikasi antar teman sebaya. Pertemuan ini dimulai dengan perkenalan dari peneliti, yang kemudian menjelaskan maksud dan tujuan kedatangannya kepada siswa yang akan menjadi responden penelitian. Responden penelitian terdiri dari 10 siswa dengan nama-nama mereka adalah AK, AN, SN, NI, SF, MR, KP, DP, RF, dan AA.

Pada pertemuan kedua, dilaksanakan sesi bimbingan kelompok dengan menerapkan teknik simulasi permainan yang disebut "Bola dan Tali". Anggota yang terlibat dalam kelompok bimbingan ini adalah sepuluh siswa, di antaranya AK, AN, SN, NI, SF, MR, KP, DP, RF, dan AA. Kegiatan bimbingan kelompok dimulai dengan tahap pembentukan yang terstruktur. Peneliti membuka acara dengan menyampaikan salam, ucapan terima kasih, menyapa anggota, serta mengawali dengan doa yang dipimpin salah satu peserta.

Pada pertemuan ketiga, dilakukan sesi bimbingan kelompok yang memanfaatkan teknik permainan simulasi yang disebut "Lompat Tali". Proses kegiatan bimbingan kelompok dimulai dengan tahap pembentukan. Kegiatan dibuka dengan ucapan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan doa yang dipimpin oleh salah satu anggota kelompok. Peneliti juga mengadakan sesi ice breaking dengan memainkan marioneta menari di atas menara, tujuannya adalah untuk memberikan semangat, meningkatkan konsentrasi, dan menciptakan suasana yang lebih santai dalam kelompok.

Pada pertemuan keempat, dilakukan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan kerjasama yang disebut "Bola Estafet". Proses kegiatan bimbingan kelompok dimulai dengan tahap pertama, yaitu tahap pembentukan. Kegiatan dimulai dengan salam, ucapan terima kasih, tanya kabar, dan doa yang dipimpin oleh salah satu anggota kelompok. Selanjutnya, peneliti mengadakan permainan konsentrasi sebagai bagian dari ice breaking untuk memberikan semangat, meningkatkan konsentrasi, dan menciptakan suasana yang lebih santai di dalam kelompok.

Pada pertemuan kelima, dilakukan sesi bimbingan kelompok yang memanfaatkan teknik permainan simulasi yang disebut "Lihat kaki kita". Proses kegiatan bimbingan

kelompok dimulai dengan tahap pembentukan. Kegiatan dibuka dengan ucapan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan doa yang dipimpin oleh salah satu anggota kelompok.

Pada pertemuan keenam, dilakukan sesi bimbingan kelompok yang memanfaatkan teknik permainan simulasi yang disebut "Estafet Gambar". Proses kegiatan bimbingan kelompok dimulai dengan tahap pembentukan. Kegiatan dibuka dengan ucapan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan doa yang dipimpin oleh salah satu anggota kelompok. Peneliti juga mengadakan sesi ice breaking Permainan tepuk big one digunakan untuk membangkitkan semangat, meningkatkan fokus, dan meredakan ketegangan dalam kelompok.

Pada pertemuan keenam, dilakukan sesi bimbingan kelompok yang memanfaatkan teknik permainan simulasi yang disebut "Lingkaran Berbicara". Proses kegiatan bimbingan kelompok dimulai dengan tahap pembentukan. Kegiatan dibuka dengan ucapan salam, terima kasih, menanyakan kabar, dan doa yang dipimpin oleh salah satu anggota kelompok. Peneliti juga mengadakan sesi ice breaking.

Pada pertemuan terakhir, yang merupakan sesi penutup dari penelitian, peneliti memberikan kuesioner post-test kepada responden terkait komunikasi dengan teman sebaya. Tujuan dari kuesioner posttest tersebut adalah untuk mengevaluasi perubahan dalam komunikasi antara teman sebaya setelah mereka menjalani perlakuan.

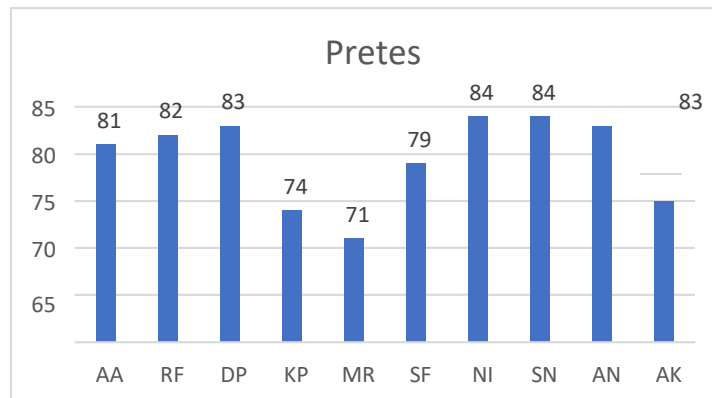
2. Data Hasil Pretest-Posttest

- a. Data pre-test kepada 10 siswa sebelum penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Tabel Hasil Pretest

Kode Nama	Skor Pre-test	Kategori
AK	81	Sedang
AN	82	Sedang
SN	83	Sedang
NI	74	Sedang
SF	71	Sedang
MR	79	Sedang
KP	84	Sedang
DP	84	Sedang
RF	83	Sedang
AA	75	Sedang
Rata-rata	79,6	

Grafik Hasil *Pretest*



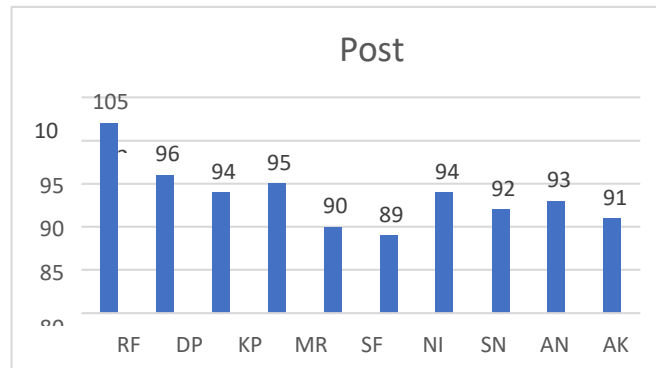
Terlihat bahwa nilai tertinggi dalam kategori sedang yang dicapai oleh 2 siswa adalah 84, sementara nilai terendah dalam kategori sedang adalah 71. Rata-rata skor seluruh siswa adalah 79,6, yang berada dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil pre-test, dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi siswa masih tergolong kurang karena mayoritas masuk dalam kategori sedang. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan komunikasi siswa masih belum optimal.

b. Data hasil *post-test* setelah pemberian perlakuan

Data hasil *Posttest*

No	Kode Nama	Skor Pos-test	Kategori
1.	AK	102	Sangat Tinggi
2.	AN	96	Sangat Tinggi
3.	SN	94	Sangat Tinggi
4.	NI	95	Sangat Tinggi
5.	SF	90	Sangat Tinggi
6.	MR	89	Sangat Tinggi
7.	KP	94	Sangat Tinggi
8.	DP	92	Sangat Tinggi
9.	RF	93	Sangat Tinggi
10.	AA	91	Sangat Tinggi
	Rata-rata	93,6	

Grafik hasil *Posttest*



Ditemukan bahwa skor tertinggi yang diraih oleh siswa adalah 102, sedangkan skor terendahnya adalah 89. Rata-rata skor seluruh siswa adalah 93,6, yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sangat efektif dalam meningkatkan komunikasi antara sesama siswa.

3. Analisis Data

a. Statistik Deskriptif

Berikut ini data hasil perhitungan analisis statistik deskriptif menggunakan IBM SPSS 23

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	10	71	84	79.60	4.671
Posttest	10	89	102	93.60	3.688
Valid N (listwise)	10				

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilaksanakan untuk menilai apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki distribusi yang normal atau tidak. Proses pengujian ini diarahkan kepada data tentang perilaku membolos siswa, yang dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak SPSS Statistik 23 untuk Mac dengan metode Shapiro-Wilk. Alasan penggunaan uji Shapiro-Wilk adalah untuk memeriksa kesesuaian distribusi data yang akan diuji normalitasnya dengan distribusi normal standar, yang dapat diamati dari skor pre-test dan post-test. Berdasarkan output data yang tercantum dalam tabel 4.4, dapat diamati bahwa hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk pada skor pre- test adalah 0,76, sementara pada post-test adalah 0,307. Karena nilai signifikansi dari kedua uji lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.218	10	.196	.860	10	.076
Posttest	.158	10	.200*	.914	10	.307

c. Uji Homogenitas

Berdasarkan Uji Homogenitas yang telah di hitung menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 23. Berdasarkan tabel 4.5 di atas, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai sig. Yaitu $0,242 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama atau homogen.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.465	1	18	.242

d. Uji Hipotesis

Program SPSS digunakan untuk menganalisis data sebelum dan setelah penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan komunikasi antara teman sebaya pada siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah layanan bimbingan kelompok memiliki pengaruh signifikan terhadap skor komunikasi antara teman sebaya sebelum dan setelah penerapan layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan hasil uji Paired Sample T Test yang terdapat dalam Tabel 4.6, ditemukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000, yang kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa (H_a) hipotesis alternatif diterima dan (H_o) hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam komunikasi teman sebaya pada siswa kelas XI MA Miftahuttholibin Timbang Kuningan sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	-14.000	4.944	1.563	-17.537	-10.463	-8.954	9	.000

B. Pembahasan Penelitian

Sebelum mendapatkan bimbingan berbasis permainan simulasi kelompok, tingkat kemampuan komunikasi antar teman sebaya di kelas XI IPS MA Miftahuttholibin Timbang memiliki distribusi yang cukup beragam. Responden

penelitian terdiri dari 10 siswa dengan nama-nama mereka adalah AK, AN, SN, NI, SF, MR, KP, DP, RF, dan AA. Hasil tersebut semuanya berada dalam kategori sedang dengan nilai tertinggi adalah 84, sementara nilai terendahnya adalah 71. Rata-rata skor keseluruhan siswa adalah 79,6 yang menunjukkan bahwa siswa masih belum memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi. Keefektifan komunikasi antar teman sebaya ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang relevan.

Siswa yang memperoleh nilai tinggi umumnya memiliki kemampuan komunikasi antar teman sebaya yang baik. Diharapkan keberadaan siswa-siswa tersebut dalam kegiatan treatment dapat menginspirasi siswa lain yang memiliki kemampuan komunikasi yang kurang untuk lebih aktif berpartisipasi. Tujuan dari hal ini adalah untuk menciptakan kelompok yang memiliki keseragaman dalam tingkat perkembangan, namun juga keragaman dalam hal latar belakang dan kemampuan individu. Pendekatan ini sejalan dengan penggunaan purposive sampling atau pengambilan sampel yang memiliki tujuan tertentu.

Setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, komunikasi antara teman sebaya mengalami peningkatan dari kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi. Hasil post-test menunjukkan bahwa skor dalam kategori sangat tinggi yang diperoleh siswa mencapai 102, sedangkan skor dalam kategori rendah mencapai 89, dengan rata-rata nilai siswa sebesar 93,6. Berikutnya, dapat dilihat hasil uji normalitas untuk data pre-test dan post-test. Hasil dari uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig.) dari semua variabel lebih besar dari 0,05. Nilai dari Test Of Normality untuk pretest adalah 0,076, yang juga lebih besar dari 0,05, dan untuk post-test adalah 0,307, juga lebih besar dari 0,05. Keputusan yang diambil adalah jika nilai sig. > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Dengan nilai sig. yang melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memenuhi syarat pra- uji.

Hasil dari uji Paired Sampel T Test juga menegaskan hal yang sama. Nilai signifikansi (2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05 (0,000) mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam komunikasi antara teman sebaya siswa setelah perlakuan. Penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang relevan, yang dilakukan oleh Maylia Resti pada tahun (2018) dengan judul "Efektivitas Teknik Permainan Simulasi dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pasir Penyus". Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan dalam kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan penerapan teknik permainan.

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian di MA Miftahuttholibin Timbang, kondisi lingkungan di sekolah tersebut memiliki dampak signifikan terhadap komunikasi para peserta didik, yang menyebabkan kesulitan bagi mereka untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Terdapat permasalahan yang mengindikasikan rendahnya komunikasi antar teman sebaya, yang ditandai dengan kurangnya

partisipasi dalam pergaulan sekelas, rasa canggung saat berinteraksi, dan kecemasan ketika berkomunikasi.

KESIMPULAN

Komunikasi antara teman sebaya di kelas XI IPS MA Miftahuttholibin Timbang Kuningan sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi menghasilkan rata-rata skor pretest sebesar 79,6. Komunikasi antara teman sebaya di kelas XI IPS MA Miftahuttholibin Timbang Kuningan setelah menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi mencatat rata-rata skor posttest sebesar 93,6. Berdasarkan analisis deskriptif data sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, serta hasil pengamatan selama proses pemberian layanan, menunjukkan bahwa komunikasi antara teman sebaya siswa meningkat setelah mendapatkan perlakuan dibandingkan sebelumnya. Hasil dari uji Paired Sampel Test juga menegaskan hal yang sama. Nilai signifikansi (2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05 (0,000) mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam komunikasi antara teman sebaya siswa setelah perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif. Aswaja Pressindo.
- Fithriyana, A. (2014). Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 138–142. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>
- Fitriani, P. S. (2019). Pola Komunikasi Korban Bullying Dengan Teman Sebaya Dalam Pemulihan Kesehatan Mental. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2, 12–52.
- Hasdiana, U. (2018). Ilmu komunikasi teori dan praktek. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5.
- Irawan, S. (2017). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 39.
- Juariyah. (2020). Teori Komunikasi. LPPM Unmuh.
- Melianasari, D. (2016). Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Permainan Simulasi Dan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa. *Pedagogia*, 14(2), 311–317.
- Pandang, A. (2019). Program Konseling Sebaya Di Sekolah. Graha Cipta Media.
- Siregar, M. D. (2017). Pengaruh Pemberian Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa SDN 2 Kelayu Jorong. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 56.
- Soyomukti, N. (2012). Pengantar Ilmu Komunikasi. Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan.
- Sugiyono. (2020). Metode Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Alfabeta Bandung.
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa. *Edisi khusus*, 1(3), 127–138.