

## **Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Kematangan Emosional Pada Siswa SMAS YKPP Dumai**

**Nur Fiza**<sup>1</sup>  
**Tri Umari**<sup>2</sup>  
**Donal**<sup>3</sup>

### ***Abstrak***

Kematangan emosional memainkan peran penting dalam kehidupan, maka penting diketahui bagaimana perkembangan dan pengaruh emosional terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan kematangan emosional siswa SMAS YKPP Dumai. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Subjek penelitian ini dipilih secara purposive sampling, sampel diambil sebanyak 8 siswa yang memiliki kematangan emosional rendah. Metode pengumpulan data dilakukan dengan angket. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji analisis statistik non parametric uji wilcoxon dan n gain ternormalisasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai Asymp sig (2-tailed) sebesar  $0,012 < \alpha$  (0,05) yaitu adanya pengaruh antara bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap kematangan emosional siswa. Hasil penelitian terdapat perbedaan hasil skor siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment. Dimana setelah diberikan treatment 86% siswa berada dalam kategori kematangan emosional tinggi dan 14% di kategori sedang.

*Kata kunci: Kematangan Emosional, Bimbingan Kelompok, Role Playing*

## **The Influence of Group Guidance Services with Role Playing Techniques on Increasing Emotional Maturity in YKPP Dumai Senior High School Students**

### ***Abstract***

*Emotional maturity plays an important role in life, so it is important to know how emotional development and influence on personal and social adjustment. This research aims to determine the effect of group guidance using techniques role playing to increase the emotional maturity of SMAS YKPP Dumai students. This research is a quantitative experimental research. The subjects of this research were chosen randomly purposive sampling, the sample was taken as many as 8 students who had low emotional maturity. The data collection method was carried out using a questionnaire. Meanwhile, the data analysis technique uses statistical analysis tests non parametric test wilcoxon and n gain score. The research results show the value of Asymp sig (2-tailed) of  $0.012 < \alpha$  (0.05), namely the influence between group guidance and technique role playing on students' emotional maturity. The research results showed differences in student scores before and after being given treatment. Where after being given treatment 86% of students were in the high emotional maturity category and 14% in the medium category.*

*Keywords : Emotional Maturity, Group Guidance, Role Playing*

---

<sup>1</sup>Universitas Riau, nur.fiza.4665@student.unri.ac.id

<sup>2</sup>Universitas Riau, tri.umari@lecturer.unri.ac.id

<sup>3</sup>Universitas Riau, donal@lecturer.unri.ac.id

## PENDAHULUAN

Kematangan emosional memainkan peran yang sedemikian penting dalam kehidupan, maka penting untuk diketahui bagaimana perkembangan dan pengaruh emosional terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Masa remaja dianggap sebagai periode tersulit dan penuh tekanan, suatu masa di mana ketegangan emosi meningkat sebagai akibat dari perubahan fisik dan sosial. Meningkatnya emosi pada masa remaja dikarenakan anak laki-laki dan perempuan berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru. Sedangkan selama masa kanak-kanak ia kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan-keadaan itu, biasanya remaja yang berusia sekitar 14 tahun sering kali mudah marah, mudah tersinggung dan emosinya cenderung mudah meledak tidak mampu mengontrol ataupun mengendalikan emosinya (Hurlock, 1980:213).

Pada masa remaja awal yang dimulai dari usia 12-15 tahun dan masa remaja madya 15-18 tahun di masa ini perkembangan emosi remaja menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental seperti mudah tersinggung, marah, dan mudah sedih atau murung (Yusuf, 2011:184).

Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini, remaja mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, dan emosional. Umumnya, masa ini berlangsung sekitar usia 13-18 tahun yaitu masa anak duduk di bangku sekolah menengah. Masa ini dirasakan sebagai masa sulit, baik bagi remaja sendiri ataupun bagi keluarga atau lingkungan, Masa remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna (Ali & Asrori, 2012:67).

Anak laki-laki dan perempuan dikatakan sudah mencapai kematangan emosional bila pada akhir masa remaja tidak meledakkan emosinya dihadapan orang lain melainkan menunggu saat dan tempat yang lebih tepat untuk mengungkapkan emosinya. Petunjuk kematangan emosional yang lain adalah bahwa individu menilai situasi secara kritis terlebih dahulu sebelum bereaksi secara emosional, tidak lagi bereaksi tanpa berpikir sebelumnya seperti anak-anak atau orang tidak matang, dengan demikian remaja mengabaikan banyak

rangsangan yang terjadi. Akhirnya, remaja yang emosinya matang memberikan reaksi yang stabil, tidak berubah-ubah dari satu emosi atau suasana hati ke hati yang lain (Hurlock, 1980:213).

Sejumlah studi tentang emosi anak telah menyatakan bahwa perkembangan emosi mereka bergantung pada faktor kematangan (maturity) dan faktor belajar. Reaksi emosional yang tidak muncul pada masa awal remaja tidak berarti tidak ada pergolakan emosionalitas. Reaksi emosional itu mungkin akan muncul di kemudian hari (Hurlock, 1980:213).

Remaja yang matang lebih awal, yang diperlakukan seperti orang yang hampir dewasa, mengembangkan konsep diri yang menyenangkan sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik. Remaja yang matang terlambat, yang diperlakukan seperti anak-anak, merasa salah dimengerti dan senasib kurang baik sehingga cenderung berperilaku kurang dapat menyesuaikan diri (Hurlock, 1980:235).

Berdasarkan informasi dari guru Bimbingan dan Konseling di SMAS YKPP Dumai. Beliau mengatakan bahwa peserta didik di SMAS YKPP Dumai masih banyak yang belum mampu mencapai tingkat kematangan emosional dalam kehidupan sehari-hari. Dari hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling diketahui bahwa siswa kelas XII MIPA 1 adalah siswa yang memiliki tingkat kematangan emosional rendah ditandai dengan perilaku sering membolos saat jam pelajaran, tidak mendengarkan pendapat orang lain, tidak dapat menerima perbedaan dalam lingkungan, dan masih sulit mengontrol emosi.

Hal ini didukung oleh fenomena mengenai rendahnya kematangan emosional remaja di Indonesia masih banyak ditemukan. Pertama, seorang siswi kelas VII loncat dari lantai 3 gedung sekolah di SMPN 147 Ciracas, Jakarta ([www.detiknews.com](http://www.detiknews.com), 2020). Kedua, pelajar laki-laki tingkat SMA asal Kecamatan Bonang, Demak, Jawa Tengah, berinisial HA (16) mengakhiri hidupnya dengan gantung diri diduga karena chat tak dibalas seseorang ([www.detiknews.com](http://www.detiknews.com), 2023). Ketiga, siswi sekolah menengah atas (SMA) inisial FV (15) di Kecamatan Srengat, Kabupaten Blitar, Jawa Timur meninggal dunia diduga karena bunuh diri ([www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), 2021). Keempat, seorang remaja laki-laki berinisial AP (18)

warga Kecamatan Ngunut, Kabupaten Tulungagung ditemukan dalam keadaan tewas tergantung di rumahnya, AP diduga nekat mengakhiri hidup gara-gara putus cinta (www.sindonews, 2022).

Berdasarkan fenomena di atas masih banyak terjadi permasalahan rendahnya tingkat kematangan emosional remaja berupa gejala-gejala tekanan perasaan ataupun depresi. Maka peran guru bimbingan konseling sangat penting dalam membimbing siswa untuk meningkatkan kematangan emosinya. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang sesuai untuk mengatasi masalah tentang kematangan emosi siswa yaitu kegiatan layanan bimbingan kelompok (Nurihsan, 2006:24).

Menurut (Mulyadi, 2016:295) bimbingan kelompok adalah suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta layanan.

Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh (Suryani & Sutoyo, 2021) pada penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik terhadap penyesuaian diri santri. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan tingkat sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik modeling simbolik yaitu mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9% dari hasil awal pretest 56% menjadi 65% saat posttest. Selanjutnya, Anggara (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok berpengaruh dalam meningkatkan kematangan emosional siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa untuk meningkatkan kematangan emosional siswa dapat dilakukan oleh guru BK melalui bermacam bentuk kegiatan salah satunya melalui kegiatan bimbingan kelompok.

### **Kematangan Emosional**

Kematangan emosi adalah suatu potensi yang dibawa individu sejak lahir, timbul dan bersatu dengan pembawaanya serta turut mengatur pola perkembangan tingkat laku individu (Desmita, 2017:11). Sedangkan

menurut Hurlock (1980:213) kematangan emosional adalah kemampuan individu untuk tidak meledakkan emosinya dihadapan orang lain melainkan menunggu saat dan tempat yang lebih tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang lebih dapat diterima.

Pendapat lain disampaikan oleh Syamsu Yusuf (2011:115) kematangan emosional adalah warna efektif yang menyertai setiap keadaan atau perilaku individu. Yang dimaksud warna efektif ini adalah perasaan-perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi (menghayati) suatu situasi tertentu. Contohnya gembira, bahagia, putus asa, terkejut, benci, dan sebagainya.

Kohli dan Malhotra dalam (Habsy et al, 2022) mengungkapkan bahwa tidak ada seorangpun di dunia ini yang benar-benar matang secara emosional, ada yang matang secara emosi tapi tidak segala aspek yang dikuasai. Untuk mencapai kematangan emosional, remaja harus belajar memperoleh gambaran tentang situasi-situasi yang dapat menimbulkan reaksi emosional.

Menurut Mahdum dalam (Lailiyah, 2012:69-70) menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kematangan secara emosional adalah antara lain: a) mampu mengekspresikan emosi pada saat yang lebih tepat dan wajar dalam mengungkapkan emosinya sehingga lebih dapat diterima. b) dapat melihat situasi secara kritis terlebih dahulu sebelum bereaksi secara emosional. c) memberikan reaksi emosional yang stabil, tidak berubah-ubah dari satu emosi atau suasana hati ke suasana hati lain seperti periode sebelumnya.

### **Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok adalah bantuan individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi ataupun aktivitas kelompok berkaitan dengan masalah-masalah Pendidikan, pekerjaan, pribadi, dan sosial. Bimbingan kelompok dilaksanakan dalam tiga kelompok yaitu kelompok kecil (2-6 orang), kelompok sedang (7-12 orang), dan kelompok besar (13-20 orang), ataupun kelas (20-40 orang) (Nurihsan, 2006:23).

Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok terutama dimaksudkan untuk

meningkatkan pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas ataupun permasalahan di kehidupan. Aktivitas kelompok diarahkan untuk memperbaiki dan mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman lingkungan, penyesuaian diri, serta pengembangan diri (Nurihsan, 2006:23).

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi bagi peserta layanan. Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal ataupun nonverbal para individu (Nurihsan, 2016:295).

### **Teknik Role Playing**

Teknik role playing (bermain peran) secara harifiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama Menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih tergantung pada aturan dan system yang telah ditentukan sebelum bermain. Dengan kata lain role playing mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik peran sosial sebagai Masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater (Subagiyo, H. 2013:3).

Langkah kerja role playing dimulai dari menentukan masalah yang hendak dimainkan, memainkan pemeran, menyusun kerangka cerita, menyiapkan penonton sebagai pengamat, memainkan role playing, melakukan diskusi dan evaluasi, memainkan ulang dan berbagai pengalaman serta menarik kesimpulan. Pemahaman terhadap masalah yang dihadapi secara mendalam terbantu dengan jalan memerankan situasi itu dalam sebuah permainan peran.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan metode one group pretest-posttest design, dengan rancangan satu kelompok. Desain penelitian ini terdapatnya pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2020:131).

Pengambilan subjek pada penelitian ini menggunakan sampling secara purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel atau sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2020:152). Dalam penelitian ini ada beberapa kriteria subjek penelitian antara lain: 1) peneliti akan mencari subjek peneliti yang terindikasi memiliki nilai kematangan emosional rendah dan sedang berdasarkan pertimbangan guru BK. 2) Peneliti memberikan pretest untuk melihat nilai kematangan emosional di kelas yang disarankan guru BK. 3) Didapatkan siswa yang mempunyai kecenderungan nilai kematangan emosional yang rendah dan sedang. 4) Didapatkan subjek penelitian yang memiliki kecenderungan emosional rendah dan sedang untuk dapat diberikan treatment layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing sebanyak 8 orang siswa.

Data diambil menggunakan kuisioner (angket). Instrumen penelitian diadopsi dari (Katkovsky, Walter & Garlow, 1976:312). Aspek-aspek dalam instrumen kematangan emosional terdiri dari 7 aspek, dengan skor kematangan menggunakan skala likert 1-4 poin. Tingkat kematangan emosional dibagi menjadi 3 kategori yaitu Tinggi (80-106), Sedang (53-79), dan rendah (26-52).

### **HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian diuraikan berdasarkan tujuan penelitian, yaitu tingkat kematangan emosional siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik role playing, perbedaan pada kematangan emosional sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan

kelompok dengan teknik role playing pada siswa. Serta pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik role playing terhadap kematangan

Kategori	Interval	Responden	Sebelum	Kategori	Sesudah	Kategori
Tinggi Sedang Rendah	80-106	NP	50	Rendah	89	Tinggi
		RZ	47	Rendah	90	Tinggi
		AD	50	Rendah	92	Tinggi
	53-79	LM	51	Rendah	78	Sedang
		KD	52	Rendah	91	Tinggi
	26-52	TA	51	Rendah	88	Tinggi
		AR	50	Rendah	92	Tinggi
		OS	49	Rendah	90	Tinggi

emosional siswa

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Kematangan Emosional Kelompok Eksperimen Sebelum dan Sesudah diberikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing

Pada hasil di atas dapat dilihat bahwa sebelum diberikan treatment bimbingan kelompok dengan teknik role playing tingkat kematangan emosional siswa seluruhnya berada pada kategori rendah. Namun, setelah diberikan treatment bimbingan kelompok dengan teknik role playing, tingkat kematangan emosional siswa sebagian besar mengalami peningkatan yang berada pada kategori tinggi dan sedang. Hal ini berarti, masing-masing individu mengalami peningkatan kematangan emosional. Untuk mengetahui tingkat nilai kematangan emosional siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat dilihat berdasarkan rentang skor yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Kategori Kematangan Emosional	Rentang Skor	Kelompok Eksperimen Sebelum Treatment		Kelompok Eksperimen Sesudah Treatment	
		F	%	F	%
Tinggi	80-106	-	-	7	86%
Sedang	53-79	-	-	1	14%
Rendah	26-52	8	100%		
Jumlah		8	100%	8	100%

Tabel 2. Tingkat Kematangan Emosional Kelompok Eksperimen Sebelum dan Sesudah diberikan Treatment Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa 8 orang siswa sebelum diberikan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berada pada kategori rendah. Artinya, 8 orang siswa tersebut masih belum memiliki tingkat kematangan emosional yang baik. Berdasarkan indikator yang diteliti yaitu masih banyak siswa yang belum bisa merealisasikan tingkat pemahaman tentang kematangan emosional, seperti siswa yang belum bisa mandiri, belum mampu menerima kenyataan, sulit beradaptasi, tidak mampu merespon dengan tepat, tidak memiliki kapasitas untuk seimbang, belum mampu berempati, dan belum mampu menguasai amarah secara terkontrol.

Setelah diberikan treatment layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing sebanyak 8 kali pertemuan terdapat peningkatan kematangan emosional pada 8 orang siswa, dapat dilihat pada tabel 2. bahwa terdapat 7 siswa mengalami peningkatan kematangan emosional secara baik pada kategori tinggi dan 1 siswa mengalami peningkatan dikategori sedang yaitu sudah mampu menerapkan kematangan emosional seperti sudah mampu bersikap mandiri, menerima kenyataan yang terjadi, mampu beradaptasi, memiliki kapasitas untuk seimbang, sudah mampu berempati, dan dapat mengontrol emosi.

Indikator Kematangan Emosional	Σ Item	Sebelum Treatment		Sesudah Treatment		Peningkatan
		f	%	f	%	
Kemandirian	4	93	72%	115	89%	17%
Kemampuan Menerima Kenyataan	3	34	35%	71	74%	40%
Kemampuan Beradaptasi	3	35	36%	77	80%	45%
Kemampuan Merespon Dengan Tepat	3	35	36%	62	65%	29%
Memiliki Kapasitas Untuk Seimbang	2	24	38%	47	73%	35%
Kemampuan Berempati	4	55	50%	91	71%	21%
Kemampuan Menguasai Amarah	4	62	48%	84	66%	18%

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat Kematangan Emosional Siswa Sebelum Dan Sesudah Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing

Berdasarkan tabel 3. di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator kematangan emosional siswa. Dengan peningkatan tertinggi terdapat pada indikator ketiga yaitu kemampuan beradaptasi sebesar 45% dan peningkatan terendah terdapat pada indikator pertama yaitu kemandirian sebesar 17%.

Gambaran kematangan emosional siswa mengalami perubahan atau peningkatan setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Perubahan tersebut tentunya tidak bisa didapatkan secara cepat, namun diperoleh secara bertahap melalui sebuah treatment layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kepada siswa yang mengalami permasalahan terkait kematangan emosional. Pemberian *treatment* dilakukan 1x seminggu atau 2x seminggu tergantung situasi dan kondisi dilapangan.

	POSTES - PRETES
Z	-2.524 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

Tabel 4. Uji Wilcoxon

Dari tabel 4. di atas, dapat diketahui bahwa *Asymp Sig. (2-tailed)* adalah 0,012 maka dengan mengikuti dasar pengambilan Keputusan berupa *Asymp Sig. (2-tailed)* < 0,05 bermakna bahwa hipotesis diterima. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan tingkat kematangan emosional sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diterima karena layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan kematangan emosional siswa.

Responden	Pretest	Posttest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
NP	50	89	0,78	78,00
RZ	47	90	0,81	81,13
AD	5	92	0,84	84,00
LM	51	78	0,55	55,10
KD	52	91	0,81	81,25
TA	51	88	0,76	75,51
AR	50	92	0,84	84,00
OS	49	90	0,80	80,39
Σ	710	400		
Mean	50,00	88,75	0,77	77,42

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain Ternormalisasi* Kelompok Eksperiman

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen memperoleh rata-rata  $50,00 < 88,75$  maka terdapat peningkatan karena hasil *posttest* lebih besar daripada hasil *pretest* yang diperoleh sebelum diberikan treatment bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Pada tabel 5. diperoleh hasil data *N-Gain Score* sebesar 0,77 yang artinya besar pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kematangan emosional berada pada kategori tinggi. Sedangkan hasil perhitungan *N-Gain Score (%)* berada pada kategori efektif sebesar 77,42. Artinya, bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif digunakan dalam meningkatkan kematangan emosional siswa. Dasar pengambilan Keputusan uji *N-Gain Ternormalisasi* ini diadopsi dari Hake (1999).

## KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* Sebagian besar subjek penelitian berada pada tingkat kematangan emosional kategori rendah dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan

teknik role playing sudah berada pada tingkat kematangan emosional kategori tinggi dan sedang.

2. Kematangan emosional siswa mengalami peningkatan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing.
3. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing berpengaruh terhadap peningkatan kematangan emosional siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali dan Asrori. (2012). Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik. PT. Bumi Aksara.
- Cnnindonesia. (2021). Siswi SMA di Blitar Tewas Tergantung di Ruang Kelas, Diduga Bunuh Diri. Diakses pada laman <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20211220162407-12-736360/siswi-sma-di-blitar-tewas-tergantung-di-ruang-kelas-diduga-bunuh-diri>.
- Desmita. (20107). Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA). Remaja Rosdakarya.
- Detiknews. (2022). Siswa SMP di Jaksel Nekat Loncat dari Lantai 3 Gedung Sekolah. Diakses pada <https://news.detik.com/berita/d-7350191/siswa-smp-di-jaksel-nekat-loncat-dari-lantai-3-gedung-sekolah>.
- Detiknews. (2023). Siswa SMA di Demak Gantung Diri Gegara Chat Tak Dibalas "Bojoku." <https://news.detik.com/berita/d-6933979/siswa-sma-di-demak-gantung-diri-gegara-chat-tak-dibalas-bojoku>.
- Habsy, B. A., Ariffudin, T. W., Krinandini, S., & Jelita, R. S. (2022). PSIKOLOGI PENDIDIKAN PESERTA DIDIK PADA JENJANG SMP (Analisis Konsep Emosi Dan Konsep Diri Peserta Didik serta Pengaruhnya terhadap Kualitas Pembelajaran di SMP 1 Jenu Tuban). *Istifkar*, 2(2), 147-170.
- Hurlock. (1980). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Eidisi 5. Erlangga.
- Katkovsky, Walter & Garlow, L. (1976). The Psychology Of Adjusment: Current Concept and Applications. Mc Graw Hill Book Company.
- Lailiyah, H. (n.d.). Hubungan Antara Tingkat Kematangan Emosi dengan Tingkat Kepuasan Pernikahan Pada Perempuan yang Dijodohkan di Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. *Jurnal Psikosains* , 59-80.
- Mulyadi. (2016). Bimbingan Konseling Di Sekolah & Madrasah. Kencana.
- Nurihsan. (2006). Bimbingan & Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan. Refika Aditama.
- Sindonews. (2022). Diduga Putus Cinta, Siswa di Tulungagung Gantung Diri dengan Tali Pramuka. Diakses pada <https://daerah.sindonews.com/read/646203/704/diduga-putus-cinta-siswa-di-tulungagung-gantung-diri-dengan-tali-pramuka-1641175308>
- Subagiyo, H. (2013). Role Play. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods). Alfabeta.
- Suryani, D., & Sutoyo, A. (2021). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Modeling Simbolik Terhadap Penyesuaian Diri Santri. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 7(1), 51–57. <https://doi.org/10.15548/atj.v7i1.3087>
- Yusuf, S. (2011). Teori Kepribadian. Remaja Rosdakarya.