Penerapan Media *Board Game* "*Coping Ladder*" dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Siswa SMP Negeri 1 Tumpang

Al Afya Balqys Rumaisha[1]*, Fitri Firdauzi Nur Afni[1], Hanida Eka Hartanti[1], M. Roiqul Bihar Anwarul Wahid[1], Husni Hanafi[1], Arifin[2], Ety Driastuti[2], Irma Irian Indayani[2]

[1]Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
[2]SMP Negeri 1 Tumpang, Malang, Indonesia
*Corresponding author, email: al.afya.2301116@students.um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006695

Article history
Submitted: 09 Juli 2026
Revised: 12 Juli 2026
Accepted: 17 Juli 2026
Published: 25 Agustus 2026

Kata kunci
Coping Ladder
Konseling Kelompok
Sekolah Menengah Pertama
Remaja
Keterampilan Sosial

Abstract
Media bimbingan dan konseling merupakan sumber daya berharga untuk memfasilitasi layanan bimbingan dan konseling. Dasar pemikiran utama penelitian ini muncul dari tantangan yang dihadapi remaja awal dalam adaptasi sosial, seperti ketergantungan berlebihan pada perangkat elektronik dan kurangnya kemampuan dalam mengelola konflik dengan teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi penerapan permainan papan (board game) inovatif bernama "Coping Ladder" dalam layanan konseling kelompok guna meningkatkan keterampilan sosial siswa di SMP Negeri 1 Tumpang. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi partisipan, analisis lembar kerja peserta didik (LKPD) reflektif, dan catatan lapangan terhadap tujuh siswa kelas tujuh di SMP Negeri 1 Tumpang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "Coping Ladder"—yang mengintegrasikan kartu kasus *(case cards)* dan kartu penyelamat *(rescue cards)*—mampu mendorong keterlibatan aktif, melatih penalaran kritis dalam menyelesaikan masalah pertemanan secara mandiri, serta membangun komunikasi asertif melalui simulasi situasi nyata. Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa media layanan yang bersifat interaktif dan berbasis pembelajaran eksperiensial dapat mengoptimalkan pencapaian Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) dalam konteks hubungan dengan teman sebaya.

1. Introduction

Layanan bimbingan dan konseling di sekolah berperan penting dalam memfasilitasi pencapaian Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), peserta didik berada pada Fase D, dengan kematangan hubungan dengan teman sebaya sebagai salah satu aspek perkembangan utama yang harus dicapai. Pada masa transisi ke remaja awal ini, peserta didik dituntut mampu membangun hubungan sosial yang sehat, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta menyelesaikan permasalahan sosial secara positif dan bertanggung jawab. Kemampuan sosial yang matang pada fase ini menjadi landasan penting bagi remaja awal dalam membentuk konsep diri yang positif dan sehat.

Santrock (dalam Wisudahningsih et al., 2025) menyatakan bahwa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang mencakup perkembangan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Menurut Erikson (dalam Izzani et al., 2024), remaja mengalami pencarian identitas yang menjadi tugas penting dalam perkembangannya. Dalam masa tersebut, remaja perlu menghadapi kembali berbagai konflik dan tantangan yang pernah dialami pada masa sebelumnya. Melalui proses ini, mereka terkadang menciptakan figur yang dianggap sebagai lawan atau musuh, sekalipun orang tersebut bersikap baik kepada mereka. Selain itu, remaja cenderung mencari tokoh idola atau tokoh ideal sebagai panutan dalam mencapai identitas diri yang matang. Identitas diri yang terbentuk pada masa remaja bukan sekadar gabungan identifikasi pada masa kanak-kanak, melainkan hasil perkembangan yang lebih kompleks dan mendalam (Izzani et al., 2024).

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Namun, realitas di lapangan menunjukkan kesenjangan yang cukup besar antara tujuan perkembangan dan dinamika perilaku peserta didik sehari-hari. Berdasarkan studi pendahuluan melalui asesmen awal berupa otobiografi dan observasi di SMP Negeri 1 Tumpang, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan sederhana di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan temuan Nugroho et al. (2022) bahwa interaksi sosial antarteman terhambat ketika peserta didik tidak difasilitasi layanan konseling yang terstruktur. Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor penghambat interaksi tatap muka karena peserta didik lebih fokus pada gawai masing-masing saat berkumpul. Penggunaan gawai yang intens terbukti menurunkan kualitas interaksi sosial remaja secara langsung (Retalia et al., 2022). Fenomena ini mengurangi kepekaan sosial dan meningkatkan egoisme kelompok di kalangan remaja, yang pada akhirnya memengaruhi pembentukan konsep diri dan kematangan emosional peserta didik.

Perkembangan sosial-emosional remaja kerap terhambat oleh perubahan teknologi yang berperan besar dalam kehidupan sosial mereka. Penggunaan gawai memiliki dampak positif sekaligus negatif, dan salah satu faktor yang memengaruhi kecanduan gawai adalah perilaku atau kebiasaan pengguna sendiri. Kehadiran gawai mengubah perilaku sosial remaja: ketika siswa SMP berkumpul untuk membicarakan sesuatu, mereka lebih fokus pada gawai daripada pada orang di dekatnya (Syahputri & Ahmad, 2022). Siswa sering menunduk menatap gawai saat berjalan sehingga tidak saling menyapa atau bercanda dengan teman. Teknologi ini kini menjangkau hampir semua lapisan masyarakat, termasuk anak usia sekolah. Menurut Syahputri dan Ahmad (2022), bentuk penggunaan gawai pada remaja antara lain bermain gim daring serta menggunakan media sosial seperti TikTok dan Instagram. Gawai telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa sulit terlepas darinya.

Selain kecanduan gawai, teman sebaya menjadi pengaruh terbesar dalam dinamika sosial siswa SMP Negeri 1 Tumpang. Dalam berinteraksi, siswa menyesuaikan gaya bicara dan penampilan, bahkan meniru teman sebaya yang memiliki benda atau barang yang unik (Ezadany et al., 2025). Hal ini dapat menyebabkan perubahan yang signifikan: sebagian siswa menunjukkan perilaku merusak dan perundungan (bullying), sedangkan sebagian lainnya berperilaku antisosial. Kedua perilaku tersebut menimbulkan tekanan sosial yang semakin menyulitkan siswa antisosial untuk memiliki teman sehingga mereka cenderung menjauh dari teman di kelas maupun di lingkungan rumah.

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi strategi penerapan media *board game Coping Ladder* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SMP, khususnya pada aspek hubungan teman sebaya. Penelitian berfokus pada bagaimana integrasi *case card* (kartu studi kasus) dan *rescue card* (kartu *ice breaking*) dapat mendukung keterlibatan aktif siswa, melatih penalaran kritis dalam menyelesaikan permasalahan sosial, serta mengembangkan keterampilan komunikasi asertif. Penelitian ini juga mendeskripsikan proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok berbasis media interaktif sebagai upaya mengatasi hambatan adaptasi sosial remaja awal yang ditandai oleh rendahnya manajemen konflik dalam pertemanan dan interaksi positif antarteman sebaya. Hasilnya diharapkan berkontribusi pada pengembangan inovasi media yang lebih menarik, partisipatif, dan efektif dalam mendukung pencapaian SKKPD.

2. Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini bertujuan memahami, mendeskripsikan, dan menginterpretasikan secara mendalam fenomena psikologis, respons verbal, serta dinamika interaksi sosial yang muncul secara alami saat siswa memainkan media interaktif secara langsung di lapangan (Creswell, 2007). Metode kualitatif dinilai tepat untuk mengeksplorasi penerapan media layanan bimbingan dan konseling karena mampu menangkap esensi pengalaman subjektif, verbalisasi emosi, serta perubahan perilaku adaptasi siswa secara langsung (Moleong, 2018). Berdasarkan landasan tersebut, desain deskriptif kualitatif digunakan untuk mengkaji secara mendalam kualitas keterlibatan aktif peserta didik, pola penalaran kritis saat memecahkan studi kasus, serta perkembangan komunikasi asertif antarsiswa selama sesi bimbingan kelompok.

Subjek penelitian adalah tujuh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tumpang pada tahun ajaran berjalan. Subjek dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil asesmen awal melalui analisis otobiografi dan observasi berkala selama pelaksanaan layanan. Ketujuh siswa tersebut teridentifikasi mengalami hambatan adaptasi sosial khas remaja awal, seperti kesulitan mengelola konflik antarteman sebaya, kurang asertif, dan cenderung pasif akibat pengalihan fokus pada gawai. Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi partisipan, catatan lapangan, dan analisis lembar kerja peserta didik (LKPD), sehingga masalah dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan diperoleh kedalaman informasi psikologis subjek.

Media yang digunakan adalah Coping Ladder, yaitu permainan papan hasil modifikasi ular tangga yang dipadukan dengan dua jenis kartu. Papan permainan memuat empat simbol, yaitu tangga, ular, bom, dan pelampung. Peserta yang mendarat pada kotak bom mengambil satu case card berisi studi kasus permasalahan sosial yang nyata, sedangkan peserta yang mendarat pada kotak pelampung mengambil satu rescue card berisi pertanyaan ice breaking. Peserta diberi waktu berpikir 30 detik untuk rescue card dan satu menit untuk case

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

card. Pada case card, peserta menjawab pertanyaan sekaligus mensimulasikan penyelesaiannya secara riil, seolah berada di tempat kejadian. Peserta yang berhasil maju sesuai aturan permainan, sedangkan peserta yang belum tepat tetap pada posisinya. Permainan tidak menentukan pemenang dan pihak yang kalah karena tujuannya adalah mendorong siswa memahami dan menemukan solusi atas masalah sosial yang nyata (Rumaisha et al., 2026).

Layanan dilaksanakan oleh guru BK dengan alokasi waktu satu jam pelajaran (1 × 40 menit) pada materi "Membangun Hubungan Pertemanan yang Sehat". Urutan giliran bermain ditentukan melalui hompimpa dan suit (batu-gunting-kertas). Pendekatan yang digunakan adalah *experiential learning* dengan metode bermain, diskusi, simulasi, tanya jawab, dan refleksi.

Data dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif model Spradley, Miles, dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Ketiga tahap tersebut diuraikan sebagai berikut.

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil observasi partisipan, catatan lapangan, dan LKPD, serta mentransformasikan data mentah dari lapangan. Dalam praktiknya, peneliti mengidentifikasi bagian informasi yang menjadi acuan penelitian, mengategorikan data berdasarkan karakteristik atau tema tertentu, kemudian melakukan abstraksi, yaitu membuat rangkuman inti dan mengubah data mentah menjadi informasi yang lebih bermakna dan mudah dipahami.

Penyajian data merupakan tahap krusial karena mengorganisasikan informasi secara sistematis dan bermakna. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memudahkan peneliti memahami pola yang muncul selama pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan media interaktif. Selain narasi, peneliti dapat menggunakan ringkasan, matriks kategorisasi, diagram alir, atau teknik visualisasi lainnya.

Penarikan kesimpulan atau verifikasi dilakukan dengan memahami makna data secara berulang selama proses penelitian agar temuan valid dan konsisten. Kesimpulan diverifikasi selama penelitian berlangsung dengan merefleksikannya kembali saat penulisan, meninjau ulang catatan lapangan, dan berdiskusi dengan teman sejawat.

Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi. Menurut Sugiyono (2023), triangulasi sumber merupakan teknik menguji keabsahan data dengan membandingkan dan mengecek kembali informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data (Yen, 2018). Teknik ini memastikan konsistensi, kredibilitas, dan ketepatan data penelitian kualitatif sehingga data tidak bergantung pada satu sumber utama, tetapi diperkuat oleh sudut pandang lain yang relevan. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan dan mengonfirmasi informasi yang diperoleh dari waktu ke waktu serta membandingkan data hasil observasi partisipan, catatan lapangan, dan LKPD.

3. Results and Discussion

3.1. Results

Layanan bimbingan kelompok dengan media Coping Ladder dilaksanakan kepada tujuh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tumpang yang dipilih berdasarkan penugasan otobiografi dan observasi selama pembelajaran di kelas. Layanan terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Coping Ladder

Tahap	Waktu	Kegiatan
Kegiatan awal	5 menit	Salam, doa, dan cek perasaan; ice breaking perkenalan dengan menyebutkan nama bunga; penyampaian tujuan layanan dan aturan kelompok; pengecekan pemahaman dan kesiapan kelompok
Kegiatan inti: memahami	5 menit	Penjelasan singkat tentang tema, arti pertemanan yang sehat, cara berkomunikasi yang baik, sikap menghargai teman, dan cara menghadapi masalah sosial secara positif
Kegiatan inti: mengaplikasi	25 menit	Pengenalan permainan dan aturannya; siswa bermain Coping

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

		Ladder, menjawab dan mensimulasikan case card serta rescue card, dan saling menanggapi
Kegiatan penutup	5 menit	Refleksi pelajaran, perasaan, dan pengalaman siswa; penguatan dari guru BK; tindak lanjut berupa konseling individu bagi siswa yang membutuhkan

Siswa menunjukkan respons yang positif selama layanan. Siswa terlihat aktif terlibat dalam permainan dan mematuhi aturan yang disepakati di awal kegiatan. Partisipasi tampak dari antusiasme siswa saat melempar dadu, menjawab pertanyaan pada *case card* dan *rescue card*, serta mensimulasikan peran dengan membayangkan diri berada pada posisi tokoh dalam studi kasus. Siswa juga menunjukkan ekspresi senang, bersemangat, dan percaya diri selama kegiatan berlangsung.

Suasana kelompok terlihat komunikatif. Ketika ada teman yang kesulitan menjawab studi kasus, anggota lain saling membantu, dan interaksi antaranggota menjadi lebih aktif melalui diskusi serta tanggapan atas jawaban teman. Dalam menjawab *case card*, siswa menyampaikan pendapat dan solusi atas permasalahan pertemanan, seperti tekanan untuk mencontek, ejekan fisik, ajakan membolos, dan perasaan diabaikan oleh sahabat. Berdasarkan refleksi guru BK, kemampuan siswa mengemukakan pendapat dan memberikan solusi atas studi kasus meningkat, dan siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Meskipun demikian, guru BK mencatat bahwa beberapa siswa masih memerlukan arahan saat mensimulasikan penyelesaian masalah, sehingga guru perlu memberikan contoh yang lebih jelas sebelum permainan dimulai. Pengaturan waktu juga perlu diperhatikan agar seluruh peserta memperoleh kesempatan yang seimbang untuk menjawab dan bersimulasi.

3.2. Discussion

Berdasarkan hasil observasi, media interaktif memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun komunikasi yang lebih luas sehingga frekuensi interaksi sosial antarsiswa meningkat. Media ini juga menciptakan situasi yang mendorong komunikasi dua arah. Aktivitas yang menuntut partisipasi bersama membuka kesempatan bagi siswa untuk membangun hubungan sosial yang lebih luas sehingga frekuensi dan kualitas interaksi sosial meningkat.

Kondisi ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan komunikasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial berupa empati dan penghargaan terhadap orang lain. Kesempatan yang sama untuk berpendapat membantu siswa memahami pentingnya mendengarkan dan menghargai perspektif teman sebaya. Aktivitas dalam media interaktif mendorong siswa menghargai pendapat orang lain dan meningkatkan kemampuan mendengarkan secara aktif.

Rancangan permainan yang tidak menentukan pemenang dan pihak yang kalah tampaknya berperan dalam menciptakan ruang belajar yang aman. Siswa dapat mengeksplorasi solusi atas masalah sosial tanpa merasa dihakimi sehingga berani mengemukakan pendapat. Hal ini sejalan dengan prinsip experiential learning, yaitu pengetahuan terbentuk melalui pengalaman konkret, refleksi, dan penerapan (Kolb, 1984). Studi kasus pada case card menyediakan pengalaman konkret, diskusi dan tanggapan antarteman menjadi sarana refleksi, dan simulasi menjadi sarana penerapan. Sikap saling membantu dan keberanian menyampaikan pendapat juga dapat dipahami melalui teori belajar sosial, yaitu siswa belajar dengan mengamati perilaku teman yang memperoleh tanggapan positif dari kelompok (Bandura, 1977). Catatan guru BK tentang perlunya contoh simulasi yang lebih jelas menunjukkan bahwa peran fasilitator tetap penting agar permainan tidak berhenti sebagai hiburan, tetapi mengarah pada pencapaian tujuan layanan.

3.3. Implications

Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi alternatif kegiatan yang menarik sehingga perhatian siswa beralih dari gawai ke interaksi sosial nyata. Keterlibatan aktif dalam aktivitas kelompok membantu meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal antarsiswa. Media interaktif juga menyediakan lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi siswa untuk mengekspresikan diri. Peningkatan kepercayaan diri ini berkontribusi pada kemampuan siswa menjalin hubungan sosial yang lebih positif dan beradaptasi dengan lingkungan sekolah.

3.4. Limitations

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, layanan hanya dilaksanakan dalam satu pertemuan berdurasi satu jam pelajaran (40 menit) kepada tujuh siswa di satu sekolah, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasi dan belum menggambarkan keberlanjutan perubahan perilaku. Kedua, penelitian bersifat

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

deskriptif kualitatif tanpa kelompok pembanding maupun pengukuran sebelum dan sesudah layanan, sehingga peningkatan yang dilaporkan belum dapat disimpulkan sebagai efek kausal media. Ketiga, observasi dan refleksi dilakukan oleh pihak yang juga menyusun dan melaksanakan layanan sehingga berpotensi menimbulkan bias subjektif. Keempat, kartu studi kasus disusun berdasarkan permasalahan remaja pada umumnya sehingga belum tentu sesuai dengan kebutuhan setiap kelompok siswa. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan jumlah subjek yang lebih besar, beberapa pertemuan, serta desain kuasi-eksperimen atau metode campuran.

4. Conclusion

Berdasarkan analisis data kualitatif dan pembahasan layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 1 Tumpang, penerapan media *board game* "*Coping Ladder*" yang mengintegrasikan *case card* (kartu studi kasus) dan *rescue card* (kartu *ice breaking*) mampu memfasilitasi munculnya berbagai perilaku sosial positif pada peserta didik. Media ini meningkatkan intensitas interaksi antarsiswa, menumbuhkan sikap saling menghargai, dan melatih kemampuan mendengarkan pendapat orang lain. Melalui permainan terstruktur berbasis pengalaman (*experiential learning*), keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan studi kasus relasional melatih penalaran kritis, mengembangkan komunikasi asertif, dan meningkatkan keterampilan kerja sama untuk menyelesaikan konflik pertemanan secara mandiri.

Selama permainan, perhatian siswa tertuju pada kegiatan kelompok dan komunikasi tatap muka sehingga suasana kelompok lebih hidup dan siswa lebih percaya diri menyampaikan pendapat. Dengan demikian, perubahan media layanan dari metode konvensional satu arah menuju media interaktif yang rekreatif dapat menjadi salah satu strategi bimbingan dan konseling untuk mendukung pencapaian SKKPD, khususnya pada aspek kematangan hubungan dengan teman sebaya di jenjang SMP.

Author Contributions

Semua penulis memberikan kontribusi yang setara terhadap makalah ini. Semua penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

Funding

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Declaration of Conflicting Interests

Penulis menyatakan tidak terdapat potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, penulisan, dan/atau publikasi artikel ini..

Ethics and Consent Declarations

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, yaitu menghormati hak partisipan, menjaga kerahasiaan data, dan memastikan partisipasi siswa bersifat sukarela. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti memperoleh izin dari pihak sekolah. Seluruh data hanya digunakan untuk kepentingan akademik dan tidak disebarluaskan kepada pihak lain (Saidin & Jailani, 2023). Peneliti juga memastikan bahwa kegiatan penelitian tidak menimbulkan dampak negatif secara psikologis maupun sosial terhadap peserta didik.

Data Availability

Kumpulan data yang dihasilkan dan/atau dianalisis selama penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi jika diminta dengan alasan yang wajar.

Declaration on AI Use

Perangkat berbasis kecerdasan buatan (AI) digunakan untuk menyempurnakan bahasa dan format naskah ini. Para penulis telah meninjau serta menyunting seluruh isinya dan bertanggung jawab penuh atas konten publikasi ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Tumpang atas kesempatan, dukungan, dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada guru Bimbingan dan Konseling yang telah membantu pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan media Coping Ladder, serta kepada seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan penelitian. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan akademik dan bimbingan yang diberikan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

References

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (2nd ed.). Sage Publications.

Ezadany, A., Suseno, I. K., Muhibaturrohmah, C. N., Rofianty, A. D., Daniyah, C., Setiawati, D., & Yunita, M. (2025). Analisis permasalahan sosial teman sebaya di kalangan siswa SMP: Studi literatur. *Advances in Education Journal, 2*, 830–848.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Rev. ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Nugroho, E., Hartanto, D., Fauziah, M., & Kuswindarti. (2022). Meningkatkan hubungan sosial antar teman sebaya di masa pandemi Covid-19 melalui konseling kelompok realita siswa SMP Negeri 3 Bawang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*.

Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration, 1*(2), 77–84.

Retalia, Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 12*.

Rumaisha, A. A. B., Afni, F. F. N., & Hartanti, H. E. (2026). *Buku panduan media permainan Coping Ladder untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SMP Negeri 1 Tumpang*. SMP Negeri 1 Tumpang.

Saidin, & Jailani, M. S. (2023). Memahami etika dalam penelitian ilmiah. *Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 1*, 24–29.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahputri, W. D. F., & Ahmad, R. S. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 5 Pinrang. *Jurnal Sosialisasi, 9*, 102–109.

Wisudahningsih, E. T., Aminudin, H., & Ramadhani, I. (2025). Tahapan perkembangan remaja: Perspektif psikologis dan implikasi pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 3*, 1204–1222.

Yen, E. G. (2018). Pengantar studi fenomenologis dalam penelitian teologis. *Te-Deum, 8*(1), 1–16.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774