



Available online at www.journal.unrika.ac.id

Jurnal KOPASTA
Jurnal KOPASTA, 2 (12), (2025) 135 - 147



P-ISSN : 2442-4323

E-ISSN :2599 0071

Received : Agustus 2025

Revision : September 2025

Accepted : Oktober 2025

Published : November 2025

Efektivitas Layanan Informasi Dengan Teknik Role Play Dalam Meningkatkan Kesehatan Mental Anak Panti Asuhan Yaa Bunayya

The Effectiveness of Information Services Using Role-Play Techniques in Improving the Mental Health of Children at Yaa Bunayya Orphanage

Ezza Siti Anisa¹, Junierissa Marpaung², Ahmad Yanizon³, Ramdani Ramdani⁴, Raja Zulfikar⁵

¹²³⁴⁵ Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau Kepulauan, Indonesia

¹sitianisaezza@gmail.com, ²junierissa_marpaung@yahoo.com, ³konselor.nizon@gmail.com,

⁴ramdanidani146@gmail.com, ⁵rajazulfikar99@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas efektivitas layanan informasi dengan teknik role play dalam meningkatkan kesehatan mental anak Panti Asuhan Yaa Bunayya. Program ini bertujuan menjaga kesehatan mental, melatih keterampilan mengelola emosi, meningkatkan literasi kesehatan mental, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak panti asuhan. Metode yang digunakan adalah roleplay dengan melibatkan 45 anak dan remaja dari Panti Asuhan Yaa Bunayya di Pulau Setokok. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat keberhasilan 100% berdasarkan peningkatan skor post-test pada instrumen kesehatan mental menunjukkan adanya peningkatan yang jelas setelah peserta mengikuti layanan informasi berbasis role play yang digabung dengan kegiatan, seperti latihan pengenalan emosi, emosketch, dan penguatan growth mindset. Pada tahap pretest, skor ketiga instrumen berada pada kategori rendah sampai sedang, sementara hasil posttest meningkat ke kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa role play cukup efektif membantu anak memahami kesehatan mental, berpikir lebih reflektif, dan mengelola emosinya dengan lebih baik. Karena itu, pengelola panti diharapkan dapat terus memakai metode pembelajaran berbasis pengalaman seperti role play untuk mendukung perkembangan mental dan kemampuan berpikir anak secara berkelanjutan.

Kata Kunci : Kesehatan Mental, Role Play, Panti Asuhan

Abstract

This article discusses the effectiveness of information services using role-play techniques in improving the mental health of children at Yaa Bunayya Orphanage. The program aims to maintain mental well-being, strengthen emotional-management skills, enhance mental health literacy, and develop higher-order thinking abilities among the children. The method used was role-play, involving 45 children and adolescents from Yaa Bunayya Orphanage on Setokok Island. The results showed a 100% success rate based on the increase in post-test scores on the mental health instrument, indicating clear improvements after participants joined the role-play-based information services combined with activities such as emotion-recognition exercises, Emosketch, and growth-mindset strengthening. During the pretest stage, the scores of the three instruments

were in the low to moderate categories, while the posttest results increased to the high category. These findings indicate that role-play is effective in helping children understand mental health, think more reflectively, and manage their emotions more effectively. Therefore, orphanage caregivers are encouraged to continue using experiential learning methods, such as role-play, to support the sustainable development of children's mental well-being and cognitive skills.

Keywords : Mental Health, Role Play, Orphanage

PENDAHULUAN

Kesehatan mental merupakan komponen penting dalam proses perkembangan remaja. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menjelaskan bahwa seseorang dikatakan memiliki kesehatan mental yang baik apabila ia mampu mengenali serta mengembangkan potensi diri, merespons tekanan hidup secara adaptif, bekerja secara efektif, dan memberi kontribusi positif bagi lingkungan sekitarnya (Dewi, 2012). WHO juga melaporkan bahwa sekitar 10–20% anak dan remaja di dunia mengalami masalah kesehatan mental, dan hampir setengahnya mulai muncul pada usia 14 tahun hingga awal masa dewasa. Di Indonesia, hasil Survei Kesehatan Jiwa Nasional (I-NAMHS) 2022 menunjukkan bahwa 34,8% remaja berusia 10–17 tahun memiliki permasalahan kesehatan mental setara satu dari tiga remaja dan sekitar satu dari dua puluh menghadapi gangguan yang lebih berat (Wahyuni, 2024).

Salah satu kelompok yang memiliki kerentanan tinggi ialah remaja panti asuhan. Mereka cenderung menghadapi berbagai persoalan psikologis akibat kehilangan orang tua, Kondisi kehilangan orang tua, minimnya dukungan emosional, serta pengalaman traumatis yang pernah dialami membuat mereka lebih berisiko menghadapi persoalan psikologis. Situasi ini dapat berdampak pada perkembangan emosi, kemampuan beradaptasi, rasa percaya diri, hingga relasi sosial yang kurang optimal (Aziz dan Rahmatullah, 2023). Dampak tersebut juga berpotensi menimbulkan hambatan dalam proses penyesuaian diri di lingkungan sosial yang lebih luas (Fitriyani, 2024).

Panti Asuhan Yaa Bunayya di Kota Batam merupakan salah satu lembaga pengasuhan yang menaungi anak-anak dan remaja dari berbagai latar belakang. Berdasarkan observasi awal, beberapa remaja menunjukkan gejala seperti rendahnya kepercayaan diri, kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya, dan kecenderungan menarik diri dari aktivitas sosial. Letak panti yang relatif jauh dari pusat keramaian turut membatasi interaksi dengan lingkungan luar, sehingga memengaruhi perkembangan psikososial mereka. Temuan tersebut menunjukkan perlunya upaya penguatan literasi kesehatan mental dan kemampuan sosial-emosional bagi para remaja di panti.

Dalam upaya meningkatkan literasi kesehatan mental, layanan informasi menjadi

salah satu bentuk intervensi yang cukup efektif karena tidak hanya memberikan pengetahuan dasar, tetapi juga dapat menumbuhkan keterampilan sosial dan emosional remaja (Dewita et al., 2023; Fitriyani, 2024). Namun, penyampaian informasi yang bersifat satu arah sering membuat peserta kurang terlibat secara aktif. Agar intervensi lebih berdampak, pendekatan yang bersifat interaktif perlu diterapkan. Salah satu metode yang relevan adalah role play, karena memungkinkan remaja untuk berlatih keterampilan komunikasi, memahami perspektif orang lain, serta membangun kepercayaan diri melalui simulasi situasi sosial secara langsung (Sari et al., 2025; Wirahandayani et al., 2023).

Metode role play tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga memberikan manfaat dalam layanan informasi maupun bimbingan kelompok. Melalui latihan ekspresi emosi dan interaksi sosial yang terstruktur, peserta dapat memperkuat aspek-aspek kesehatan mental sekaligus meningkatkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Septiani et al., 2025). Penggunaan role play dalam layanan informasi juga memberikan efek terapeutik karena membantu remaja mengembangkan kemampuan adaptif dan ketahanan psikologis dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan (Acar et al., 2024).

Hasil observasi dan wawancara awal dengan pengurus panti menunjukkan bahwa sebagian anak mengalami kondisi kesehatan mental yang kurang optimal. Hal ini berkaitan dengan pengalaman traumatis yang pernah dialami serta keterbatasan dukungan emosional dari lingkungan sekitar. Selain itu, lokasi panti yang cukup terisolasi mempersempit kesempatan mereka berinteraksi dengan masyarakat, yang pada akhirnya memengaruhi motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis, reflektif, maupun konstruktif. Situasi tersebut menguatkan perlunya intervensi yang sistematis untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pengelolaan emosi. Role play dinilai sebagai metode yang cocok untuk membantu remaja panti membangun konsep diri yang lebih positif (Anggrain & Harahap, 2023).

Menanggapi kebutuhan tersebut, program intervensi dilaksanakan melalui layanan informasi yang memanfaatkan teknik role play dalam sepuluh kali pertemuan. Setiap sesi berfokus pada peningkatan pemahaman remaja mengenai kesehatan mental, mulai dari pengenalan emosi, strategi pengelolaan stres, hingga latihan keterampilan sosial melalui simulasi peran. Untuk melihat efektivitas kegiatan, evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner kesehatan mental guna mengukur perubahan kondisi psikologis peserta setelah rangkaian intervensi diberikan. Melalui program ini, remaja panti asuhan diharapkan

memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang kesehatan mental dan mampumengembangkan keterampilan sosial-emosional yang mendukung ketahanan psikologis mereka. Selain itu, penerapan layanan informasi berbasis role play dipandang potensial sebagai strategi Bimbingan dan Konseling yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan di lingkungan panti asuhan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, karena tujuan utamanya untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi pada remaja di panti asuhan setelah mengikuti program. Desain yang digunakan yaitu One Group Pretest–Posttest Design, di mana remaja terlebih dahulu diberikan tes awal sebelum program dimulai, kemudian tes akhir setelah program selesai dilaksanakan (Ilham, 2024). Melalui perbandingan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama, peneliti dapat melihat perubahan yang terjadi secara lebih nyata dan terstruktur. Dengan demikian, penilaian terhadap efektivitas program menjadi lebih akurat karena didasarkan pada data yang menunjukkan kondisi remaja di panti asuhan sebelum dan sesudah mengikuti program (Rahmatilah et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang tinggal di Panti Asuhan Yaa Bunayya. Sampel penelitian berjumlah 45 remaja yang dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen yang digunakan berupa angket kesehatan mental yang diberikan dua kali, yaitu pada saat pretest dan posttest. Angket ini diadaptasi dari penelitian (Sembiring, 2023) dan disusun berdasarkan beberapa indikator kesehatan mental, meliputi kecemasan (anxiety), depresi (depression), kepuasan hidup (life satisfaction), kondisi emosional (emotional ties), serta perasaan positif secara umum (general positive affect). Seluruh indikator tersebut dipilih karena dianggap relevan dengan materi program yang diberikan kepada peserta.

Teknik Pengumpulan Data

Pelaksanaan program ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memantau perkembangan peserta dan menilai efektivitas kegiatan. Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan peserta, ekspresi emosi, serta interaksi sosial selama sesi berlangsung. Teknik observasi dinilai efektif dalam program pemberdayaan dan intervensi karena mampu memberikan gambaran nyata mengenai perubahan perilaku peserta dalam konteks kegiatan yang alami (Dahlia et al., 2025). Selain observasi, wawancara semi-

terstruktur dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman individu, kondisi psikologis, serta persepsi mereka terhadap materi program. Wawancara jenis ini banyak digunakan dalam program intervensi sosial karena memberikan fleksibilitas dalam menggali informasi tanpa menghilangkan arah pembahasan (Fahrulida et al., 2025).

Penggunaan angket pretest dan posttest dilakukan untuk mengukur perubahan pengetahuan atau keterampilan peserta sebelum dan setelah mengikuti layanan. Metode ini umum digunakan dalam evaluasi efektivitas program intervensi untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah kegiatan, sehingga dapat menggambarkan dampak materi yang diberikan terhadap peserta (Nurdiani, 2025). Sebagai data pendukung, dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan refleksi peserta juga dikumpulkan. Dokumentasi ini berfungsi untuk memverifikasi proses kegiatan dan memberikan bukti visual yang memperkuat interpretasi hasil evaluasi program. Teknik dokumentasi merupakan unsur penting dalam monitoring dan evaluasi program pemberdayaan karena memberikan konteks pelaksanaan yang kaya dan autentik (Fahrulida et al., 2025).

Tahap Kegiatan

Dalam penelitian ini, rangkaian kegiatan dijalankan melalui empat tahap utama agar program dapat berlangsung secara sistematis, efektif, dan sesuai kebutuhan mitra. Tahapan tersebut terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, serta tindak lanjut. Penyusunan keempat tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa proses penelitian tidak hanya menekankan pemberian intervensi, tetapi juga mencakup pengukuran perkembangan peserta dan keberlanjutan program setelah kegiatan selesai.

Pada tahap persiapan, peneliti menyusun seluruh kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan program, mulai dari pembuatan instrumen pre-test dan post-test, pedoman observasi, materi kegiatan, hingga alat peraga yang akan digunakan. Peneliti juga berkoordinasi dengan pihak panti untuk menetapkan jadwal kegiatan, jumlah peserta, serta memastikan ketersediaan tempat dan fasilitas pendukung. Selain itu, dilakukan pemetaan kebutuhan awal mitra agar setiap pertemuan dapat dirancang sesuai dengan kondisi dan karakteristik psikologis anak-anak di Panti Asuhan Yaa Bunayya.

Tahap pelaksanaan pada penelitian ini difokuskan pada pemberian layanan informasi mengenai kesehatan mental yang dipadukan dengan teknik role play sebagai metode untuk membantu anak panti memahami serta mempraktikkan pengelolaan emosi

secara lebih adaptif. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu menyampaikan materi dasar terkait emosi, stres, dan kesehatan mental melalui penjelasan dan contoh situasi sederhana agar peserta lebih mudah memahami konteksnya. Setelah itu, peneliti menampilkan contoh role play sebelum anak dibagi ke kelompok kecil untuk memerankan berbagai situasi yang umum mereka hadapi, seperti konflik dengan teman, perasaan sedih, atau tekanan lingkungan. Selama proses berlangsung, anak didorong untuk mengekspresikan emosi, berdialog, dan menemukan solusi yang lebih positif dalam menghadapi masalah. Kegiatan ditutup dengan diskusi reflektif, di mana peserta menyampaikan pengalaman, tantangan, serta pemahaman baru yang mereka peroleh dari role play yang telah dilakukan.

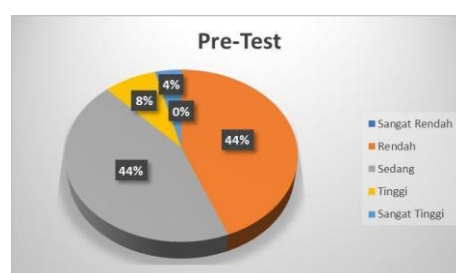
Tahap pelaksanaan diakhiri dengan pemberian post-test sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah anak mengikuti layanan informasi yang disampaikan melalui teknik role play. Post-test ini berfungsi untuk melihat peningkatan pemahaman peserta mengenai kesehatan mental serta perubahan cara mereka mengelola emosi, kemudian hasilnya dibandingkan dengan skor pre-test yang telah dikumpulkan sebelum intervensi diberikan. Melalui perbandingan kedua hasil tersebut, peneliti dapat menilai sejauh mana kegiatan yang dilaksanakan mampu memberikan dampak nyata terhadap perkembangan pemahaman, sikap, dan kondisi psikologis anak di Panti Asuhan Yaa Bunayya.

Tahap tindak lanjut dilakukan setelah seluruh proses layanan informasi dengan teknik role play selesai diberikan kepada anak-anak Panti Asuhan Yaa Bunayya. Tahap ini bertujuan memastikan bahwa dampak positif dari layanan tersebut tetap berlanjut meskipun peneliti tidak lagi berada di lapangan. Sebagai bentuk keberlanjutan, peneliti menyerahkan buku panduan berisi materi layanan informasi, langkah-langkah pelaksanaan role play, serta teknik pengelolaan emosi yang dapat digunakan pengasuh secara mandiri. Alat peraga yang digunakan selama intervensi juga diserahkan agar kegiatan serupa dapat dilakukan kembali oleh pihak panti. Selain itu, peneliti membentuk grup WhatsApp bersama pengelola panti untuk melakukan monitoring, konsultasi, serta memberikan dukungan ketika pengasuh membutuhkan arahan lanjutan terkait pelaksanaan role play atau pendampingan emosi. Komunikasi berkala dilakukan untuk memantau penerapan materi, perubahan perilaku anak, serta kesinambungan kegiatan pasca-program. Monitoring berkelanjutan melalui pesan daring turut dilakukan untuk memastikan bahwa materi layanan informasi dan latihan role play tetap diterapkan secara konsisten. Dengan adanya tindak lanjut ini, peningkatan kesehatan mental yang dicapai

melalui layanan informasi berbasis role play diharapkan tidak hanya berlangsung selama penelitian, tetapi juga berpengaruh secara jangka panjang bagi anak-anak Panti Asuhan Yaa Bunayya.

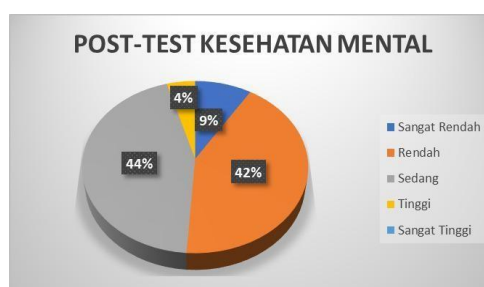
PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan layanan informasi yang dipadukan dengan teknik role play menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kesehatan mental anak-anak Panti Asuhan Yaa Bunayya. Perbandingan nilai pre-test dan post-test mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta mengalami pergeseran dari kategori rendah menuju sedang bahkan tinggi, terutama dalam aspek kesadaran diri, pengelolaan emosi, dan pemahaman konsep kesehatan mental. Perubahan ini menegaskan bahwa layanan informasi yang disampaikan secara terstruktur mampu meningkatkan pengetahuan dasar peserta, sementara role play berperan memperkuat pengalaman belajar melalui simulasi situasi nyata.



Gambar 1. Pie Chart Pre-Test

Pada tahap awal, hasil pre-test menggambarkan bahwa anak panti masih memiliki literasi kesehatan mental yang terbatas. Mereka kurang memahami cara mengidentifikasi emosi, belum mampu mengungkapkan perasaan dengan tepat, dan cenderung pasif saat membahas topik terkait permasalahan psikologis. Temuan ini sejalan dengan kondisi khas anak panti asuhan yang rentan mengalami stres, kehilangan, dan minim dukungan emosional. Situasi tersebut menjelaskan mengapa pemahaman awal mereka berada pada kategori rendah dan sedang (Hidayah et al., 2023).



Gambar 2. Pie Chart Pre-Test

Setelah intervensi diberikan, hasil post-test pada aspek kesehatan mental menunjukkan bahwa 44% peserta berada pada kategori sedang, 42% rendah, 9% sangat rendah, dan hanya 4% yang mencapai kategori tinggi. Meskipun masih terdapat sebagian peserta pada kategori rendah, data ini memperlihatkan adanya pergeseran positif dari kondisi awal yang sebagian besar berada pada tingkat sangat rendah. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang cukup kuat. Peserta mulai lebih terbuka dalam diskusi, mampu menyebutkan jenis-jenis emosi yang dirasakan, serta mampu menerapkan teknik sederhana pengelolaan emosi yang dipelajari selama sesi role play. Teknik role play memungkinkan mereka mempraktikkan situasi interpersonal, seperti menghadapi konflik kecil, mengungkapkan pendapat, dan meminta bantuan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir reflektif dan penguatan kepercayaan diri dalam konteks sosial (Yusuf et al., 2024).

Efektivitas layanan informasi terlihat jelas pada meningkatnya pemahaman peserta terhadap konsep-konsep dasar kesehatan mental. Materi tentang pengenalan emosi, self-awareness, serta cara sederhana menjaga keseimbangan emosi membantu peserta memahami kondisi diri mereka secara lebih realistis. Ketika informasi tersebut dipadukan dengan teknik role play, proses pembelajaran menjadi lebih konkret karena peserta dapat langsung mempraktikkan situasi yang mirip dengan pengalaman sehari-hari. Dengan cara ini, layanan informasi tidak hanya berhenti pada penyampaian teori, tetapi mendorong peserta untuk benar-benar menginternalisasi pengetahuan yang diperoleh sehingga lebih mudah diterapkan dalam kehidupan mereka (Rasyid et al., 2024).



Gambar 3. Pemberian Pre-Test dan Post-test



Gambar 4. Pemberian Materi



Gambar 5. Permainan Role Play

Secara keseluruhan, intervensi ini menunjukkan efektivitas yang jelas dalam mengatasi permasalahan utama mitra, yaitu rendahnya literasi kesehatan mental, keterbatasan kemampuan mengelola emosi, serta belum tersedianya ruang aman bagi anak-anak untuk mengekspresikan perasaan mereka. Kombinasi layanan informasi dan teknik role play membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh, karena peserta tidak hanya menerima penjelasan materi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang dipelajari secara langsung. Kehadiran tindak lanjut

berupa grup komunikasi serta penyediaan buku panduan turut mendukung keberlanjutan program sehingga anak-anak dan pengasuh dapat melanjutkan proses penguatan kesehatan mental secara mandiri di lingkungan panti

Dengan demikian, layanan informasi yang dipadukan dengan role play dapat disimpulkan sebagai pendekatan yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kesehatan mental anak panti asuhan. Program ini tidak hanya membantu memperluas pemahaman peserta mengenai konsep kesehatan mental, tetapi juga memperkuat kemampuan emosional serta pengalaman interpersonal yang penting bagi perkembangan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa layanan informasi yang dipadukan dengan teknik role play terbukti efektif dalam meningkatkan kesehatan mental anak-anak Panti Asuhan Yaa Bunayya. Program ini tidak hanya memperluas pemahaman peserta mengenai konsep kesehatan mental, tetapi juga membantu mereka mengenali emosi, berlatih mengelola tekanan, serta menerapkan strategi coping yang lebih adaptif. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak menjadi lebih terlibat secara aktif dan mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata mereka. Oleh karena itu, pendekatan ini berpotensi menjadi model intervensi yang dapat diterapkan pada lingkungan panti asuhan atau komunitas lain yang menghadapi tantangan serupa.

SARAN

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan evaluasi yang lebih mendalam mengenai keberlanjutan perubahan regulasi emosi, penerapan coping adaptif, serta dinamika sosial peserta setelah intervensi selesai. Selain itu, cakupan program dapat diperluas dengan melibatkan kelompok usia yang berbeda, atau diterapkan di panti asuhan lain guna melihat konsistensi efektivitas pendekatan role play dalam konteks yang lebih beragam. Penguatan media pembelajaran dan panduan kegiatan juga dapat dikembangkan untuk mendukung implementasi program yang lebih mandiri dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Ade Anggrain, A. C. P. H. (2023). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Siswa. *Jurnal Bimbingan Akbar Nur aziz, A. S. R.* (2023). Maintaining Mental Health through the Role of Self-Compassion for Adolescents in Orphanages. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, *14*(3), 300–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpvt.v14n03.p300-310>
- Amalia, N., Ramdani, R., Yanizon, A., Marpaung, J., & Zulfikar, R. (2024). Pendekatan bimbingan dan konseling kolaboratif dalam pencegahan bullying di sekolah menengah atas. *Kopasta: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, *11*(2), 103-112.
- Desvi Dahlia, Silvia Wulandari, Haldian, & Irjus Indrawan. (2025). Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan. *Jotika Journal in Education*, *4*(2), 63–69. <https://doi.org/10.56445/jje.v4i2.174>
- Dewi, K. S. (2012). *BUKU AJAR KESEHATAN MENTAL*.
- Dewita, E., Amri, N. M., Desmaniar, R., Konseling, B., Fakultas, I., Islam, A., ... Barat,
- Fahrulida, U., Sumarwiyah, S., & Pratomo, S. A. (2025). Upaya Meningkatkan Konsep Diri Positif Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Play. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *8*(2), 4700–4704. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i2.44903>
- Fitriyani, I. O. S. (2024). Kesehatan mental di kalangan remaja panti asuhan. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ) Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, *12*(3), 699–704. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkj.12.3.2024.699-704>
- Hasan; *Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, *9*, 209–226. <https://doi.org/10.30997/qh.v9i3.11023>
- Hidayah, R., Lestari, R., Lydia, E. P., Kesehatan, I., & Brawijaya, U. (2023). Community-based Psychosocial Support for Orphan and Vulnerable Children living in an Orphanage. *Journal of Innovation and Applied Technology*, *9*(1), 39–42. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21776/ub.jiat.2023.009.01.7>
- Ilham, A. I. Y. (2024). ANALISIS EFEKTIFITAS TEKNIK ROLE-PLAYING DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENGEMBANGAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VII MTS NEGERI. *JURNAL KUALITAS PENDIDIKAN*, *2*(1), 47–54.

- Konseling Islam & Kemasyarakatan Efektivitas*, 7(2), 155–163.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ghaidan.v7i2.19470>
- Maisaroh, S. (2025). Meningkatkan empati anak dengan konseling role-playing untuk rehabilitasi sosial. *PROMOTIF : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, 53–62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um075v5i12025p53-62>
- Nurdiani, S. (2025). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF TABUNG BERHITUNG UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5–6 TAHUN DI RA AL-HIDAYAH. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5(5), 4199–4209.
<https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.6706>
- R. Ramdani, A. Afdal, R. Sinaga, and R. Zulfikar, *Manajemen Pelayanan Bimbingan Konseling di Sekolah : Strategi Kolaboratif Berbasis Deep Learning - Rayaz Media*. 2025.
- Rahmatilah, M. I., Madawistama, S. T., & Kurniawan, D. (2024). Peningkatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Melalui Penguatan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(3), 232–241.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i3.473>
- Ramdani, R., & Safitri, E. I. (2017). Hubungan antara dukungan sosial dengan kesejahteraan subjektif lansia di panti jompo anissa ummul khairat. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(2).
- Ramdani, R., Hanurawan, F., Ramli, M., Lasan, B. B., & Afdal, A. (2021). Development and Validation of Indonesian Academic Resilience Scale Using Rasch Models. *International Journal of Instruction*, 14(1), 105-120.
- Ramdani, R., Hanurawan, F., Ramli, M., Lasan, B. B., & Afdal, A. (2021). Development and Validation of Indonesian Academic Resilience Scale Using Rasch Models. *International Journal of Instruction*, 14(1), 105-120.
- Ramdani, R., Nasution, A. P., Ramanda, P., Sagita, D. D., & Yanizon, A. (2020). Strategi kolaborasi dalam manajemen pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 3(1), 1-7.
- Rasyid, W. S., Asjad, S. U., Wijayanto, A. S., & Fathatuk, E. T. (2024). Efektivitas Promosi Kesehatan Tentang Kesehatan Mental Dengan Metode Role Play Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Kesadaran Gen Z. *PROFESI (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, 22(1), 16–21.

<https://doi.org/https://doi.org/10.26576/profesi.v22i1.279>

- S. (2023). LAYANAN INFORMASI DALAM MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIER ANAK ASUH PANTI ASUHAN. *Jurnal Qardhul Sari*, N. P., Arsyad, M., Setiawan, M. A., Yulius, H., Putro, S., Hadiatama, D. S., & Sembiring, E. R. B. (2023). *KUESIONER*. 57–86.
- Septiani, D., Madira, J., Utami, D. K., Cahyani, B., & Sari, R. (2025). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Pengembangan Sosial dan Emosional Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 375–384. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3207>
- Wahyuni, N. S. (2024). Irama kesehatan jiwa remaja bersama sekolah di kabupaten sumenep 1. *Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(2), 346–357.
- Wirahandayani, M., Rakhmawati, W., & Arum, E. (2023). The Effect of RolePlaying Methods on Social-emotional Development in PreschoolChildren. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1256–1268. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3626>
- Yusuf, M., Chita, A., & Harahap, P. (2024). Group Guidance on Role Playing Techniques for the Self-Esteem of Fatherless Children in Orphanages. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 13(01), 55–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/0vphcn32>
- Zeynep. Aca, S. K. (2024). Effectiveness of Play-Based Intervention on Emotional Intelligence and Peer Interaction in Children. *Journal of Assessment and Research in Applied Counseling*, 6(3), 236–245. <https://doi.org/https://doi.org/10.61838/kman.jarac.6.3.26>
- Zulfikar, R., & Ardi, Z. (2024). Analysis and mastery of reality counseling: william glasser's approach to guidance and counseling. In *proceeding of international conference on multidisciplinary study* (Vol. 2, No. 1, pp. 44-5