**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Manusia adalah mahluk individu sekaligus sebagai mahluk sosial. Dalam hubungannya dengan manusia, sebagai mahluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial merupakan bagian dari sistem sosial masyarakat yang saling berinteraksi antara satu dengan lainnya sebagai sesama anggota masyarakat. Manusia tidak dapat hidup sendirian, melainkan memerlukan pertolongan orang lain di lingkungannya. Manusia selalu berkeinginan untuk tinggal bersama sekaligus menjalin hubungan dengan individu-individu lainnya dan saling memerlukan satu dengan lainnya. Oleh karena itu manusia dituntut untuk dapat berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya.

Karakteristik kehidupan sosial mewajibkan setiap individu untuk membangun sebuah relasi dengan orang lain, sehingga akan terjalin sebuah ikatan perasaan yang bersifat timbal balik dalam suatu pola hubungan yang dinamakan hubungan *interpersonal*. Hubungan *interpersonal* dalam arti luas adalah interaksi yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain dalam segala situasi dan dalam semua bidang kehidupan, sehingga menimbulkan kebahagiaan dan kepuasaan hati pada kedua belah pihak. Keterampilan hubungan *interpersonal* atau bisa juga dikatakan sebagai keterampilan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menang-menang atau menguntungkan.

1

Dalam dunia pendidikan tentunya kita tidak akan lepas dari permasalahan pendidikan, mulai dari permasalahan kesulitan belajar, pribadi, kemampuan berhubungan/bersosialisasi dengan orang lain dan sebagainya. Dan masih banyak lagi permasalahan-permasalahan yang akan kita temui di dalam dunia pendidikan. Memang sudah menjadi kewajiban setiap pendidik dan juga negara untuk memahami permasalahan-permasalahan yang ada tersebut dengan jelas. Serta kemudian melakukan upaya pemecahan masalah-masalah tersebut.

Siswa merupakan bagian dari masyarakat dituntut dapat berinteraksi dengan orang lain di lingkungan dimana siswa berinteraksi. Lingkungan yang di maksud adalah sekolah, karena hampir keseluruhan waktu siswa dihabiskan di sekolah. Tugas siswa di sekolah yaitu belajar, dengan belajar siswa akan memperoleh perubahan yang positif dan dapat berkembang secara optimal serta siap melaksanakan peranannya di masa yang akan datang.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki keanekaragaman yang cukup kompleks. Salah satunya adalah keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi. Semua ini datang dari latarbelakang setiap anak, baik dari latar belakang sosial ekonomi, keluarga, budaya etnis keluarga, lingkungan tempat tinggal setiap siswa, yang secara bersama-sama membentuk sikap, perilaku serta gaya hidup *(lifestyle)* seorang anak. Anak-anak yang stabil secara emosi dan memiliki pemahaman yang cukup mengenai perbedaan dan keanekaragaman tersebut, tidak akan mengahadapi kendala melihat keadaan tersebut. Oleh karena itu, setiap siswa diharapkan terampil berhubungan secara *interpersonal* agar dapat menerima segala perbedaan dan keanekaragaman yang terdapat di sekolah. Keterampilan hubungan *interpersonal* tidak berkaitan dengan prestasi akademik ataupun IQ seseorang, namun merupakan salah satu *skill* yang cukup menentukan berhasil atau tidaknya seseorang menempatkan diri di tengah-tengah masyarakat pada saat ia mencapai usia dewasa.

Goleman (1997) mengemukakan bahwa keterampilan hubungan *interpersonal* adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri dan orang lain, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mampu mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Sementara Cooper dan Sawaf (1998) mengatakan bahwa keterampilan hubungan *interpersonal* adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan (empati) sebagai sumber energi dan pengaruh yang manusiawi. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan hubungan *interpersonal* merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi antara dua orang atau lebih dan dalam kegiatan itu terjadi suatu proses psikologis yang bisa merubah sikap, pendapat, atau perilaku orang yang sedang melakukan interaksi tersebut, sehingga seseorang dapat dengan mudah memiliki pergaulan yang luas.

Kemampuan melakukan hubungan *interpersonal* dengan baik merupakan salah satu hal penting untuk dimiliki seseorang. Terampil berhubungan secara *interpersonal* akan membantu dan mendukung individu dalam melakukan hubungan dengan orang lain dalam kaitannya untuk membina kerjasama serta membina persahabatan. Keterampilan hubungan *interpersonal* sangat besar pengaruhnya bagi kehidupan sosial remaja. Remaja yang mempunyai hubungan *interpersonal* yang kurang baik, akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat mereka tinggal, baik itu di rumah, sekolah maupun di masyarakat. Mereka bisa mempunyai rasa tidak percaya diri dalam berkomunikasi dengan orang lain dan sulit membina hubungan dengan orang lain.

 Hubungan *interpersonal* yang baik bisa tercipta apabila ada komunikasi yang baik. Dengan keterampilan *interpersonal* ini, seseorang akan mempunyai kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, memimpin atau memengaruhi sejumlah orang yang beraneka ragam, dan juga dapat memotivasi orang lain serta bernegoisasi dengan orang lain. Seseorang yang memiliki keterampilan *interpersonal* dapat memahami orang lain. Anak-anak ini dapat menjadi pemimpin di antara teman-teman lingkungan perumahan ataupun di kelasnya. Anak-anak tersebut mampu mendamaikan konflik di antara teman-teman mereka karena kemampuan mereka dapat mengetahui dan berempati terhadap perasaan serta maksud orang lain. Cara belajar yang terbaik bagi anak adalah berhubungan dan bekerja sama dengan orang lain.

Keterampilan hubungan *interpersonal* memerlukan *skill* dasar yakni komunikasi verbal, kemampuan beradaptasi serta kebesaran jiwa (stabilitas emosi). Anak-anak yang memiliki modal dasar ini biasanya sangat diterima oleh lingkungannya karena kemampuannya yang dapat membuat orang merasa lebih nyaman dan percaya kepadanya. Karena sikap dan perilaku inilah sehingga ia “diterima” dalam lingkungan pergaulannya. Dengan demikian, orang yang memiliki keterampilan *interpersonal* kemungkinan sangat kecil menyebabkan orang lain merasa *“ilfeel”,* namun justru membuat orang yang merasa tak mampu bersikap demikian termotivasi untuk belajar darinya. Dengan kata lain, ia memiliki energi positif yang tinggi.

Rendahnya penguasaan kemampuan menjalin relasi pertemanan akan memengaruhi perkembangan mental anak atau pribadi remaja. Tidak terjalinnya relasi sosial yang baik akan membuat remaja merasa terisolasi. Remaja pun akan merasa tidak bahagia dan tidak nyaman. Remaja selalu merasa tertekan dalam pergaulan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Schmidt (Hasan, 2009) mengungkapkan bahwa menjadi remaja yang memiliki prestasi akademik yang bagus tetapi gagal menjalin hubungan *interpersonal/* antarpribadi seringkali membuat remaja menjadi tidak puas dalam menjalin kehidupan sosial, mengisolasi diri, memiliki hubungan yang kacau, kekerasan dalam menjalin hubungan sosial, depresi dan tragisnya ialah bertekad untuk mengakhiri hidupnya.

Penelitian Yaya Sunarya (1999) menunjukkan terdapat 67 orang remaja terisolir dari keseluruhan 294 remaja. Penelitian Heri Suherlan (2005) menyatakan ada 14,14% remaja terisolir, maknanya dari setiap 100 orang remaja, sebanyak 14 orang terisolir. Penelitian Jamal Supiadi (2007) menyatakan, dari 278 orang remaja terdapat 12,9% atau 36 orang remaja yang terisolir (Hasan, 2009). Data-data tersebut di atas bermakna bahwa di setiap sekolah terdapat anak-anak yang secara teori mengalami gangguan dalam proses sosialisasi akibat statusnya sebagai remaja terisolir.

Siswa yang kurang terampil berhubungan secara *interpersonal* pada umumnya akan menjadi kurang percaya diri dalam bergaul atau pun dalam berkomunikasi sehingga mereka menjadi pribadi yang menyendiri dan tertutup serta kurang berkembang. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang terampil berhubungan secara *interpersonal*, siswa tersebut tidak mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan teman-temannya yang lain sehingga dapat menghambat pembentukan kepribadian dan aktualisasi diri dalam kehidupan, terutama dalam meraih prestasi di sekolah dan dikhawatirkan dapat menimbulkan masalah-masalah lain yang lebih kompleks lagi.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama pelaksanaan PPL di SMP Negeri 2 Makassar pada bulan September s/d Januari 2012 dan melakukan wawancara langsung dengan guru pembimbing (konselor sekolah) dan wali kelas pada tanggal 10 Desember 2011 dengan mengambil sampel kelas VIII pada tahun ajaran 2011-2012 terdapat 20 siswa dari jumlah 360 siswa yang terindikasi memiliki keterampilan hubungan *interpersonal* yang kurang, hal tersebut ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang malu terhadap temannya, tidak percaya diri ketika tampil di depan kelas, malu bertanya kepada guru, malu mengemukakan pendapat, kurang mampu bersosialisasi dengan teman-temannya, kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan banyak siswa yang hanya berkomunikasi dengan teman kelompoknya saja, serta kurang mampu dalam memahami perasaan orang lain.

Masalah seperti ini sudah banyak terjadi dan kadang dianggap sebagai hal yang biasa, bukan hanya di lingkungan sekolah tetapi juga pada lingkungan masyarakat. Namun demikian, masalah tersebut tidak dapat dibiarkan begitu saja. Adapun upaya yang dapat dilakukan dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa tersebut adalah dengan mengoptimalisasikan berbagai layanan bimbingan dan konseling kepada siswa. Salah satu bentuk kegiatan dalam penerapan layanan bimbingan konseling yang akan dilaksanakan dalam rangka untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa ialah dengan pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Keterampilan hubungan *interpersonal* ini dapat di asah dengan berbagai permainan yang merangsang kepekaan orang lain dan berusaha melihat dari sudut pandang orang lain (Musfiroh, 2008). Dengan adanya kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi tersebut akan terdapat interaksi dan muncul dinamika dalam kelompok yang akan membantu siswa untuk lebih terbuka dan menerima apa yang telah disepakati oleh kelompok.

Dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi terdapat tahap-tahap yang mengandung usaha perbaikan terhadap peningkatan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa. Permainan simulasi diupayakan sebagai teknik untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa karena dengan permainan simulasi siswa dapat belajar sesuatu tanpa mempelajarinya yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Keterampilan hubungan *interpersonal* ini tidak dilahirkan sehingga perlu dibentuk dan dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran. Dan waktu terbaik untuk pembentukan keterampilan hubungan *interpersonal* ini adalah ketika masih muda atau remaja.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud (Santrock, 2002) mengemukakan permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan. Permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Dari paparan di atas dapat dikatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan berguna bagi penyesuaian diri dengan lingkungan dan mengurangi kecemasan. Permainan simulasi dapat dikatakan sebagai gabungan antara teknik permainan peranan dan teknik diskusi. Adams (Romlah, 2001) mengemukakan cara melaksanakan permainan simulasi. Langkah yang pertama adalah menentukan peserta pemain yaitu terdiri dari fasilitator, penulis, pemain, pemegang peran, dan penonton. Melalui permainan simulasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa karena para siswa merasa rileks dengan bermain dan dengan bermain siswa akan aktif di dalamnya sehingga mampu meningkatkan hubungan *interpersonalnya.*

Layanan bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Layanan yang diberikan dalam suasana kelompok selain itu juga bisa dijadikan media penyampaian informasi sekaligus juga bisa membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi siswa yang nantinya akan meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonalnya.* Selain itu apabila dinamika kelompok dapat terwujud dengan baik maka anggota kelompok saling menolong, menerima dan berempati dengan tulus. Oleh karena itu, melalui pelaksanaan kegiatan layanan bimbingan kelompok, dengan teknik permainan simulasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa karena dengan permainan simulasi siswa mampu membangun dinamika kelompok di dalamnya dan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan berguna bagi penyesuaian diri siswa sehingga mereka dapat saling berinteraksi satu sama lain.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan eksperimen tentang “Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan masalah pokok dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar ?
2. Bagaimana gambaran keterampilan hubungan *interpersonal* siswa sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi?
3. Apakah penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar ?
4. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksaaan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran keterampilan hubungan *interpersonal* siswa sebelum dan setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.
3. Untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar.
4. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

* 1. Manfaat Teoritis
		1. Bagi akademik sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
		2. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan banding bagi penelitian yang berkaitan dengan problem tentang keterampilan hubungan *interpersonal*, serta menjadi referensi yang berharga sebagai calon guru pembimbing
	2. Manfaat Praktis
		1. Bagi guru pembimbing (konselor sekolah) sebagai informasi agar teknik permainan simulasi ini senantiasa dapat diterapkan di sekolah, khususnya dalam memecahkan masalah-masalah *interpersonal* yang di hadapi oleh siswa
		2. Bagi siswa, sebagai masukan untuk memanfaatkan layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi masalahnya terutama meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* yaitu kemampuan komunikasi dalam belajar, berinteraksi disekolah, dan berinteraksi dalam masyarakat.
		3. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran atau rujukan ke depannya jika sudah terjun ke lapangan sebagai seorang guru pembimbing (konselor).

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
2. **Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi**

Pada sub bahasan ini akan dijelaskan tentang kegiatan bimbingan kelompok yang dilaksanakan dengan teknik permainan simulasi. Oleh karena itu terlebih dahulu akan dijelaskan mengenai bimbingan kelompok dan permainan simulasi itu sendiri.

1. **Bimbingan Kelompok**
	* + - 1. **Pengertian Bimbingan Kelompok**

Bimbingan kelompok merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa yang dilaksanakan secara berkelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Menurut Romlah (2001: 3) bimbingan kelompok adalah :

Salah satu teknik bimbingan yang berusaha membantu individu agar dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan kemampuan, bakat, minat, serta nilai-nilai yang dianutnya dan dilaksanakan dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa.

Menurut Wibowo (2005:17), bimbingan kelompok adalah “suatu kegiatan kelompok dimana pimpinan menyediakan informasi-informasi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok menjadi lebih sosial atau untuk membantu anggota-anggota kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama”.

12

Prayitno (1994, 308) mengemukakan definisi bimbingan kelompok, yaitu :

Bimbingan kelompok disekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Yang diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Dengan demikian jelas bahwa dalam bimbingan kelompok ialah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah pemberian bantuan kepada sekelompok individu secara bersama-sama melalui dinamika kelompok, dimana ketua kelompok mengarahkan agar anggota kelompok mencapai tujuan bersama dalam mengambil keputusan dan tindakan tertentu agar dapat mencapai perkembangan secara optimal.

Jenis-jenis bimbingan kelompok terdiri atas dua yaitu: (1) bimbingan kelompok bebas, dimana dalam kegiatannya para anggota kelompok bebas mengemukakan pikiran dan perasaanya dalam kelompok dan selanjutnya apa yang disampaikan mereka dalam kelompok itulah yang menjadi pokok bahasan kelompok. (2) bimbingan kelompok tugas, salah satu bentuk penyelenggaraan bimbingan kelompok dimana arah dan isi kegiatan kelompok itu tidak ditentukan oleh anggotanya melainkan diarahkan kepada penyelesaian suatu tugas.

* + - * 1. **Manfaat Bimbingan Kelompok**

Manfaat bimbingan kelompokmenurut Sukardi (2008) yaitu:

1. Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.
2. Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
3. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
4. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik.
5. Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

Winkel dan Hastuti (2004) juga menyebutkan [manfaat layanan bimbingan kelompok](http://ilmupsikologi.wordpress.com/2010/01/14/kegunaan-bimbingan-kelompok/)adalah mendapat kesempatan untuk berkontak dengan banyak siswa; memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa; siswa dapat menyadari tantangan yang akan dihadapi; siswa dapat menerima dirinya setelah menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan dan tantangan yang kerap kali sama; dan lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok; diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama, lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman dari pada yang dikemukakan oleh seorang konselor.

Menurut beberapa pendapat ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaat dari layanan bimbingan kelompok adalah dapat melatih siswa untuk dapat hidup secara berkelompok dan  menumbuhkan kerjasama antara siswa dalam mengatasi masalah, melatih siswa untuk dapat mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat berkomunikasi dengan teman sebaya dan pembimbing

* + - * 1. **Dinamika kelompok**

Dinamika kelompok merupakan jiwa bagi pelaksanaan bimbingan kelompok, inilah yang akan menentukan gerak dan arah pencapaian tujuan dalam kelompok. Menurut Prayitno (1995) Dinamika kelompok ini dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok melalui layanan bimbingan kelompok.

Dinamika kelompok adalah jiwa dan semangat kelompok.

Prayitno (1995: 65) mengemukakan bahwa ”bimbingan kelompok bermaksud memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media dalam upaya membimbing individu-individu yang memerlukan”. Media dinamika kelompok ini adalah unik dan hanya dapat ditemukan dalam suatu kelompok yang benar-benar hidup. Dalam bimbingan kelompok dinamika kelompok dengan sengaja ditumbuh kembangkan yang semulanya masih sangat lemah, atau belum ada sama sekali, ditumbuhkan dan dikembangkan sehingga menjadi kuat dan dimanfaatkan untuk mencapai tujuan bimbingan kelompok.

Tugas guru pembimbing dalam membentuk dinamika kelompok

Guru pembimbing yang menyelenggarakan bimbingan kelompok sangat berkepentingan untuk mengembangkan dinamika kelompok dalam kelompok itu. Bahkan pengembangan dinamika kelompok itu merupakan tugas utama.

Perwujudan dinamika kelompok

Perwujudan dinamika kelompok dalam bimbingan kelompok akan mencapai tujuan ganda, yaitu mendapat kesempatan untuk mengembangkan diri, untuk memperoleh kemampuan-kemampuan sosial, kepribadian yang mantap, keterampilan berkomunikasi secara efektif, informasi, wawasan, pemahaman, nilai, dan sikap, serta berbagai alternatif yang akan memperkaya dan mungkin bahkan dapat mereka praktekkan Prayitno (1995: 67).

* + - * 1. **Komponen Layanan Bimbingan Kelompok**

Prayitno (1995) menggemukakan bahwa ada tiga komponen penting dalam kelompok yaitu suasana kelompok, anggota kelompok, dan pemimpin kelompok.

Suasana kelompok

Kehidupan kelompok yang dijiwai oleh dinamika kelompok akan menentukan arah dan gerak pencapaian tujuan kelompok. Bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok sebagai media untuk membimbing anggota kelompok dalam mencapai tujuan. Media dinamika kelompok ini adalah unik dan hanya dapat ditemukan dalam suatu kelompok yang benar-benar hidup. Kelompok yang hidup adalah kelompok yang dinamis, bergerak dan aktif berfungsi untuk memenuhi suatu kebutuhan dan mencapai suatu tujuan.

Dalam bimbingan kelompok, dengan memanfaatkan dinamika kelompok para anggota kelompok dapat mengembangkan diri dan memperoleh keuntungan-keuntungan lainnya. Arah pengembangan diri yang dimaksud terutama adalah dikembangkannya kemampuan- kemampuan sosial secara umum yang selayaknya dikuasai oleh individu-individu yang berkepribadian mantap. Keterampilan berkomunikasi secara efektif, sikap tenggang rasa, memberi dan menerima, toleran, mementingkan musyawarah untuk mencapai mufakat seiring dengan sikap demokratis, memiliki rasa tanggung jawab sosial seiring dengan kemandirian yang kuat merupakan arah pengembangan pribadi yang dapat dijangkau melalui dinamika kelompok yang aktif.

Layanan bimbingan kelompok memberikan kesempatan kepada anggota kelompok berinteraksi antar pribadi yang khas, yang tidak mungkin terjadi pada layanan konseling individual. Interaksi sosial yang efektif dan dinamis selama pelaksanaan layanan, diharapkan tujuan-tujuan layanan yang sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan anggota kelompok dapat dicapai secara mantap. Kelompok dapat juga dipakai untuk belajar mengekspresikan perasaan, menunjukan perhatian terhadap orang lain, dan berbagai pengalaman.

Pendekatan interaksional merupakan pendekatan yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Pendekatan ini menitikberatkan pada interaksi antar anggota, anggota dengan pemimpin kelompok dan sebaliknya. Kesempatan memberi dan menerima dalam kelompok akan menimbulkan rasa saling menolong, menerima, dan berempati dengan tulus. Keadaan ini membutuhkan suasana yang positif antar anggota, sehingga mereka akan merasa diterima, dimengerti, dan menambah rasa positif dalam diri mereka. Saling berhubungan antar anggota kelompok sangat diutamakan. Para ahli menyebutkan ada lima hal yang hendaknya diperhatikan dalam menilai apakah kehidupan sebuah kelompok tersebut baik atau kurang baik, yaitu :

1. Adanya saling hubungan yang dinamis antar anggota
2. Memiliki tujuan bersama
3. Hubungan antara besarnya kelompok (banyak anggota) dan sifat kegiatan kelompok
4. Itikad dan sikap terhadap orang lain
5. Kemampuan mandiri (Prayitno, 1995: 27)

Anggota kelompok

Keanggotaan merupakan salah satu unsur pokok dalam proses kehidupan kelompok. Tanpa anggota tidaklah mungkin ada kelompok. Peranan yang hendaknya dimainkan anggota kelompok sesuai yang diharapkan menurut Prayitno (1995:32) adalah sebagai berikut :

1. Membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok.
2. Mencurahkan segenap perasaan dalam melibatkan diri dalam kegiatan kelompok.
3. Berusaha agar yang dilakukannya itu membantu tercapainya tujuan bersama.
4. Membantu tersusunnya aturan kelompok dan berusaha mematuhinya dengan baik.
5. Benar-benar berusaha untuk secara efektif ikut serta dalam seluruh kegiatan kelompok.
6. Mampu mengkomunikasikan secara terbuka.
7. Berusaha membantu orang lain.
8. Memberikan kesempatan kepada anggota lain untuk juga menjalani peranannya.
9. Menyadari pentingnya kegiatan kelompok tersebut.

Pemilihan anggota sangatlah penting agar dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan dengan lancar. Peranan para anggota sangat menentukan keberhasilan dari pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, apabila anggota kelompok tidak bisa membina keakraban, melibatkan diri dalam kegiatan kelompok, mematuhi aturan dalam kegiatan kelompok, terbuka, membantu orang lain maka sulit untuk menuju ketahap demi tahap dalam bimbingan kelompok. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ini, peneliti dalam memilih anggota berdasarkan pada jumlah anggota yang seimbang, umur dan kepribadian. Pemilihan anggota kelompok dilaksanakan setelah penyebaran angket.

Pemimpin kelompok

Pemimpin kelompok adalah orang yang mampu menciptakan suasana sehingga para anggota kelompok dapat belajar bagaimana mengatasi masalah-masalah mereka sendiri.

Menurut Prayitno (1995: 35-36) peranan pemimpin kelompok dalam layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut.:

1. Pemimpin kelompok dapat memberikan bantuan, pengarahan atau campur tangan langsung terhadap kegiatan kelompok. Campur tangan ini meliputi hal-hal bersifat dari yang dibicarakan maupun mengenai proses kegiatan itu sendiri.
2. Pemimpin kelompok memusatkan perhatian pada suasana perasaan yang berkembang dalam kelompok itu, baik perasaan anggota-anggota tertentu maupun keseluruhan kelompok. Pemimpin kelompok dapat menanyakan suasana perasaan yang dialami oleh anggota kelompok.
3. Jika kelompok tersebut tampak kurang menjurus ke arah yang dimaksudkan, maka pemimpin kelompok perlu memberikan arah yang dimaksudkan.
4. Pemimpin kelompok juga perlu memberikan tanggapan (umpan balik) tentang berbagai hal yang terjadi dalam kelompok, baik yang bersifat isi maupun proses kegiatan kelompok.
5. Pemimpin kelompok diharapkan mampu mengatur lalu lintas kegiatan kelompok, pemegang atauran permainan (menjadi wasit), pendamai dan pendorong kerjasama serta suasana kebersamaan. Selain itu juga diharapkan bertindak sebagai penjaga agar apapun yang terjadi di dalam kelompok itu tidak merusak ataupun menyakiti seseorang atau lebih anggota kelompok.
6. Sifat kerahasiaan dari kelompok itu dengan segenap isi dan kejadian-kejadian yang timbul di dalamnya juga menjadi tanggung jawab pemimpin kelompok.
	* + - 1. **Teknik-Teknik Bimbingan Kelompok**

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok, seperti yang disebutkan oleh Tatiek Romlah (2001: 87), Beberapa teknik yang biasa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu, antara lain :

1. pemberian informasi,
2. diskusi kelompok,
3. pemecahan masalah (*problem solving*),
4. permaianan peranan (*role playing*)*,*
5. permainan simulasi (*simulation* *games*)*,*
6. karyawisata (*field trip*),
7. penciptaan suasana keluarga (*Home Room*).

Namun pada pelaksanaan penelitian ini teknik yang digunakan yaitu: Teknik Permainan simulasi. Menurut Adams (Romlah, 2001: 109) menyatakan bahwa “permainam simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situai yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya”. Permainan simulasi dapat dikatakan sebagai permainan peranan dan teknik diskusi. Alasan memilih teknik ini didasarkan beberapa pertimbangan diantaranya: penelitian ini lebih mengarah pada bagaimana seseorang terampil berhubungan dengan orang lain melalui suatu pemainan yang di simulasikan mudah dilaksanakan dan dapat melayani banyak orang.

* + - * 1. **Tahap-Tahap Bimbingan Kelompok**

Prayitno (1995:40-60) tahap-tahap bimbingan kelompok ada empat tahap, yaitu : tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran.

1. Tahap Pembentukan

Tahap awal atau tahap permulaan sebagai tahap persiapan dalam rangka pembentukan kelompok. Tahap ini merupakan tahap pengenalan, pembinaan hubungan baik, tahap pelibatan diri atau tahap memasuki diri ke dalam kehidupan suatu kelompok dengan tujuan agar anggota memahami maksud bimbingan kelompok. Pemahaman anggota kelompok akan memungkinkan anggota kelompok aktif berperan dalam kegiatan bimbingan kelompok, yang selanjutnya dapat menimbulkan minat pada diri mereka untuk mengikutinya. Pada tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan suasana saling mengenal, membina hubungan baik, percaya, menerima dan membantu teman-teman yang ada dalam kelompok.

Fungsi dan tugas utama pemimpin selama tahap ini adalah mengajarkan bagaimana cara untuk berpartisipasi dengan aktif sehingga dapat meningkatkan peluang mereka untuk mendapatkan kelompok yang produktif. Selain itu mengajarkan kepada anggota dasar hubungan antar manusia seperti mendengarkan dan menanggapi dengan aktif. Pemimpin kelompok harus dapat memastikan semua anggota berpartisipasi dalam interaksi kelompok sehingga tidak ada seorangpun merasa dikucilkan. Prayitno (1995:44) mengemukakan peranan pemimpin kelompok pada tahap awal, yaitu :

1. Menampilkan diri secara utuh dan terbuka
2. Menampilkan penghormatan kepada orang lain, hangat, tulus, bersedia membantu dan penuh emapati
3. Bertindak sebagai contoh

Prayitno (1995:44) mengemukakan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan pada tahap awal adalah :

1. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok
2. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok
3. Saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri
4. Permainan pengahangatan atau pengakraban
5. Tahap Peralihan

Tahap ini merupakan tahap transisi dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan. Disebut tahap transisi karena merupakan saat transisi antara awal bimbingan kelompok dengan kegiatan bimbingan kelompok sesungguhnya. Dalam menjelaskan kegiatan apa yang akan dilaksanakan, pemimpin kelompok dapat menegaskan jenis kegiatan bimbingan kelompok tugas atau bebas. Setelah jelas kegiatan apa yang harus dilakukan, maka tidak akan muncul keragu-raguan atau belum siapnya anggota dalam melaksanakan kegaiatan dan manfaat-manfaat yang akan diperoleh setiap anggota kelompok. Tahap transisi (peralihan) menurut Prayitno (1995) dijelaskan sebagai tahap peralihan yang bertujuan membebaskan anggota kelompok dari perasaan atau sikap enggan, ragu, malu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya.

Pada tahap ini suasana kelompok mulai terbentuk dan dinamika kelompok sudah mulai tumbuh. Pada kondisi demikian anggota peduli tentang apa yang dipikirkan terhadapnya dan belajar mengekspresikan diri sehingga anggota lain mendengarkan. Peranan pemimpin kelompok pada tahap ini yaitu :

1. Menerima suasana yang ada secara sabar dan terbuka.
2. Tidak mempergunakan cara-cara yang bersifat langsung atau mengambil alih kuasanya.
3. Mendorong dibahasnya suasana perasaan.
4. Membuka diri, sebagai contoh, dan penuh empati.

Adapun kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
2. Menawarkan atau mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap ketiga).
3. Membahas suasana yang terjadi.
4. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.
5. Kalau perlu kembali kebeberapa aspek tahap pertama (tahap pembentukan).

Kegiatan yang harus dilakukan oleh pemimpin kelompok yang utama adalah meningkatkan keikutsertaan anggota kelompok dalam memasuki tahap selanjutnya agar menjadi sebuah kelompok yang solid. Pada tahap ini pemimpin kelompok perlu menawarkan kepada anggota kelompok tentang kesiapan untuk mengikuti kegiatan selanjutnya yaitu dengan membuka diri secara wajar.

1. Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan kehidupan yang sebenarnya dari kelompok. Namun kegiatan kelompok pada tahap ini tergantung pada hasil dari dua tahap sebelumnya. Jika tahap-tahap sebelumnya berhasil dengan baik, maka tahap ini akan berlangsung dengan lancar. Prayitno (1995:47) mengemukakan “tahap ini merupakan inti kegiatan kelompok sehingga aspek-aspek yang menjadi isi pengiringnya cukup banyak”. Pada kegiatan ini saatnya anggota berpartisipasi aktif dalam kelompok, terciptanya suasana mengembangkan diri anggota kelompok, baik yang menyangkut pengembangan kemampuan berkomunikasi, mengajukan pendapat, menanggapi pendapat dengan terbuka, sabar dan tenggang rasa, maupun menyangkut pemecahan masalah yang dikemukakan dalam kelompok.

Pada tahap ini pula kegiatan bimbingan kelompok akan tampak secara jelas, apakah kegiatan yang dilaksanakan adalah kelompok bebas atau kelompok tugas, sehingga rangkaian kegiatannya disesuaikan dengan jenis kegiatan yang dilaksanakan oleh kelompok yang bersangkutan.

1. Tahap Pengakhiran (Terminasi)

Tahap pengakhiran merupakan tahap terakhir dari kegiatan bimbingan kelompok. Pada tahap ini terdapat dua kegiatan, yaitu penilaian (evaluasi) dan tindak lanjut (*follow-up*). Tahap ini merupakan tahap penutup dari seluruh rangkaian pertemuan kegiatan bimbingan kelompok dengan tujuan telah tercapainya suatu pemecahan masalah oleh kelompok tersebut. Dalam kegiatan kelompok berpusat pada pembahasan dan penjelajahan tentang kemampuan anggota kelompok untuk menerapkan hal-hal yang telah diperoleh melalui layanan bimbingan kelompok dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu pemimpin kelompok berperan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap hasil-hasil yang telah dicapai oleh kelompok tersebut. Pada tahap ini pemimpin kelompok menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengesankan, sehingga semua anggota kelompok merasa memperoleh manfaat yang besar dalam kegiatan tersebut serta adanya keinginan untuk mengadakan kegiatan lagi.

Peranan pemimpin kelompok pada tahap ini adalah :

1. Tetap mengusahakan suasana hangat, bebas, dan terbuka.
2. Memberikan pernyataan dan mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan anggota.
3. Memberikan semangat untuk kegiatan lebih lanjut.
4. Penuh rasa persahabatan dan empati.

Kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri.
2. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan pesan dan hasil-hasil kegiatan.
3. Membahas kegiatan lanjutan.
4. Mengemukakan pesan dan harapan.
	* 1. **Permainan Simulasi**
			+ 1. **Pengertian Permainan Simulasi**

Secara umum dapat diartikan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan dan bersifat kompetitif. Permainan dilakukan baik oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa. Dengan bermain anak-anak dapat mengenal lingkungannya, belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan. Dengan demikian bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa menyadarinya (Romlah, 1989).

Montessori (Sudono, 2000: 3) mengatakan bahwa “seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya”. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan saksama sehingga segala sesuatu merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri. Mayke (Sudono, 1995) dalam bukunya Bermain dan Permainan menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, mengeksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Biasanya dalam suatu permainan (*games*) dimasukkan unsur kesenangan dan hiburan. Apa yang membuat suatu permainan menjadi ramai, lucu dan menyenangkan itu, sulit untuk dijelaskan secara objektif Latuheru (Flurentin: 1992). Untuk mencapai tujuan, suatu permainan bisa bersifat kompetitif, tetapi bisa juga tidak. Masing-masing jenis permainan memiliki dinamika, dan kemungkinan adanya perlawanan atau kerjasama di antara para pemain Latuheru (Flurentin, 1992).

Dalam kamus Konseling dan Terapi (Mappiare, 2006: 306) mengartikan simulation (simulasi) sebagai “suatu teknik modifikasi tingkah laku yang memungkinkan konseli mencoba melaksanakan dan mengevaluasi tingkah laku baru dalam sebuah situasi hipotesis bertahap”. Sedangkan dalam kamus Bimbingan dan Konseling (Thantawy, 1993: 87) mengartikan simulasi sebagai “metode penelitian yang pesertanya berperan menirukan situasi kejadian tertentu sebagai latihan praktek, tetapi bukan situasi yang sebenarnya”.

William Nesbitt (Salmiati, 2009: 8) menyatakan bahwa simulasi adalah “suatu penyajian kenyataan yang terpilih yang hanya terdiri dari unsur-unsur kenyataan yang dianggap perancang ada kaitannya dengan tujuan-tujuan yang disajikan”. Selanjutnya Flurentin (1992: 33) mengemukakan bahwa inti dari simulasi yaitu “penyederhanaan dunia untuk memisahkan beberapa variabel”.

Menurut Mahmud & Sunarty (2008) mengemukakan bahwa:

Permainan simulasi (*simulation games*) merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain siswa belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari ini disimpan dalam pikirannya, dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang-kadang tanpa disadarinya.

Sedangkan menurut Brunet (2009) mengemukakan bahwa simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dalam keadaan yang terkawal dan sengaja diwujudkan sama dengan situasi sebenarnya dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah. Tegasnya, dalam teknik simulasi ini, siswa akan menjalankan aktivitas pembelajaran dengan cara melakonkan suatu situasi atau peristiwa secara berpura-pura dalam suatu keadaan yang teratur. Melalui lakonan ini, siswa dapat menunjukkan cara penyelesaian suatu masalah yang ditimbulkan.

Selanjutnya Adams (Romlah, 1989: 130) mengemukakan bahwa “permainan simulasi merupakan model-model terperinci yang dimaksudkan atau dirancang untuk menggambarkan suatu situasi yang terdapat di dalam dunia kehidupan nyata”. Realitas kehidupan itu hampir selalu dimodifikasi dengan berbagai cara: mungkin dibuat lebih sederhana, mungkin diambil sebagian-sebagian tetapi suatu simulasi tetap dapat memberikan atau menyajikan suatu pandangan hidup dramatik, dan realitas yang digambarkan di dalamnya memiliki makna bagi dunia nyata (Romlah, 1989).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi adalah suatu situasi pembelajaran dengan cara memerankan atau mencontohkan suatu situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu.

* + - * 1. **Tujuan Permainan Simulasi**

Tujuan permainan simulasi dibedakan menjadi tujuan langsung dan tidak langsung, seperti dituliskan oleh Abimanyu & Purwanto dalam Simulasi sebagai Metode Belajar Mengajar (Flurentin, 1992) yaitu :

Tujuan Langsung

Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari

Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.

Untuk melatih latihan memecahkan masalah.

Tujuan Tidak Langsung

Untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.

Untuk memberikan motivasi belajar karena sangat menarik dan menyenangkan siswa.

Melatih siswa bekerjasama dalam kelompok dengan lebih efektif.

Menimbulkan dan memupuk daya kreatif siswa.

Melatih siswa untuk memahami dan menghargai pendapat dan peranan orang lain.

Sedangkan Brunet (2009) mengemukakan tujuan teknik simulasi sebagai berikut:

* + - 1. Untuk menguasai kemahiran.
			2. Untuk membina pemikiran yang analitis dan kritis.
			3. Untuk membina sikap positif.
			4. Untuk membawa situasi sebenarnya dalam kehidupan nyata.
			5. Untuk mempelajari berbagai aktivitas pembelajaran.
				1. **Kriteria Permainan Simulasi**

Flurentin (1992: 41) membagi kriteria permainan simulasi dalam tiga bagian yang mencakup “isi, cara penyampaian dan bentuk fisik”. Kriteria tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Isi

Tujuan mencakup kemampuan yang komprehensif.

Rumusan pesan, situasi, dan prosedur, jelas, spesifik, dan operasional.

Terdapat kesesuaian antara tujuan dan materi, tujuan dan kegiatan materi dan kegiatan dan evaluasi.

Bahan/media/sumber sesuai dengan perkembangan jaman.

Bahan bermanfaat bagi siswa.

Urutan bahan disusun secara logis berdasarkan karakteristik materi.

Penggunaan bahasa, tepat dan mudah dipahami.

Mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat.

Terdapat mekanisme penguatan.

Cara penyampaian

(1) Menarik bagi siswa.

* + - 1. Menggunakan strategi.
			2. Dapat dikelola oleh konselor.
			3. Dapat diikuti oleh siswa.
			4. Melibatkan siswa secara optimal.
			5. Mendorong siswa untuk aktif.
			6. Bentuk fisik

Menarik

Jelas

Tahan lama

Mudah dipakai

Dapat dimodifikasi

**4) Tahap-Tahap Pelaksanaan Permainan Simulasi**

Pelaksanaan permainan simulasi hendaknya dapat berlangsung secara optimal agar memberi dampak yang positif demi peningkatan kemampuan konseli (siswa). Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam pelaksanaannya diperlukan prosedur dan langkah-langkah mulai dari membuat permainan simulasi sampai pada tahap pelaksanaan permainan simulasi.

Untuk membuat permainan simulasi, Romlah (1989: 132) mengemukakan langkah-langkah dalam pembuatan permainan simulasi sebagai berikut:

a) Meneliti masalah yang banyak dialami anak, terutama yang menyangkut bidang pendidikan, pekerjaan, dan sosial.

Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dengan permainan itu. Dalam melakukan hal ini anggota kelompok atau siswa supaya diikut sertakan.

Membuat daftar sumber-sumber yang dapat dipakai untuk membantu menyelesaikan topik yang akan digarap, misalnya alat-alat yang diperlukan, buku sumber, dan waktu yang sesuai untuk mengerjakan tugas antara konselor dan siswa.

Memilih situasi dalam kehidupan sebenarnya yang ada kaitannya dengan kehidupan siswa. Pelajari struktur situasi tersebut, dan aturan-aturan yang mengatur perilaku orang-orang yang berada dalam situasi itu. Identifikasi perilaku mana yang dibolehkan dan perilaku mana yang tak dibolehkan.

Membuat model atau skenario dari situasi yang sudah dipilih. Untuk permainan yang akan dimainkan selama 45 menit dapat dibuat 10-12 pesan termasuk pesan yang ditulis dalam kartu terpisah. Isi masing-masing pesan harus disesuaikan dengan keadaan dan kejadian yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

Identifikasi siapa saja dan berapa orang yang akan terlibat dalam permainan tersebut. Pemegang paran apa saja yang diperlukan dan apa peran masing-masing. Apakah pemain bermain dalam satu kelompok atau lebih dari satu kelompok.

Membuat alat-alat permainan simulasi, misalnya beberan, kartu-kartu pesan, kartu-kartu yang berisi kegiatan yang harus dilakukan untuk mengisi kegiatan selingan, dan sebagainya.

Sedangkan Brunet (2009) mengemukakan bahwa pelaksanaan teknik simulasi dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyediakan satu situasi bermasalah.
2. Menerangkan secara ringkas tentang situasi bermasalah, peranan pemain dan waktu pelaksanaan.
3. Memilih siswa yang menjadi pemeran.
4. Siswa memainkan peranan masing-masing berdasarkan peranan yang diberikan serta menunjukkan cara penyelesaiannya.
5. Guru berbincang dengan siswa tentang prestasi para pemeran dan mencari cara penyelesaian masalah.

Setelah semua langkah tersebut dikerjakan, pemain kelompok bersama-sama dengan anggota kelompok membuat aturan-aturan dasar dalam memainkan permainan simulasi tersebut. Setelah semuanya selesai, permainan dicoba untuk dimainkan untuk melihat apakah pesan-pesan yang sudah dibuat cukup komunikatif dan dapat dipahami oleh orang lain. Pesan-pesan yang tidak jelas kemudian diperbaiki dan dicobakan kembali.

Setelah pesan-pesan yang tidak jelas diperbaiki, maka pesan-pesan itu sebagian dituliskan dalam lembaran permainan dan sebagian ditulis dalam kartu-kartu tersendiri. Keseluruhan perlengkapan permainan simulasi yang siap dimainkan terdiri dari:

1. Lembaran permainan, yang memuat pesan-pesan dan gambar-gambar yang sesuai dengan topik permainan.
2. Kartu-kartu pesan, yang berisi pesan-pesan yang tidak dipaparkan dalam lembaran permainan. Kartu-kartu ini dapat diberi tanda khusus, misalnya bintang, bendera merah putih, gambar buah-buahan atau gambar lain.
3. Alat penentu langkah, dapat berupa dadu, kubus yang bertuliskan angka 1,2,3,4,5,6, atau kartu-kartu yang berisi angka 1-6, atau gulungan kertas (lot) yang bertuliskan angka 1-6.
4. Tanda untuk bermain bagi masing-masing pemain, dapat berupa segi empat dari kertas manila, atau benda-benda lain misalnya kancing baju, uang logam, dan lain-lain.

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam memainkan permainan simulasi adalah menentukan peserta permainan. Peserta permainan adalah mereka yang terlibat dalam permainan simulasi yang terdiri dari:

1. Fasilitator, yaitu individu yang bertugas memimpin permainan simulasi. Tugas fasilitator adalah menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain dan penonton untuk aktif ikut berdiskusi, membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, menjawab pertanyaan yang tak dapat dijawab oleh peserta lain, mengarahkan diskusi, dan memberi tugas penulis untuk mencatat hasil diskusi dan melaporkan hasilnya.
2. Penulis, bertugas mencacat segala sesuatu yang terjadi selama permainan berlangsung.
3. Pemain, yaitu individu-individu yang memegang tanda bermain dan menjawab dan mendiskusikan pesan-pesan permainan simulasi.
4. Pemegang peran, yaitu individu-individu yang berperan sebagai orang-orang atau tokoh yang ada dalam skenario peramainan, misalnya guru, kepala sekolah, orang tua, tokoh masyarakat, dan sebagainya. Tugas pemegang peran adalah memberikan pendapat pada masalah yang menyangkut bidangnya untuk memperjelas informasi.
5. Penonton, yaitu mereka yang ikut menyaksikan permainan siulasi dan berhak mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan ikut berdiskusi.

Setelah peserta permainan ditentukan, permainan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut:

* 1. Menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya.
	2. Fasilitator menjelaskan tujuan permainan. Dalam kegiatan bimbingan kelompok yang menjadi fasilitator adalah konselor, guru atau wali kelas.
	3. Menentukan pemain, pemegang peran, dan penulis.
	4. Menjelaskan aturan permainan.
	5. Bermain dan berdiskusi.
	6. Menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainan selesai, dan mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan pada saat itu.
	7. Menutup permainan dan menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya
		1. **Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi**

Dari dua pengertian di atas yaitu bimbingan kelompok dan permainan simulasi, maka dalam penelitian ini akan digabungkan menjadi kegiatanbimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, yang dapat diartikansebagai upaya pemberian bantuan melalui layanan bimbingan kelompok denganmemanfaatkan dinamika kelompok, dalam mengembangkan diri siswakhususnya dalam meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* pada siswa. Permainan simulasi diupayakan sebagai teknik untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa, karena dengan permainan simulasi siswa dapat belajar sesuatu tanpa mempelajarinya yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu.

Dalam pemberian layanan bimbingan kepada siswa di sekolah, ada dua macam teknik pendekatan yaitu teknik kelompok dan teknik individual. Salah satu teknik kelompok adalah permainan simulasi, yang dapat digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa. Melalui kegiatan-kegiatan kelompok konselor dapat membantu siswa-siswa untuk memahami masalah manusia pada umumnya, mendorong pemahaman diri dan pemahaman terhadap orang lain, dan mengurangi ketegangan-ketegangan yang dialami. Sesuai dengan hakikat bimbingan kelompok, maka permainan simulasi tidak dapat mengatasi semua masalah siswa. Sebagian besar masalah-masalah penyesuaian pribadi yang berkaitan dengan aspek-aspek pribadi yang tidak dapat ditangani dengan efektif dalam situasi kelompok.

* 1. **Keterampilan hubungan *interpersonal***
1. **Pengertian keterampilan hubungan *interpersonal***

Keterampilan hubungan *interpersonal* adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar kita. Keterampilan ini merupakan keterampilan memahami perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapinya secara layak. Keterampilan ini memungkinkan seseorang membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan, dan membangun dengan masyarakat. Keterampilan ini tidak dilahirkan, sehingga perlu dibentuk, dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran, dan waktu terbaik untuk membangun keterampilan ini adalah ketika masih muda atau remaja. Keterampilan hubungan *interpersonal* dapat diasah dengan berbagai permainan yang merangsang kepekaan orang lain dan berusaha melihat dari sudut pandang orang lain (Musfiroh, 2008).

Keterampilan hubungan *interpersonal* atau bisa dikatakan juga sebagai keterampilan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menang-menang atau menguntungkan. Selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisir, menangani perselisihan antarteman, memperoleh simpati dari peserta didik yang lain, dan sebagainya. Goleman (1997) mengemukakan bahwa keterampilan hubungan *Interpersonal* adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri dan orang lain, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mampu mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Sementara Cooper dan Sawaf (1998) mengatakan bahwa keterampilan hubungan *interpersonal* adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan (empati) sebagai sumber energi dan pengaruh yang manusiawi.

Keterampilan hubungan *interpersonal* juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berlangsung antar dua pribadi, mencirikan proses-proses yang timbul sebagai suatu hasil dari interaksi individu dengan individu lainnya. Keterampilan hubungan *interpersonal* menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya (Gozali, 2011). [Keterampilan hubungan *Interpersonal*](http://belajarpsikologi.com/pengertian-kecerdasan-interpersonal-menurut-para-ahli) juga sering disebut sebagai keterampilan sosial, selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisir, menangani perselisihan antarteman, memperoleh simpati dari peserta didik yang lain, dan sebagainya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan hubungan *interpersonal* merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi antara dua orang atau lebih dan dalam kegiatan itu terjadi suatu proses psikologis yang bisa merubah sikap, pendapat, atau perilaku orang yang sedang melakukan interaksi tersebut, sehingga seseorang dapat dengan mudah memiliki pergaulan yang luas.

1. **Teori-Teori Hubungan *Interpersonal***

Berdasarkan teori dari Coleman dan Hammen (Jalaluddin Rahmat, 2007) menyebutkan 4 teori atau model hubungan *interpersonal* yaitu:

* + - 1. Model Pertukaran Sosial

Model ini memandang bahwa pola hubungan *interpersonal* menyerupai transaksi dagang. Hubungan antarmanusia *(interpersonal)* itu berlangsung mengikuti kaidah transaksional, yaitu apakah masing-masing merasa memperoleh keuntungan dalam traksasinya atau malah merugi. Jika merasa memperoleh keuntungan maka hubungan *interpersonal* berjalan mulus, tetapi jika merasa rugi maka hubungan itu akan terganggu, putus atau bahkan berubah menjadi permusuhan. Dengan demikian, orang berniat untuk menjalani hubungan dengan orang lain karena dilandasi oleh adanya keinginan untuk mendapat keuntungan, yaitu memenuhi kebutuhannya. Asumsi teori ini, setiap individu secara sadar merasa nyaman menjalin hubungan *interpersonal* hanya selama hubungan tersebut memuaskan ditinjau dari segi ganjaran dan biaya.

* + - 1. Model Peranan

Bila model pertukaran sosial memandang hubungan *interpersonal* sebagai transaksi dagang, maka model peranan melihatnya sebagai panggung sandiwara. Di sini setiap harus memainkan perannanya sesuai dengan “skenario” yang di buat oleh masyarakat. Menurut teori ini, jika seseorang mematuhi skenario, maka hidupnya akan harmonis, tetapi jika menyalahi skenario, maka ia akan di cemooh oleh penonton dan di tegur oleh sutradara. Asumsi teori peranan mengatakan bahwa hubungan *interpersonal* akan berkembang dengan baik bila setiap individu bertindak sesuai dengan ekspedisi peranan *(role expectation)* dan tuntutan peranan *(role demands)*, memilik keterampilan peranan *(role skilss)* dan terhindar dari konflik peranan.

* + - 1. Model permainan

Model ini berasal dari psikiater Eric Berne (1964,1972), yang menceritakannya dalam buku *games people play.* Analisisnya kemudian dikenal sebagai analisis traksasional. Dalam model ini, orang-orang berhubungan dalam bermacam-macam permainan. Mendasari permainan ini klasifikasi manusia hanya terbagi tiga yaitu: orang tua, orang dewasa dan anak-anak. Anak-anak itu manja, tidak mengerti tanggungjawab, dan jika permainannya tidak segera dipenuhi ia akan menangis meraung-raung, berguling-guling ditanah, atau ngambek dan cuek kepada semua orang yang tidak menuruti kemauannya, sedangkan orang dewasa, ia lugas dan sadar akan tanggungjawab. Jadi berbeda dengan anak-anak. Jika anak-anak melakukan kesalahan bahkan menjurus ke kriminal, anak-anak tidak boleh di hukum. Artinya bagi anak-anak belum waktunya harus mempertanggungjawabkan perbuatannya dengan menerima sanksi hukum formal. Tetapi jika orang dewasa, segala tindakannya harus sudah dipertimbangkan dengan logika dan perasaan, berani berbuat harus berani bertanggungjawab. Adapun orang tua, ia selalu memaklumi kesalahan orang lain dan menyayangi mereka. Oleh karena itu orang tua lebih sabar dan bijaksana.

Hubungan antarmanusia dalam masyarakat juga ditentukan oleh bagaimana kesesuaian orang dewasa dan orang tua dengan sikap dan perilaku yang semestinya ditunjukkan sesuai dengan sifat kodratnya. Jika tidak demikian, berarti ada orang dewasa berperilaku seperti anak-anak, atau ada orang tua berperilaku seperti remaja, tentu dapat mengakibatkan suasana hubungan antar manusia dalam kehidupan sosial menjadi kurang nyaman.

* + - 1. Model Interaksional

Model ini memandang hubungan *interpersonal* sebagai suatu sistem. Setiap sistem terdiri dari subsistem-subsistem atau komponen-komponen yang saling tergantung dan bertindak bersama sebagai suatu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan *interpersonal* dapat dipandang sebagai sistem dengan sifat-sifatnya, untuk melihatnya kita harus melihat pada karakteristik individu-individu yang terlibat, sifat-sifat kelompok dan sifat-sifat lingkungan. Setiap hubungan *interpersonal* harus dilihat dari tujuan bersama, metode komunikasi, ekspektasi dan pelaksanaan peranan, serta permainan yang dilakukan. Dengan singkat peranan interaksional mencoba menggabungkan model pertukaran, peranan dan permainan.

1. **Dimensi-Dimensi Keterampilan Hubungan *Interpersonal***

Anderson (Gozali, 2011) mengemukakan bahwa keterampilan hubungan *interpersonal* mempunyai tiga dimensi utama. Yang mana ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi satu sama lainnya.

1. *Sosial Sensitivity*

Kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, baik reaksi tersebut positif ataupun negatif. Adapun indikator dari sensivitas sosial itu sendiri menurut Safaria adalah sebagai berikut :

1. Sikap empati

Empati adalah pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, prespektif, kebutuhan-kebutuhan, pengalaman-pengalaman orang tersebut. Oleh sebab itu sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang saling menguntungkan dan bermakna.

1. Sikap saling menolong/Prososial

Prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara cultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.

1. *Sosial Insight*

Kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah di bangun. Di dalamnya juga terdapat kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Pondasi dasar dari *sosial insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik sehingga anak memiliki kepercayaan diri. Kesadaran diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal maupun eksternal seperti menyadari emosi-emosinya yang sedang muncul, atau menyadari penampilan cara berpakaiannya sendiri, cara berbicaranya dan intonasi suaranya.

1. *Sosial Communication*

Penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan *interpersonal* yang sehat. Perlu diingat bahwa ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan ketiganya saling mengisi satu sama lainnya. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarananya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan *public speaking* dan keterampilan menulis secara efektif.

1. **Pentingnya Keterampilan Hubungan *Interpersonal* Pada Anak**

Dalam keseharian hampir tidak mungkin manusia tidak berhubungan dengan orang lain. Sudah merupakan hukum alam bahwa manusia adalah makhluk sosial, artinya manusia harus hidup bersama dengan manusia lainnya. Dalam skema hidup bersama ini muncul kebutuhan untuk memahami kebutuham manusia lain, maka timbullah komunikasi antar manusia.

Ketika berkomunikasi ada banyak hal, yang harus kita kuasai dan mengerti, antara lain:

1. Bagaimana kita mengenal diri kita sendiri
2. Bagaimana kita mengenal dan memahami orang lain
3. Bagaimana kita mengekspresikan diri kita
4. Bagaimana kita menegaskan kebutuhan kita
5. Bagaimana kita memberikan dan menerima masukan
6. Bagaimana kita mendengarkan pembicaraan orang lain
7. Bagaimana kita memengaruhi orang lain
8. Bagaimana menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan orang lain
9. Bagaimana menjadi anggota sebuah tim/kelompok/grup
10. Bagaimana melakukan negosiasi
11. Bagaimana menyelesaikan konflik, dll

Kemampuan tersebut di atas sangat memengaruhi bagaimana kita mempersepsikan diri kita terhadap orang lain, dan bagaimana orang lain mempersepsikan diri kita. Jika kita memiliki keterampilan *interpersonal* yang tinggi, hal pertama yang kita rasakan adalah, kuatnya rasa percaya diri, untuk kemudian kita akan dihargai oleh orang lain, dan pada akhirnya kita akan dapat membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain.

Dalam dunia kerja dan bisnis, keterampilan hubungan interpersonal yang tinggi dapat membawa kesuksesan dalam pekerjaan dan tentunya akan memberikan keuntungan finansial/material maupun keuntungan spiritual.

1. **Ciri-ciri Keterampilan Hubungan *Interpersonal***

Olivia dan Ariani (2010) mengemukakan ciri-ciri keterampilan hubungan *interpersonal* yang dapat diperhatikan pada anak yaitu:

1. Banyak teman yang datang meminta pendapat kepadanya karena ia dapat bersimpati kepada mereka
2. Jika mempunyai masalah, anak senang membicarakannya dengan orang lain
3. Kemampuan negosiasinya tinggi
4. Mahir berhubungan dengan orang lain, misalnya rekan-rekan kerja dan teman-temannya
5. Mampu berkomunikasi dengan baik
6. Mampu membaca maksud hati orang lain
7. Mampu “membaca” situasi sosial dengan baik
8. Memiliki banyak teman
9. Anak menikmati ketika berada di tengah-tengah orang banyak
10. Anak menikmati kegiatan bersama, seperti makan bersama atau berorganisasi
11. Menyenangi permainan yang melibatkan banyak peserta
12. Anak menyukai pekerjaan yang berhubungan dengan orang lain atau dalam kelompok
13. Anak suka bekerja sama dan menengahi pertengkaran temannya.

Adapun karakteristik Keterampilan hubungan *interpersonal* (Pinguin192, 2010):

* + - * 1. Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif.
				2. Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total.
				3. Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/mendalam/penuh makna.
				4. Mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitive terhadap perubahan sosial dan tuntutan-tuntutannya.
				5. Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan win-win solution serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya.
				6. Memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif dan menulis secara efektif. Termasuk di dalamnya mampu menampilkan penampilan fisik yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.
	1. **Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Hubungan *Interpersonal* Siswa.**

Telah dikemukakan bahwa ada siswa yang memiliki keterampilan hubungan *interpersonal* yang tinggi, dan ada pula siswa yang memiliki keterampilan interpersonal yang rendah. Masalah rendahnya keterampilan *interpersonal* siswa akan menjadikan siswa tersebut sebagai pribadi yang menyendiri dan kurang berkembang, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap pergaulannya di sekolah. Siswa yang memiliki keterampilan hubungan *interpersonal* yang rendah cenderung memiliki pergaulan yang sempit karena ia tidak dapat berinteraksi dengan lingkungannya secara baik.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat membantu meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa yaitu mengadakan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Permainan simulasi diupayakan sebagai teknik untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa, karena dengan permainan simulasi siswa dapat belajar sesuatu tanpa mempelajarinya yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud (Santrock, 2002) mengemukakan bahwa permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan. Dari paparan di atas dapat dikatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan berguna bagi penyesuaian diri dengan lingkungan dan mengurangi kecemasan.

Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik permainan peranan dan teknik diskusi. Adams (Romlah, 2001) mengatakan cara melaksanakan permainan simulasi. Langkah yang pertama adalah menentukan peserta pemain yaitu terdiri dari fasilitator, penulis, pemain, pemegang peran, dan penonton. Melalui permainan simulasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa karena dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasiterdapat beberapa faktor yang dapat dijadikan sebagai wahana untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* anggota kelompoknya, yaitu melalui interaksi dan dinamika kelompok, hubungan secara *interpersonal* dengan orang lain, adanya unsur motivasi, dukungan dan kebersamaan yang tercipta di dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi tersebut.

1. **Kerangka Pikir**

Kurangnya keterampilan hubungan *interpersonal* akan menjadikan siswa sebagai pribadi yang menyendiri dan kurang berkembang, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap pergaulannya di sekolah. Siswa yang memiliki keterampilan hubungan *interpersonal* yang kurang cenderung memiliki pergaulan yang sempit karena ia tidak dapat berinteraksi dengan lingkungannya secara baik.

Dalam rangka meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa, maka peneliti mencoba memberikan bantuan berupa pemberian bimbingan kelompok melalui permainan simulasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam hubungan *interpersonal*nya. Pemberian permainan simulasi sebagai salah satu teknik dalam bimbingan kelompok dalam kaitannya dengan hubungan *interpersonal* yaitu di dalam permainan simulasi terdapat beberapa faktor yang dapat meningkatkan hubungan *interpersonal* siswa melalui interaksi dan dinamika kelompok, hubungan secara *interpersonal* dengan orang lain, adanya unsur motivasi, dukungan dan kebersamaan yang tercipta di dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik pemainan simulasi tersebut, sehingga para siswa dapat berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:

Bimbingan kelompok

Keterampilan hubungan *Interpersonal*

* Memiliki keterampilan komunikasi baik verbal maupun non verbal
* Memiliki kemampuan untuk saling menolong dengan orang lain
* Percaya diri
* Dapat memahami situasi orang lain

Permainan Simulasi

* Latihan Komunikasi
* Latihan saling menolong
* Latihan tampil di depan umum
* Latihan Empati

Terampil berhubungan secara *interpersonal*

Gambar 1.1 skema kerangka pikir penelitian

Gambar 2.1 Skema kerangka pikir penelitian

* + - 1. **Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah “penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Desain Penelitian**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekaan kuantitatif dengan model *Pre-Eksperimental Design* yang akan mengkaji penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* pada siswa. Desain Experimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design.* Desain ini digambarkan sebagai berikut :

O1 X O2

 ( Sugiyono, 2010: 111)

Keterangan :

O1 : Pengukuran pertama sebelum diberi perlakuan ( *pretest* )

X : Treatmen atau perlakuan (bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi )

O2  : Pengukuran kedua setelah diberi perlakuan (*posttest*)

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian, mulai dari penentuan subjek kelompok, *pretest*, pemberian perlakuan berupa permainan simulasi dan *posttest*, adapun alur pengembanganya sebagai berikut :

Penentuan subjek eksperimen, yaitu siswa kelas VIII dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang

Pelaksanaan *pretest* terhadap subjek eksperimen dilakukan untuk mengetahui gambaran keterampilan hubungan *interpersonal* siswa sebelum penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permaianan simulasi.

48

Tahap perlakuan (*treatment*) yaitu penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi

Pelaksanaan *postest* terhadap subjek eksperimen pada dasarnya dilakukan setelah adanya pelaksanaan penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Untuk kebutuhan analisis data, dicari selisih skor sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan perhitungan melalui *wilcoxon signed rank test.*

**B. Variabel dan Definisi Operasional**

Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu: penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sebagai variabel bebas (X) atau yang memengaruhi (independen), dan “keterampilan hubungan *interpersonal* siswa” sebagai variabel terikat (Y) atau yang dipengaruhi (dependen). Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji, maka dikemukakan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut :

1. Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi adalah pemberian bantuan kepada siswa yang dilaksanakan secara berkelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok. Permainan simulasi itu sendiri diartikan sebagai pemberian latihan kepada siswa dalam bentuk bermain peran dan diskusi kelompok untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata, seperti latihan komunikasi, latihan saling menolong, latihan tampil di depan kelas/umum dan latihan empati.
2. Keterampilan hubungan *interpersonal* adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk saling berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Utamanya keterampilan berkomunikasi, saling menolong, percaya diri serta keterampilan berempati yaitu memahami perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapinya secara layak, sehingga seseorang dapat dengan mudah memiliki pergaulan yang luas.

**C. Populasi dan sampel**

**1. Populasi**

Sugiyono (2010:80) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Dalam suatu penelitian keberadaan populasi merupakan hal yang mutlak sebagai sumber data atau informasi penelitian guna menjawab permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar tahun ajaran 2011-2012 sebanyak 360 siswa. Berikut disajikan dalam bentuk tabel penyebaran populasinya di bawah ini:

**Tabel 3.1 Penyebaran Siswa yang Menjadi Populasi Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kelas | Jumlah Siswa |
|  1 | VIII-1 | 40 |
|  2 | VIII-2 | 40 |
| 3 | VIII-3 | 40 |
| 4 | VIII-4 | 40 |
| 5 | VIII-5 | 40 |
| 6 | VIII-6 | 40 |
| 7 | VIII-7 | 40 |
| 8 | VIII-8 | 40 |
| 9 | VIII-9 | 40 |
|  | Jumlah  | 360 |

Sumber: Tata usaha SMP Negeri 2 Makassar. Thn 2011/2012

**2. Sampel**

Sugiyono (2010:81) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel penelitian ini berjumlah 20 siswa yang diambil dari siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar tahun ajaran 2011 – 2012 yang diambil menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang ditetapkan berdasarkan dari hasil pengamatan selama pelaksanaan PPL di SMP Negeri 2 Makassar pada bulan September s/d Januari 2012 dan melakukan wawancara dengan guru pembimbing serta guru kelas SMP Negeri 2 Makassar pada tanggal 10 Desember 2011 dengan menggunakan alasan-alasan tertentu, yaitu siswa yang bermasalah dari kelasnya yaitu siswa yang teridentifikasi memiliki keterampilan hubungan *interpersonal* yang kurang. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang malu terhadap temannya, tidak percaya diri ketika tampil di depan kelas, malu bertanya kepada guru, malu mengemukakan pendapat, kurang mampu bersosialisasi dengan teman-temannya, kurang mampu berkomunikasi dengan baik dan banyak siswa yang hanya berkomunikasi dengan teman kelompoknya saja, serta kurang mampu dalam memahami perasaan orang lain. Berikut disajikan dalam bentuk tabel penyebaran sampel di bawah ini:

**Tabel 3.2 Penyebaran Siswa yang Menjadi Sampel Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kelas | Jumlah Siswa |
| 1 | VIII-1 | 2 |
| 2 | VIII-2 | 2 |
| 3 | VIII-3 | 2 |
| 4 | VIII-4 | 2 |
| 5 | VIII-5 | 3 |
| 6 | VIII-6 | 2 |
| 7 | VIII-7 | 2 |
| 8 | VIII-8 | 2 |
| 9 | VIII-9 | 3 |
|  | JUMLAH | 20 |

* + - * 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengumpulan data yang valid.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawabkan. Kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2010:142)

Kuesioner yang diberikan kepada responden peneliti, dimana angket peneliti sifatnya tertutup, karena setiap item pernyataan telah dilengkapi dengan pilihan jawaban, dengan lima pilihan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), tidak sesuai (TS) dan sangat tidak sesuai (STS). Sebelum angket digunakan untuk penelitian lapangan, angket terlebih dahulu divalidasi oleh dosen validator psikologi pendidikan dan bimbingan, kemudian diuji coba dilapangan dan kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas angket penelitian.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka ditentukan pemberian skor untuk setiap jawaban, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Pembobotan Item Angket**

|  |  |
| --- | --- |
|  Pilihan Jawaban | Kategori |
| Positif | Negatif |
| Sangat sesuai (SS) | 1 | 5 |
| Sesuai (S) | 2 | 4 |
| Kurang Sesuai (KS) | 3 | 3 |
| Tidak Sesuai (TS) | 4 | 2 |
| Sangat Tidak Sesuai (TS) | 5 | 1 |

Sebelum angket digunakan untuk penelitian lapangan, terlebih dahulu diuji coba di lapangan terbatas dengan sampel percobaan sebanyak 39 orang untuk mengetahui validitas dan reabilitasnya. Kemudian dilakukan uji validitas dan realibilitas angket penelitian.

1. Uji Validitas

Dari hasil uji validitas skala dengan menggunakan pengolahan komputer program SPSS 16,0 ditemukan bahwa dari 50 item pernyataan, yang tidak valid sebanyak 12 item disebabkan nilai r yang diperoleh < (lebih kecil atau kurang) dari 0,3 seperti yang dikemukakan oleh Sugiono dan Wibowo ( Sujianto, 2009) yaitu item nomor 2 (0,216), nomor 4 (0,061), nomor 5 (-0,020), nomor 7 (0,210), nomor 10 (-0,161), nomor 19 (0,094), nomor 20 (0,113), nomor 22 (-0,033), nomor 26 (-0,203), nomor 27 (0,111), nomor 34 (0,199), nomor 42 (0,273) sehingga jumlah item setelah uji validitas sebanyak 38 item pernyataan.

1. Uji Realibilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki realibilitas yang baik apabila alat ukur tersebut dapat memberikan skor yang relatif sama pada seorang responden, jika responden tersebut mengisi angket pada waktu yang tidak bersamaan atau pada tempat yang berbeda, walaupun harus memperhatikan adanya aspek persamaan karakteristik. Dalam penentuan tingkat realibilitas suatu instrumen penelitian dapat diterima apabila memiliki koefisien alpha lebih besar dari 0,60, sesuai yang dikemukakan oleh Nugroho dan Suyuthi (Sujianto, 2009). Berdasarkan hasil uji realibilitas, dikatakan reliabel karena memiliki koefisien alpha > 0,60 yaitu 0, 887

1. Observasi

Sutrisno Hadi (Sugiyono, 2010: 145) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik observasi ini digunakan untuk mengetahui keseriusan siswa dalam mengikuti praktek-praktek simulasi dengan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah partisipasi, perhatian, dan inisiatif. Untuk lebih mempermudah dalam mengobservasi digunakan instrument format observasi. Teknik observasi di buat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat reaksi-reaksi dan partisipasi siswa selama eksperimen (pemberian materi tentang penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi) berlangsung melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian.

* + - * 1. **Bahan Perlakuan**

Adapun bahan perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa skenario permainan simulasi, kegiatan ini terbagi kedalam empat tahap yaitu latihan komunikasi, latihan saling menolong, latihan tampil di depan umum dan latihan empati.

* + 1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis hasil angket penelitian yang berkaitan dengan keterampilan *interpersonal* siswa, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriftif dan analisis *non parametrik* , dengan uji *Wilcoxon* .

* + - 1. **Analisis Statistik Deskriptif**

 Analsisis statistik deskriptif terbagi atas dua, yaitu analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Analisis statistik deskriptif kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan penerapan bimbingan kelompok sedangkan analisis statistik deskriptif kuantitatif yaitu untuk mendeskripsikan tingkat hubungan *interpersonal* siswa sebelum dan setelah penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase , yaitu :

 (Tiro , 2004 : 242)

Di mana :

P = persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = jumlah subyek (sampel)

Untuk memperoleh gambaran umum tentang tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa SMP Negeri 2 Makassar sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi, maka untuk keperluan tersebut dilakukan perhitungan rata-rata skor variabel dengan rumus :

  (sugiyono, 2007 : 4)

Dimana :

Me : Mean (rata-rata)

∑ : jumlah

Xi : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya subjek

Gambaran umum tentang tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan, dilakukan dengan menggunakan angket sebanyak 38 item pernyataan sehingga diperoleh skor ideal tertinggi yaitu 190 (38 x 5 = 190) dan skor ideal terendah yaitu 38 (38 x 1 = 38).

Adapun kategori tingkat keterampilan hubungan interpersonal siswa yaitu:

**Tabel 3.4 Kategorisasi Tingkat Keterampilan Hubungan Interpersonal** **Siswa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 172 – 190 | Sangat tinggi |
| 134 – 171 | Tinggi |
|  96 – 133 | Sedang |
| 58 – 95 | Rendah |
| 38 – 57 | Sangat rendah |

* + - 1. **Pengujian Hipotesis**

 Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji non parametrik. Pada dasarnya uji non parametrik memiliki persyaratan yang lebih longgar, dimana data tidak harus terdistribusi normal. Oleh karena itu uji ini sering disebut uji bebas distribusi. Jumlah sampel dalam penelitian ini hanya dua puluh siswa sehingga tidak dapat menggunakan analisis parametrik. Adapun dalam penelitian ini digunakan uji *Wilcoxon* yangdimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi terhadap peningkatan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar. Uji *Wilcoxon* menggunakan SPSS 16,00 *.*

Dengan Rumus Pendek uji :

 $z=\frac{T-μ\_{T}}{σT}=\frac{T-\frac{n\left(n + 1\right)}{4}}{\sqrt{\frac{n\left(n+1\right)\left(2n+1\right)}{24}}}$ (Sugiyono, 1996: 133)

Keterangan:

 T = Jumlah jenjang yang kecil

 n = Jumlah sampel

Tingkat signifikansi yang digunakan 0,05 dengan kriteria adalah tolak Ho jika nilai *Asymp. Sig* < α dan diterima H0 jika nilai *Asymp. Sig* > α.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Eksperimen* yang dilakukan terhadap 20 siswa mengenai keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa teknik permainan simulasi, dimana datanya diperoleh melalui instrument angket keterampilan hubungan *interpersonal* siswa dan hasilnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk uji hipotesis.

1. **Pelaksanaan Bimbingan kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi**
	1. **Persiapan (*planning)***

 Adapun kegiatan pada tahap persiapan yaitu:

Membuat skenario pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi

Membuat skenario permainan simulasi (lembar media permainan simulasi)

Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan, telah disepakati dengan guru pembimbing (konselor sekolah) dimulai pada tanggal 12 Maret, Pukul 08.00-10.45 WITA dan kemudian akan ditentukan jadwal-jadwal berikutnya.

Menata setting untuk pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi

Tempat : Ruang kelas

58

Perlengkapan : Meja, kursi, papan tulis. Spidol, dan lembaran media permainan simulasi

Mempersiapkan jadwal eksperimen yang akan dilaksanakan

Membuat lembar observasi guna melihat bagaimana proses bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi digunakan dalam mengatasi masalah keterampilan hubungan interpersonal

* 1. **Pelaksanaan Kegiatan**

 Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 15 Maret–6 April 2012 dan sebelumnya telah dilaksanakan *pre-test* pada tanggal 14 Maret 2012.

 Adapun pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. **Latihan Komunikasi**

Latihan komunikasi dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya sebagai berikut:

Peneliti membangun *rapport* dengan siswa.

Peneliti memandu siswa dalam perkenalan semua anggota kelompok dengan *ice breaking* “permainan lempar bola dengan gulungan kertas” dengan tujuan agar siswa saling mengenal dan menjalin keakraban satu sama lain.

Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan komunikasi.

Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang terdapat pada lampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan

Menentukan kelompok penonton kemudian menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.

Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.

Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan komunikasi. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.

Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi

Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai

Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam mengikuti kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.

Adapun hasil pelaksanaan dari latihan komunikasi yaitu:

1. Pada awalnya banyak peserta yang merasa kesulitan dan malu-malu dalam memainkan peran yang diberikan, namun peneliti terus memberikan *reinforcement* agar peserta dapat percaya diri dalam memainkan perannya masing-masing.
2. Pada saat diskusi kelompok para peserta sudah mulai terlibat namun masih ragu dalam berinteraksi dengan temannya.
3. Peserta sudah mengetahui pentingnya komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ini konseli sudah ada yang terlibat namun masih ragu dalam berhubungan/berinteraksi dengan temannya dan masih banyak siswa pasif dalam mengikuti kegiatan.

1. **Latihan saling menolong**

Latihan saling menolong dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaanya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun *rapport* dengan siswa
2. Peneliti memandu anggota kelompok dengan *ice breaking* “Kartu Berpasangan” dengan tujuan agar siswa dapat merasa rileks sebelum permainan simulasi dilaksanakan.
3. Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan saling menolong
4. Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang ada dilampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan
5. Menentukan kelompok penonton kemudian menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan simulasi. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.
6. Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan saling menolong. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.
8. Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi
9. Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
10. Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.

Adapun hasil pelaksanaan dari latihan saling menolong yaitu:

1. Masih ada beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam memainkan peran yang diberikan.
2. Peserta sudah mulai aktif dalam diskusi kelompok walaupun dalam prosesnya ada yang lebih dominan dalam memberikan balikan.
3. Peserta mulai menyadari pentingnya untuk saling menolong dengan orang lain

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ini konseli mengalami sedikit kemajuan dilihat dari hasil diskusi para peserta dan partisipasi dalam mengikuti kegiatan.

1. **Latihan tampil di depan umum**

Latihan tampil di depan umum dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaanya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun *rapport* dengan siswa
2. Peneliti memandu anggota kelompok dengan *ice breaking* “Pesan Berantai” dengan tujuan agar siswa dapat merasa rileks sebelum permainan simulasi dilaksanakan.
3. Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan tampil di depan umum
4. Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang terdapat pada lampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan
5. Menentukan kelompok penonton kemudian menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan simulasi. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.
6. Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan tampil di depan umum. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.
8. Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi.
9. Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
10. Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.

Adapun hasil pelaksanaan dari latihan tampil di depan umum yaitu :

1. Para peserta sudah tidak menunjukkan perilaku malu-malu dan minder sehingga mereka sudah mulai percaya diri dalam memainkan peran yang diberikan.
2. Para peserta sudah aktif dalam berdiskusi kelompok, meskipun masih ada beberapa yang pasif dalam mengemukakan pendapatnya.
3. Peserta sudah mulai menyadari pentingnya seseorang untuk tampil di depan umum dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ini konseli sudah berani berinteraksi dengan teman kelompoknya yang lain walau masih sedikit canggung tapi sudah ada perubahan. Sudah berani mengangkat tangan ketika di adakannya diskusi kelompok, konseli sudah mampu memberikan balikan balik berupa pertanyaan maupun pernyataan walaupun pada prosesnya ada yang dominan memberikan balikan dan masih ada beberapa yang masih pasif.

1. **Latihan Empati**

Latihan empati dalaksanakan pada tanggal 28 Maret 2012. Adapun langkah-langkah pelaksanaanya sebagai berikut:

1. Peneliti membangun *rapport* dengan siswa
2. Peneliti memandu anggota kelompok dengan *ice breaking* “Angin Bertiup” dengan tujuan agar siswa dapat merasa rileks sebelum permainan simulasi dilaksanakan.
3. Peneliti menjelaskan tujuan dari latihan empati
4. Peneliti menentukan siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan skenario (lembar media permainan simulasi) yang terdapat pada lampiran serta menguraikan secara singkat mengenai peran yang ada dalam skenario yang akan dimainkan/diperankan
5. Menentukan kelompok penonton kemudian menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan simulasi. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.
6. Mempersilahkan siswa berembug dengan anggota kelompoknya terlebih dahulu untuk menyiapkan diri bagaimana mereka memainkan peran.
7. Melakukan permainan simulasi di dalam kelas dengan latihan empati. Dalam hal ini, siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya dan bebas mengungkapkan semua perasaannya sesuai dengan peran yang didapatnya.
8. Setelah permainan selesai selanjutnya diadakan evaluasi dan diskusi tentang latihan yang telah diperankan yang berisi pengalaman atau perasaan saat memainkan peran masing-masing dan pada tahap refleksi juga dilakukan dengan memberi kesempatan kepada kelompok penonton dengan memberikan tanggapan mengenai kelebihan dan kekurangan dari para pemain, agar mereka dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya dalam proses pelaksanaan permainan simulasi.
9. Peneliti memberikan balikan kemudian menyimpulkan hasil diskusi dan refleksi setelah latihan selesai.
10. Peneliti mengakhiri pertemuan tersebut dengan berterima kasih kepada siswa atas partisipasinya dalam kegiatan tersebut, kemudian meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya.

Adapun hasil pelaksanaan dari latihan empati yaitu:

1. Peserta sudah percaya diri dalam memainkan peran yang diberikan dan mulai menghayati perannya masing-masing.
2. Peserta sudah menunjukkan kemampuannya dalam berdiskusi yaitu terampil dalam berbicara (bertanya dan mengemukakan pendapat) dan mendengarkan.
3. Peserta sudah menyadari pentingnya berempati terhadap orang lain, sudah mengerti dan paham betapa pentingnya hubungan interpersonal/antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kali ini konseli sudah mengalami banyak perubahan khususnya dalam hal berhubungan antar teman. Tiap konseli sudah mengerti dan paham betapa pentingnya hubungan *interpersonal* dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Gambaran Tingkat Keterampilan Hubungan Interpersonal Siswa**

Untuk memperoleh gambaran umum tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Makassar sebelum dan sesudah di terapkannya bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi maka berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk menguji hipotesis penelitian mengenai adanya perbedaan tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa dalam kelas sebelum dan sesudah diberi bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

**Tabel 4.1  Hasil *Pretest* dan *Posttest* Tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa Di SMP Negeri 2 Makassar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** | ***Pretest*** | ***Posttest*** |
| **Frekuensi** | **Persentasese** | **Frekuensisi** | **Persentase** |
| 172-190 | Sangat Tinggi | - | - | 2 | 10% |
| 134-171 | Tinggi | - | - | 18 | 90% |
| 96-133 | Sedang | 20 | 100% | - | - |
| 58-95 | Rendah | - | - | - | - |
| 38-57 | Sangat Rendah | - | - | - | - |
| **Jumlah** | **20** | **100** | **20** | **100** |

Sumber: Hasil Angket Penelitian

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa teknik permainan simulasi, tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar, yaitu sebanyak 20 (100%) siswa berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah, rendah, tinggi dan sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makasssar setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sebanyak 4 tahap, tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 2 (10%) siswa dan 18 siswa (90%) berada pada kategori tinggi.

1. **Pengaruh Teknik Permainan Simulasi Terhadap Keterampilan Hubungan *Interpersonal* Siswa di SMP Negeri 2 Makassar**

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* siswa sebelum dan sesudah teknik permainan simulasi digunakan berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS *16 for windows* melalui uji statistik nonparametrik *Wilcoxon Match Pair Test. Uji Wilcoxon* (Z) ini merupakan uji beda parameter rata-rata untuk dua sampel berpasangan.

Hipotesis penelitian ini adalah “bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan hubungan interpersonal siswa di SMP Negeri 2 Makassar’’

Berdasarkan hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 16 *for windows* melalui *two related samples tests* terdapat perbedaan signifikan nilai rata-rata setelah perlakuan yaitu lebih tinggi dari sebelum diberikan perlakuan, hal ini dipertegas bahwa sebelum diberikan perlakuan hasil rata-rata nilai *prestest*nya114,2dan setelah diberikan perlakuan hasil rata-rata nilai *posttest*nyameningkat menjadi 159,7sehingga ada perubahan, kemudian setelah itu data tersebut dianalisis maka diperoleh nilai Z yaitu -3,922 dengan nilai Asymp Sig = 0,00 < 0,05. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (Ho) yang berbunyi “Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi tidak dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar” dinyatakan ditolak. Sehingga hipotesis kerja (H1) yaitu “bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar” dinyatakan diterima. Hal ini dikarenakan diperolehnya hasil uji beda yaitu nilai Asympt Sig yang lebih kecil dari taraf kesalahan yang ditetapkan yaitu sebesar 0,05.

1. **Pembahasan**

Keterampilan hubungan *interpersonal* merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk saling berhubungan/berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. Keterampilan hubungan *interpersonal* atau bisa dikatakan juga sebagai keterampilan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menang-menang atau saling menguntungkan. Selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisir, menangani perselisihan antarteman, memperoleh simpati dari peserta didik yang lain, dan sebagainya.

Keterampilan hubungan *interpersonal* juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berlangsung antar dua pribadi, mencirikan proses-proses yang timbul sebagai suatu hasil dari interaksi individu dengan individu lainnya. Keterampilan hubungan *interpersonal* menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya (Gozali, 2011). Keterampilan hubungan *interpersonal* merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi antara dua orang atau lebih dan dalam kegiatan itu terjadi suatu proses psikologis yang bisa merubah sikap, pendapat, atau perilaku orang yang sedang melakukan interaksi tersebut, sehingga seseorang dapat dengan mudah memiliki pergaulan yang luas.

Keterampilan ini tidak dilahirkan, sehingga perlu dibentuk, dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran, dan waktu terbaik untuk membangun keterampilan ini adalah ketika masih muda atau remaja. Keterampilan hubungan *interpersonal* dapat diasah dengan berbagai permainan yang merangsang kepekaan orang lain dan berusaha melihat dari sudut pandang orang lain (Musfiroh, 2008).

Sejalan dengan hal tersebut di atas pada kenyataannya secara umum siswa di SMP Negeri 2 Makassar khususnya kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini memiliki tingkat keterampilan hubungan *interpersonal* berada pada kategori sedang pada saat diberikan *Pretest* atau sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Dan mengingat pentingnya keterampilan hubungan *interpersonal* bagi siswa maka diberikanlah perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Bagi siswa, bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sangatlah bermanfaat karena melalui kegiatan tersebut mereka akan saling berinteraksi antar anggota kelompok. Di samping itu mereka juga akan berusaha untuk memenuhi beberapa kebutuhan psikologis, seperti kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya dan diterima oleh mereka, kebutuhan untuk bertukar pikiran dan berbagi perasaan, kebutuhan menemukan nilai-nilai kehidupan sebagai pegangan hidup, dan kebutuhan untuk menjadi lebih mandiri.

Dalam suasana bimbingan kelompok dengan permainan simulasi mereka akan merasa lebih mudah berhubungan dengan orang lain karena mereka belajar sesuatu tanpa mempelajarinya yang dilakukan melalui bermain peran dan diskusi kelompok untuk mencontohkan atau menirukan sesuatu yang nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan menjalankan latihan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Di mana mereka akan dapat leluasa dalam bergaul dan saling terbuka dalam membahas persoalan melalui bentuk diskusi yang hangat dan akrab, sehingga mereka akan dapat saling memberikan dukungan, motivasi dan juga saling bertukar pikiran, pendapat dan pengalaman yang nantinya akan bermanfaat bagi mereka sendiri dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonalnya*. Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dipandang tepat dalam meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa, karena dalam kegiatan tersebut terdapat bentuk interaksi dan dinamika kelompok yang akan memberikan kehidupan dan warna dalam kelompok tersebut.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, dapat dianalisis bahwa terdapat peningkatan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa setelah diberi perlakuan yaitu dapat dilihat dari perilaku siswa yang menghargai pendapat temannya, menerima masukan/kritikan dengan senang hati, mau mendengar pendapat temannya, memiliki keinginan untuk saling menolong dengan orang lain, memiliki kepercayaan diri untuk berinteraksi dengan orang lain dan mampu memahami situasi orang lain. Perubahan ini terjadi dikarenakan siswa yang diberikan perlakuan cukup antusias mengikuti dan melaksanakan berbagai tahap kegiatan dalam bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi merupakan tindakan yang dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa. Oleh karena itu bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi perlu diaplikasikan di sekolah-sekolah dalam rangka meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa sehingga terwujudlah peserta didik yang mampu mengembangkan potensi dan menjadi siswa yang sukses dalam meraih prestasi.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal*  siswa di SMP Negeri 2 Makassar, maka disimpulkan bahwa:

1. Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dalam meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar dilaksanakan selama empat tahap yaitu latihan komunikasi, latihan saling menolong, latihan tampil di depan umum dan latihan empati. Pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan skenario dan jadwal yang telah dibuat.
2. Keterampilan hubungan *interpersonal* siswa sebelum diberi perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi berada pada kategori sedang dan menunjukkan peningkatan setelah diberi perlakuan yaitu berada pada kategori tinggi.
3. Penerapan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan keterampilan hubungan *interpersonal* siswa di SMP Negeri 2 Makassar

74

1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru pembimbing (konselor sekolah), hendaknya menjadikan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi sebagai salah satu alternatif pemberian bantuan dalam mengatasi rendahnya keterampilan hubungan *interpersonal* siswa.
2. Siswa hendaknya lebih bersedia dan lebih aktif dalam memanfaatkan fungsi bimbingan konseling di sekolah terutama layanan-layanan yang ada, seperti layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk membantu mereka dalam memecahkan persoalan dan permasalahan yang dialami oleh siswa khususnya dalam meningkatakna keterampilan hubungan *interpersonal*nya.
3. Kepada rekan-rekan mahasiswa dan peneliti di Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, agar dapat mengembangkan teknik permainan simulasi pada permasalahan yang berbeda agar dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan.

 **DAFTAR PUSTAKA**

Abimanyu, Soli, Sulaiman Samad. 2003. *Pedoman Penulisan skripsi.* Makassar: Penerbit FIP UNM.

Aditya, Riyan. 2009. *Bimbingan Kelompok*. (Online). <http://riyan.wordpress.com>, (di akses 20 November 2011).

Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal.* Yogyakarta: Graha Ilmu

Bachri, Thalib Syamsul. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana.

Brunet. 2009. *Teknik Simulasi*. (Online), <http://www.brunet>.wordpress.com, (diakses 20 November 2011).

Flurentin, Elia. 1992. *Permainan Simulasi Sebagai Bentuk Pelaksanaan Bimbingan Karir Di SMA.* *Tesis*. Malang: Program Pascasarjana IKIP Malang

[Goleman, Daniel](http://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=52&prang=Goleman%2c+Daniel). 1997. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: [Gramedia Pustaka Utama](http://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=52&pbit=Gramedia+Pustaka+Utama)

Gozali. 2011. *Pengertian kecerdasan interpersonal menurut para ahli*. (online), <http://gozaligunadarma.blogspot.com>, (di akses 14 Desember 2011).

Hasan. 2009. *Program bimbingan pribadi sosial untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa*. (Online), http://repository. upi.edu /operator / upload/s\_ppb\_0602988\_chapter3%281%29.pdf, (di akses 20 November 2011)

Mahmud, Ali & Sunarty, Kustiah. 2008. *Model-model Bimbingan dan Konseling*. Makassar: Panitia Sertifikasi Rayon 24 UNM.

Mappiare, Andi. 2006. *Kamus Istilah Konseling & Terapi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

[Musfiroh](http://adl.aptik.or.id/default.aspx?tabID=52&prang=Tadkiroatun+Musfiroh), Tadkiroatun. 2008. *Cerdas melalui bermain (cara mengasah multiple intelligences pada anak sejak usia dini)*. Jakarta: Grasindo

Olivia, Femi dan Lita Ariani. 2010. *Inner Healing @ School.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

[Pinguin192](http://pinguin192.blog.friendster.com/author/pinguin192/). 2010. *Keterampilan Interpersonal*. (Online), http//www.pinguin192.wordpress.com, (di akses 6 Maret 2011).

Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Prayitno. dkk . 1997. *Pelayanan bimbingan dan konseling Sekolah menengah umum.* Padang: PT. Ikrar Mandiri Abadi.

Pusat pendidikan dan pelatihan pengawasan BPKP. 2007. *diklat penjejangan auditor pengendali teknis, interpersonal skill.* Bogor: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Rakhmat, Jalaluddin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Romlah, Tatiek. 1989. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan

 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok.* Malang: UNM

Salmiati. 2009. *Penerapan Permaianan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMA NEGERI 2 WATAMPONE.* *(Skripsi).Tidak Diterbitkan.* Makassar: FIP. Universitas Negeri Makassar

Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development (Perkembangan masa hidup).* Jakarta: Erlangga.

Sawaf, Ayman dan Robert K. Cooper. 1998. *Executive EQ(kecerdasan Emosional dalam kepemimpinan dan organisasi)*. Jakarta: [Gramedia Pustaka Utama](http://www.belbuk.com/gramedia-pustaka-utama-m-22.html?osCsid=26cd9b09e03bf6bb53fd6a770bcfbe60)

Sinring, Abdullah dkk. 2012. Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM. Makassar: FIP UNM

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini.* Jakarta: Gramedia

Sugiyono. 2007. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

 . 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatf, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sujianto, A. E. 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16,0*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Sukardi, D.K. & Nila Kusmawati. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Jakarta : Rineka Cipta.

Thantawy. R. M. A. 1993. *Kamus Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Economics Student’s Group

Tiro, M. Arif. 2004. *Dasar-dasar Statistik*. Makassar: UNM Press.

Wibowo, M.E. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES

Winkel, W. S dan Hastuti, Sri. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Yogyakarta: Media Abadi.