

Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP

Baety Isnaeni Qurrota'ayun
SMP Muhammadiyah Sawojajar Brebes
[Email: herta2430@gmail.com](mailto:herta2430@gmail.com)

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 25 Januari 2020

Direvisi: 27 Maret 2020

Disetujui: 27 Mei 2020

Dipublikasikan: Juni 2020

Keyword:

Kontrol Diri, Bimbingan
Kelompok, Permainan
Simulasi

Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kontrol diri melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design* yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subjek penelitian berjumlah 13 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 6 orang siswa sebagai kelompok kontrol dan 7 siswa menjadi kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap berdasarkan teori dari Averill, dengan jumlah 26 item pernyataan. Teknik analisis data menggunakan Mann Whitney melalui program SPSS for Windows Release 26.0. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh *Asymp. Sig 2-tailed* sebesar $0,002 < 0,050$ dengan *mean rank pretest* kelompok eksperimen 4,00 dan *mean rank posttest* kelompok eksperimen 11,00, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan setelah kelompok eksperimen diberikan *treatment*. *Posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dibuktikan signifikan yang berbeda ditunjukkan dari *Asymp. Sig. 2-tailed* sebesar $0,008 < 0,050$ dengan *mean rank posttest* kelompok kontrol 4,00 dan *mean rank posttest* kelompok eksperimen 9,57. Dengan demikian H_0 diterima, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kontrol diri melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY



 <https://doi.org/10.24176/jkg.v6i1.6349>

Pendahuluan

Periode remaja, merupakan penuh gejala emosi dan tekanan jiwa sehingga remaja mudah berperilaku menyimpang dari aturan dan norma sosial yang berlaku dikalangan masyarakat (Sarwono, 2002). Permasalahan dari yang sederhana hingga permasalahan yang berurusan dengan pihak berwajib. Hal tersebut hampir sama dengan fenomena yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar, seperti, tidak mengerjakan PR, tidak mau mengungkapkan permasalahannya sendiri, tidak mau berpendapat, membuat gaduh kelas dengan cara memukul-mukul meja bersama siswa lain dan tidak mau mengakui perbuatannya serta saling menuduh antar siswa, bahkan pernah terdapat suatu

kejadian saat siswa bermain dan kemudian mendorong temannya hingga jatuh, tetapi anak tersebut tidak mau mengakui kesalahannya dan menuduh temannya yang lain.

Averill (1973) menyebutkan kontrol diri merupakan variabel psikologis yang sederhana, karena terdapat tiga konsep yaitu perilaku, kognitif dan keputusan atau kehendak. Kontrol diri dibedakan menjadi tiga tipe utama yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Kontrol perilaku merupakan kesiapan tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, dan dibedakan menjadi dua yaitu kemampuan mengatur pelaksanaan (kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan) dan kemampuan memodifikasi stimulus (kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi).

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Kontrol kognitif terdiri dari dua komponen yaitu memperoleh informasi (menangani suatu keadaan yang tidak menyenangkan dengan berbagai pertimbangan) dan melakukan penilaian (menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subyektif). Kontrol keputusan merupakan kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Dalam mengukur kontrol diri seseorang, biasanya digunakan aspek-aspek seperti kemampuan mengontrol pelaksanaan, kemampuan mengontrol stimulus, kemampuan mengantisipasi suatu peristiwa, kemampuan menafsirkan peristiwa dan kemampuan mengambil keputusan. Kontrol diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang dikemukakan oleh Ghufron dan Risnawati (2012) terdapat faktor internal (dari diri individu) dan faktor eksternal (lingkungan individu).

Prayitno (2004) mengemukakan tahap-tahap bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran. Kegiatan yang terdapat dalam tahap pembentukan adalah mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan kelompok dalam rangka pelayanan bimbingan kelompok; menjelaskan cara-cara dan asas-asas bimbingan kelompok; saling memperkenalkan dan mengungkapkan diri; *ice breaking* atau permainan untuk penghangatan/ pengakraban. Kegiatan-pada tahap peralihan adalah menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, menawarkan sambil mengamati apakah para anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya, membahas suasana yang terjadi dan meningkatkan kemampuan keikutsertaan para anggota. Tahapan kegiatan inti untuk membahas topik-topik tertentu. Pada tahap akhir kegiatan, adalah melihat

kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.

Suatu layanan kelompok, dengan menggunakan teknik permainan simulasi. Menurut Romlah (2001) permainan simulasi permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan sebenarnya. Permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan teknik bermain peran dengan teknik diskusi. Peserta permainan akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan dari memerankan suatu peran serta diskusi mengenai suatu topik tertentu.

Pelaksanaan permainan simulai dimulai dengan; menyediakan alat permainan beserta kelengkapannya; fasilitator menjelaskan tujuan permainan; menentukan pemain, pemegang peran dan penulis; menjelaskan aturan permainan; bermain dan diskusi; menyimpulkan hasil diskusi setelah seluruh permainan selesai dan mengemukakan masalah-masalah yang belum sempat diselesaikan pada saat itu; menutup permainan dan menentukan waktu dan tempat bermain berikutnya.

Bimbingan kelompok dengan teknik simulasi dapat meningkatkan kontrol diri siswa, dibuktikan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah meneliti hal tersebut. Hasil penelitian dari Muharam dengan penelitiannya, bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kontrol diri peserta didik kelas VIII SMP Negeri I Kartasura tahun ajaran 2015/2016 (UNS: 2016), diperoleh hasil analisis yang menggunakan *independent sample t-test* diketahui nilai t_{hitung} 5,024 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kontrol diri peserta didik kelas VIII SMP Negeri I Kartasura tahun ajaran 2015/2016.

Menurut Fadillah, dkk yang berjudul meningkatkan pengendalian diri penerima manfaat melalui bimbingan kelompok di balai rehabilitasi mandiri (UNNES: 2013), menunjukkan terjadi perubahan tingkat pengendalian diri yang dimiliki oleh penerima manfaat sebelum mereka mengikuti layanan bimbingan kelompok dan setelah mereka mengikuti layanan bimbingan kelompok. Berdasarkan perhitungan presentase terjadi perubahan tingkat pengendalian diri sebelum (50%) dan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok (73%) dengan perhitungan uji wilcoxon hasilnya jumlah jenjang sebesar $55 > t$ tabel=8. Sehingga, layanan bimbingan kelompok dapat digunakan sebagai upaya untuk merubah tingkat pengendalian diri yang dimiliki oleh penerima manfaat.

Kause dengan penelitiannya yaitu peningkatan kemandirian remaja di Balai Rehabilitasi Sosial Pamardi Utomo Boyolali dengan permainan simulasi (UKSW: 2013), memperoleh hasil 1) Ada perbedaan yang signifikan setelah kelompok eksperimen diberi layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dengan kelompok yang tidak diberi layanan. Hal ini didukung dengan nilai *Asymp*.

Sig. 2-tailed sebesar $0,027 < 0,050$. 2) Ada peningkatan kemandirian yang dilihat dari *mean rank pre test* sebesar 5,50 dan *mean rank post test* sebesar 15,50. Terdapat selisih skor *mean rank* kemandirian sebesar 10. Dengan demikian, ada peningkatan yang signifikan kemandirian remaja melalui bimbingan kelompok di Balai Rehabilitasi Pamardi Utomo Boyolali.

Peneliti Nikitasari dengan judul permainan simulasi untuk meningkatkan kerjasama dalam menyelesaikan tugas akademik pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru Sukoharjo (UNS: 2014), menyimpulkan bahwa permainan simulasi efektif untuk meningkatkan kerjasama dalam menyelesaikan tugas akademik pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru Sukoharjo. Hasil analisis uji t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,479 dan nilai t_{tabel} 1,672 dengan nilai signifikansi 0,016, artinya ada perbedaan yang signifikan hasil *postest* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Hal tersebut juga didukung dengan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa sejumlah 100, bahwa terdapat 13 siswa mempunyai kontrol diri rendah. Permasalahan seperti di atas berhubungan dengan bagaimana remaja mengendalikan diri terhadap peristiwa-peristiwa yang dihadapinya. Dengan demikian, kontrol diri remaja perlu ditingkatkan, salah satunya melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi. Peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kontrol Diri melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar".

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* (eksperimen semu) dengan bentuk desain eksperimen *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (kelompok yang diberikan *treatment*) dan kelompok kontrol.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar, diperoleh 13 siswa yang mempunyai kontrol diri rendah. **Variabel Penelitian**

Variabel penelitian yang dalam penelitian ini adalah:

- Variabel bebas (X): Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.
- Variabel terikat (Y): Kontrol diri.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam rangka mengetahui kontrol diri siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar dengan skala sikap tentang kontrol diri

yang diadopsi dari Krisna Andiani berdasarkan teori Averill. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dari penelitian ini adalah Mann-Whitney U test, karena data yang diperoleh berskala data ordinal.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Penelitian

a. Tes Awal (*Pre-test*)

Pre-test dilaksanakan pada Januari 2020 dengan menyebarkan skala sikap kontrol diri yang terdiri dari 26 item pernyataan. Skala sikap tersebut diberikan kepada 100 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar, maka diperoleh 13 siswa yang mempunyai kontrol diri rendah. 13 siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen sebanyak 7 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 6 siswa.

Tabel 1. di bawah ini merupakan hasil uji homogenitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test Statistics^b	
	Nilai
Mann-Whitney U	12,000
Wilcoxon W	40,000
Z	-1,302
Asymp. Sig. (2-tailed)	,193
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,234 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

Hasil uji homogenitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. 2-tailed* 0,193 > 0,05 dengan *mean rank* kelompok eksperimen adalah 5,71 dan *mean rank* kelompok kontrol adalah 8,50. Dapat dinyatakan bahwa data skor *pretest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam keadaan homogen, sehingga penulis dapat melanjutkan penelitian.

b. Layanan (*Treatment*)

Dalam pemberian *treatment* kepada 7 siswa, waktu kegiatan ditentukan oleh pihak sekolah. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dilaksanakan dua kali dalam seminggu sebanyak delapan kali sesi pertemuan dengan menggunakan lima topik yang berbeda sesuai aspek kontrol diri Averill.

c. Tes Akhir (*Post-test*)

Peneliti memberikan skala sikap kontrol diri kepada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Untuk mengetahui perbedaan setelah diberikan *treatment*, maka hasil dari *posttest* diolah menggunakan teknik analisis Mann-Whitney U test.

Tabel 2. Uji Mann-Whitney *Posttest* Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Test Statistics^b

	Postest
Mann-Whitney U	3,000
Wilcoxon W	24,000
Z	-2,645
Asymp. Sig. (2-tailed)	,008
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,008 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan hasil *posttest* pada tabel 2. antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik analisis Mann-Whitney U test, sehingga diperoleh hasil *Asymp. Sig. 2-tailed* sebesar $0,008 < 0,050$ dengan *mean rank posttest* kelompok eksperimen adalah 9,57 dan *mean rank posttest* kelompok kontrol adalah 4,00. Selisih *mean rank posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 5,57. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan kontrol diri pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. Uji Mann-Whitney *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Test Statistics^b

	Hasil
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	28,000
Z	-3,148
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,001 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

Hasil uji statistik pada tabel 3. terhadap hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik analisis Mann-Whitney maka diperoleh hasil *Asymp. Sig. 2-tailed* sebesar $0,002 < 0,050$ dengan *mean rank pretest* kelompok eksperimen adalah 4,00 dan *mean rank posttest* kelompok eksperimen adalah 11,00.

Jadi, terdapat peningkatan kontrol diri yang signifikan setelah kelompok eksperimen menerima layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

1. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini adalah hi diterima yaitu "Terdapat peningkatan yang signifikan kontrol diri melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar". Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kontrol diri secara signifikan, yaitu *Asymp. Sig. 2-tailed* sebesar $0,008 < 0,050$ yang berarti terdapat perbedaan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Ditunjukkan pula perbedaan *mean rank pretest* kelompok eksperimen adalah 4,00 dan *mean rank posttest* kelompok eksperimen adalah 11,00. Kelompok eksperimen yang diberikan treatment mempunyai selisih 7, antara sebelum dan sesudah diberikannya layanan bimbingan kelompok teknik simulasi.

Menurut Adams (dalam Romlah, 2001) menyatakan bahwa permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, permainan simulasi yang diberikan berkaitan dengan kontrol diri. Pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi terdiri atas permainan dan diskusi yang diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam permainan simulasi, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama baik dalam mempraktekkan suatu permainan maupun dalam diskusi. Sebelum diberikan *treatment*, peneliti dapat melihat pengendalian diri siswa kelas VIII seperti beberapa siswa yang bermain kurang sportif, terbujuk oleh temannya, mengumpat pada diri sendiri ketika gagal dalam permainan, menjawab tanpa dipikir terlebih dahulu (ceplas-ceplos), takut dalam mengemukakan pendapat, dan lain-lain. Setelah dilaksanakan *treatment*, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tanpa disuruh, berinisiatif membantu temannya dalam permainan berkelompok, tidak emosional atau sabar ketika kalah, menyelesaikan permainan dengan keyakinannya sendiri atau tidak terpengaruh bujukan temannya, mengemukakan pendapat dengan dipikir terlebih dahulu untuk menemukan solusi yang tepat, terdapat juga siswa berinisiatif mengajak temannya yang kurang aktif atau takut berpendapat untuk mengemukakan pendapatnya. Semangat para siswa ditunjukkan dengan mengikuti permainan seperti pindah air, debat presiden, jarum ajaib, uno, monopoli, cita-citaku, dan diskusi hingga kegiatan bimbingan kelompok dapat berjalan.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi tidaklah lepas dari suatu hambatan, seperti waktu pelaksanaan kegiatan yang bertepatan dengan banyaknya libur sekolah, sehingga memakai jam kosong dan memakai jam

pelajaran, beberapa siswa yang malu pada pertemuan pertama namun dua-tiga kali dan seterusnya sudah terbiasa

Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis dengan teknik analisis *Mann-Whitney* diperoleh hasil *Asymp. Sig 2-tailed* sebesar $0,002 < 0,050$ dengan *mean rank pretest* kelompok eksperimen 4,00 dan *mean rank posttest* kelompok eksperimen 11,00, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan setelah kelompok eksperimen diberikan *treatment*. *Posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dibuktikan signifikan yang berbeda ditunjukkan dari *Asymp. Sig. 2-tailed* sebesar $0,008 < 0,050$ dengan *mean rank posttest* kelompok kontrol 4,00 dan *mean rank posttest* kelompok eksperimen 9,57. Dengan demikian H_0 diterima, bahwa terdapat peningkatan yang signifikan kontrol diri melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Sawojajar.

Daftar Pustaka

- Averill, J. R. 1973. *Personal Control Over Aversive Stimuli and Its Relationship to Stress*. Online Jurnal Bull 80: 286-303. Massachusetts. Departement of Psychology University of Massachusetts.garfield.library.upenn.edu/classic1983/A1983QP61200001.pdf. Diakses pada 31 Maret 2017.
- Andiani, Krisna. 2015. *Skala Kontrol Diri*. Online. <http://documents.tips/documents/skala-kontrol-diri.html>. Diakses pada 2 November 2016.
- Anonim. 2015. *6 Keuntungan yang Bisa Kita Dapatkan dari Sikap Sabar dalam Menghadapi Kegagalan*. Online. <http://www.duniaremaja.xyz/2015/11/6-keuntungan-yang-bisa-kita-dapatkan.html>. Diakses pada 16 Maret 2017.
- Bun, Hendri. 2014. *505 Game*. Yogyakarta: Gradien Mediatama.
- Fadillah, Galih Fajar, dkk. 2013. *Meningkatkan Pengendalian Diri Penerima Manfaat Melalui Bimbingan Kelompok di Balai Rehabilitasi Mandiri*. Jurnal. BK FIP UNNES.
- Feist, Jess., Feist, Gregory J. 2008. *Theories of Personality*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghufron, M. Nur dan Rini R.S. 2012. *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Aar-ruzz Media.
- Gibson, R.L. 2011. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hakim, Eka. 2016. *Miris, 6 ABG Makassar Ngelem Saat Sahur di Samping Masjid*. Online. <http://regional.liputan6.com/read/2531419/miris-6-abg-makassar-ngelem-saat-sahur-di-samping-masjid>. Diakses pada 29 Juli 2016.

- Himawan, Adhitya., Hidayat, Welly. 2016. *Sejumlah Remaja di Kebon Jeruk Tawuran Pakai Senjata Tajam*. Online. <http://www.suara.com/news/2016/02/13/142124/sejumlah-remaja-di-kebon-jeruk-tawuran-pakai-senjata-tajam>. Diakses pada 30 Juli 2016.
- Kause, Julia Fetnay Evalinda. 2013. *Peningkatan Kemandirian Remaja di Balai Rehabilitasi Sosial Pamardi Utomo Boyolali dengan Permainan Simulasi*. Jurnal. BK FKIP UKSW.
- Kusuma, Lutfi Randi. 2012. *Efektifitas Teknik Permainan Simulasi dalam Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa Kelas X E SMK PGRI 2 Salatiga Tahun Ajaran 2011/2012*. Jurnal. BK FKIP. UKSW.
- Layong, Mustafa. 2016. *Usia Ujian Siswi SMP Pesta Seks dengan Tiga Teman Pria*. Online. <http://daerah.sindonews.com/read/1111160/192/usai-ujian-siswi-smp-pesta-seks-dengan-tiga-teman-pria-1464100916>. Diakses pada 29 Juli 2016.
- Lazarus, Richard S. 1969. *Patterns of Adjustment and Human Effectiveness*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Muharam, Fiki E.S. 2016. *Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kontrol diri peserta didik kelas VIII SMP Negeri I Kartasura tahun ajaran 2015/2016*. Jurnal. FKIP UNS.
- Nikitasari, Haning. 2014. *Permainan simulasi untuk meningkatkan kerjasama dalam menyelesaikan tugas akademik pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Weru Sukoharjo*. Jurnal. FKIP UNS.
- Oktarini, Ira. 2014. *Efektivitas Teknik Modeling untuk Peningkatan Pengendalian Diri Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Batusangkar Tahun Ajaran 2014/2015)*. Jurnal. BK UPI.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. Sumatera Barat: Universitas Negeri Padang.
- Purwosunarto, Nodya. 2013. *Setuju atau Tidak dengan Pacaran*. Online. http://www.kompasiana.com/nodyahestu/setuju-atau-tidak-dengan-pacaran_552f9dca6ea834857d8b459d. Diakses pada 20 Maret 2017.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Univ. Negeri Malang.
- Rusmana, Nandang. 2009. *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2002. *Psikologi Sosial: Individu dan Teori-Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Setyowati, Putri Adri. 2014. *Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa Kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru melalui Layanan Bimbingan Kelompok*. Jurnal. BK FKIP. UKSW.
- Soesilo, T. D. 2015. *Penelitian Eksperimen*. Salatiga: Griya Media.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Triton P.B. 2006. *SPSS 13.0 Terapan: Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Zakiyah, Rahmatuz. 2014. *Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas VII SMP N 1 Matesih tahun ajaran 2013/2014*. Jurnal. FKIP UNS.