

PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI TERHADAP PENYESUAIAN DIRI SISWA KELAS X SMK MINQU GUMUKMAS TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Uswatun Chasanah

Universitas PGRI Argopuro
Email: chasanah472@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan guna meningkatkan penyesuaian diri pada siswa kelas X SMK MINQU Gumukmas. Penyesuaian diri merupakan salah satu cara agar siswa dapat beradaptasi dan menjalani kehidupan normal dalam hubungannya dengan lingkungan sekolah sehingga dapat menerima dirinya dengan baik serta merasakan lingkungan sosialnya. Sementara itu, sebagian siswa kelas X SMK Minqu memiliki penyesuaian diri yang rendah, seperti menarik diri dari lingkungan, kesulitan berkomunikasi, sedikit teman, dan rasa malu yang mengganggu diskusi kelompok. Oleh karena itu, dilakukan penelitian ini untuk meningkatkan adaptasi diri siswa kelas X SMK MINQU. Desain penelitian digunakan ialah desain *pre-experimental* dengan *one pretest posttest group*. Data dianalisis menggunakan analisis statistik non--parametrik digunakan sebagai uji *Wilcoxon*. Hasil data yang digunakan ialah 29 siswa yang belum *treatment (pretest)* dan 7 siswa yang sudah *treatment (posttest)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dari uji *Wilcoxon* dinyatakan diterima dengan *Asym Sig. 0,016, < 0,05*, yang berarti uji *Wilcoxon* dapat diterima dan bisa disimpulkan jika terdapat pengaruh dari bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi terhadap penyesuaian diri siswa.

Kata kunci: *Bimbingan kelompok, Teknik permainan simulasi, Penyesuaian diri, Penelitian eksperimen, Uji Wilcoxon*

Abstract

The purposes of this research is to improve self-adjustment in class X SMK MINQU Gumukmas. Self-adjustment is one way for students to adapt and live a normal life in relation to the school environment so they can accept themselves well and feel their social environment. While some of the low self-adjustment in MINQU Vocational High School students had low self-adaptation, such as withdrawing from the environment, difficulty communicating, few friends, and shyness which interfered with group discussions. Therefore, this research is intended to improve self-adjustment in class X students of SMK MINQU. The design this researches is a pre-experimental design using one pretest-posttest group. In data analysis, non-parametric statistical analysis was used as the Wilcoxon test. As initial data, 29 students were used before treatment (pretest) and 7 students after treatment (posttest). The results showed the data from the Wilcoxon test were accepted with the Asym Sig. 0.016, < 0.05, that means Wilcoxon test is acceptable. It can be concluded that there are an effect of group guidance using simulation game technique on student's self adjustment.

Keywords: *Group Guidance, Simulation game Techniques, Self adjustment, Experimental Research, Wilcoxon Test*

PENDAHULUAN

Pendidik yang memegang peranan yang penting dalam membentuk SDM yang berkualitas. Pendidikan berfungsi dalam sistem di mana seseorang dapat diajar untuk mengembangkan kebiasaan dan keterampilan yang baik yang akan berguna bagi pembangunan negara ini yang secara umum merupakan prakarsa yang dilakukan secara sistematis untuk menjamin pembelajaran aktif dan dapat mengembangkan pengetahuan, kecerdasan, perilaku serta etika yang baik.

Penyesuaian diri merupakan kesempatan bagi siswa untuk menjalani kehidupan normal di sekolah agar dapat menerima diri dan lingkungan sosial tempat tinggalnya dengan baik. Ada dua faktor utama yang menimbulkan masalah individu dalam adaptasi manusia, yaitu kebutuhan dari dalam (faktor internal) yang disebut adaptasi manusia, dan kebutuhan lingkungan sosial (faktor eksternal) yang disebut akulturasi. Jika seseorang mampu menyeimbangkan atau menyesuaikan diri dengan dua penyesuaian yang dicapai melalui penegasan diri dan pembicaraan positif, orang tersebut dikatakan sedang menyesuaikan diri.

Namun menurut Annie (2014:106), yang terjadi adalah beberapa masalah yang dihadapi siswa akibat ketidak mampuannya beradaptasi antara lain kesepian, keengganan menanggapi pendapat dari teman, kurang beraktivitas, bolos kelas, tidak masuk kelas tanpa izin dan informasi yang jelas, terlambat masuk sekolah, mencontek, memakai pakaian yang tidak pantas, dan merokok. Berdasarkan fenomena di atas adalah bagian dari penyesuaian diri rendah.

Sedangkan untuk permasalahan yang ada di lapangan, berdasarkan hasil observasi siswa kelas X SMK Minqu Gumukmas tanggal 17 Januari 2022 terlihat bahwa kemampuan penyesuaian diri siswa kelas X rendah. Terdapat beberapa siswa yang lebih memilih menyendiri, beberapa siswa yang dari pondok tidak bisa berteman dengan anak dari luar pondok, pada saat melakukan praktikum ada sejumlah siswa yang tidak mau bergabung dengan temannya karena malu, ada yang tidak berani maju ketika guru menyuruh ke depan karena malu, sulit mengadakan diskusi kelompok karena banyak yang masih malu dengan teman sekelasnya, berteman dengan satu teman saja karena tidak cocok dengan teman yang lain, ada siswa yang tidak keluar kelas pada jam istirahat karena mereka suka menyendiri, dan masih ada siswa yang terlambat.

Beberapa permasalahan ini juga dibenarkan wali kelas dan kesiswaan. Menurut hasil dari wawancara bersama wali kelas dan kesiswaan yang dilakukan hari Senin, 17 Januari 2022, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa kelas X di SMK MINQU Gumukmas memiliki kemampuan menyesuaikan diri yang rendah. Rendahnya penyesuaian diri siswa ditunjukkan oleh hal-hal berikut: Masih adanya siswa yang sering di dalam kelas meskipun istirahat karena terlalu pendiam, tidak menyelesaikan tugas dari guru karena banyaknya tugas di pondok, masih terdapat siswa yang melanggar peraturan sekolah seperti terlambat, sulit beradaptasi dengan lingkungan baru, serta kurang bisa berkomunikasi dengan baik dengan teman sebaya. Ini menunjukkan kemampuan siswa kelas X di SMK MINQU dalam penyesuaian dirinya masih cenderung rendah. Apabila hal ini dibiarkan saja, dikhawatirkan akan menghambat membentuk kepribadian yang lebih baik, dan ikatan sosial yang minim.

Oleh karena itu perlu adanya peningkatan pada siswa kelas X SMK MINQU Gumukmas agar kepribadian dan potensi-potensi siswa dapat berkembang dengan baik, salah satunya yaitu dengan layanan pelatihan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu metode pelatihan konseling yang memungkinkan pembimbing memberikan pendampingan kepada siswa/murid melalui sesi kelompok, yang dapat membantu mencegah perkembangan yang dihadapi anak. Diharapkan melalui bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi ini siswa punya kesempatan untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan diri disetiap permainan yang diberikan oleh ketua kelompok.

Nurikhsan (2012:21) berpendapat bahwa bimbingan kelompok dapat membantu siswa ketika berada disituasi kelompok yang bersifat preventif dan kuratif serta ditujukan untuk memberikan kenyamanan dalam hal tumbuh kembangnya. Menurut Wahab (2007:115), "Permainan simulasi adalah metode pembelajaran di mana siswa berperan dalam mengambil keputusan, bertindak seolah-olah sedang terlibat di dalam suatu situasi, dan melakukan tindakan tertentu menurut aturan tertentu yang telah ditetapkan".

Layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi diharapkan mampu membantu setiap peserta belajar bagaimana mengungkapkan dan mendengarkan satu sama lain dengan benar, misalnya: pendapat, ide, saran, reaksi dan tanggung jawab atas pendapat yang diungkapkan. Secara berkelompok dapat belajar cara menghargai orang lain, mengendalikan emosi, mengungkapkan perasaan, bergaul serta mengenal satu sama lain. Hal ini menyebabkan kurang penyesuaian diri, pengalaman tersebut dianggap bermanfaat bagi siswa.

Menurut penelitian Rosida (2013) tentang “keefektifan teknik bermain dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan penyesuaian diri seorang siswa”, dengan menggunakan independent sampling t-test dengan asumsi kedua varian sama pada 38 derajat kebebasan, diperoleh hasil $t = 8,386$ dan nilai $AP (2 \text{ ekor}) = 0,000$. Karena hasil dari $p\text{-value} = 0,000$ dikatakan $< \alpha = 0,05$, menunjukkan jika skor rerata kelompok hasil eksperimen yang diberi perlakuan teknik bermain kelompok lebih tinggi dibanding dengan skor rerata kelompok kontrol. Oleh karena itu, rata-rata data dari pre-test dan post-test berbeda signifikan. Sehingga dapat disimpulkan jika metode permainan dalam pembelajaran kelompok, efektif dalam peningkatan pada penyesuaian diri para siswa.

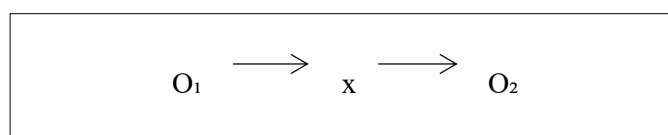
Pada penelitian yang dilakukan Sukma (2011) membuktikan dalam kajiannya tentang metode permainan simulasi untuk peningkatan penyesuaian diri siswa kelas X di laboratorium percontohan SMA UPI di Bandung tapel 2010/2011, dan menunjukkan bahwa metode permainan simulasi secara efektif meningkatkan penyesuaian diri siswa.

Berdasarkan data dan literatur-literatur tersebut, peneliti tertarik dalam melakukan penelitian menggunakan judul “Pengaruh Layanan Bimbingan Berkelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Penyesuaian Diri Siswa Kelas X SMK MINQU Gumukmas Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Pada penelitian ini rumusan masalahnya ialah apakah layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi berpengaruh pada penyesuaian diri siswa di kelas X. Sedangkan tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari sistem bimbingan kelompok menggunakan teknik pada permainan simulasi terhadap penyesuaian diri siswa di kelas X.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian jenis preeksperimen. Mengacu pada Sugiono (2012:107), penelitian pre-eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan terhadap orang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Selain itu Sugyono (2012: 109) juga berpendapat bahwa desain penelitian pre-eksperimen dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: *oneshot casestudy*, *one group pretestposttest design*, dan *intactgroup comparison*. Sedangkan eksperimen penelitian yang digunakan yaitu *onegroup pretest-posttest design*. Sebelum diproses, desain ini dilakukan pretest untuk menilai kondisi awal (O_1) kemudian dilakukan perlakuan atau *treatment* (X). Setelah perlakuan selesai, mereka kembali di beri tes yang dikenal dengan *post-test* (O_2), sehingga hasil dari perlakuan yang diperoleh dapat diketahui dengan lebih tepat karena keadaan yang sebelum diberikan perlakuan (O_1) dapat dibandingkan dengan keadaan setelah dilakukan perlakuan (O_2). Menurut Soggiono (2012:111) desain digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Gambaran one group pretestposttest design

Ket :

- O1, Signifikansi pretest atau tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan.
- X, Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Treatment yang dilakukan yaitu layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi.
- O2, Signifikansi post test yang diberi kepada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan.

Penelitian ini menggunakan skala guttman untuk mengumpulkan data siswa yang memiliki penyesuaian diri rendah dengan menggunakan kuesioner sehingga responden hanya akan memilih beberapa jawaban. Populasi penelitian ini yaitu siswa di kelas X SMK MINQU Gumukmas sejumlah 29 siswa, dimana 15 siswa merupakan perempuan dan 14 siswa merupakan laki-laki.

Menurut Sugiono (2014:139): “Skala Gutman adalah skala yang digunakan untuk mendapatkan jawaban pasti dari seorang responden, artinya hanya ada dua jawaban, misalnya ya-tidak. Adapun skor perhitungan jawaban responden adalah: jika menjawab "ya", mereka akan menerima 1 poin, jika menjawab "tidak", mereka akan menerima 0 poin.

Menurut Usman Rianse dan Abdi bahwa “skala Guttman sangat baik untuk meyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti, yang sering disebut dengan atribut universal” (Usman Rianse dan Abdi, 2011:155). Skala Guttman disebut juga skala scalogram yang sangat baik untuk meyakinkan hasil penelitian mengenai kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti. Adapun skoring perhitungan responden dalam skala Guttman adalah sebagai berikut:

Skor Jawaban dalam Angket Menurut Skala Guttman :

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Kategori skor perhitungan dalam penelitian ini menggunakan rumus kategorisasi Azwar (2009) yang terdapat tiga kategorisasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

No	Rumus Rentang Skor	Rentang Skor	Kategori
1	$X < M - 1SD$	$X < 7$	Rendah
2	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$7 \leq X < 9$	Sedang
3	$M + 1SD \leq X$	$X \geq 9$	Tinggi

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic non parametric yang berupa uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui gambaran tingkat penyesuaian diri siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment. Perhitungan statistik ini dibantu dengan menggunakan aplikasi IMB SPSS Statistik versi 26. Sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu untuk mengetahui apakah pemberian teknik permainan simulasi bisa meningkatkan penyesuaian diri siswa. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 2,5 % dengan dengan ketentuan:

- 1) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $<0,025$, maka uji Wilcoxon diterima
- 2) Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari $>0,025$, maka uji Wilcoxon ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data

Uji Validitas

Pada uji validitas peneliti memberikan 52 butir kuesioner. Peneliti membagikan lembar kuesioner kepada peserta didik. Setelah kuesioner diisi oleh peserta didik, peneliti mengumpulkan kembali lembar kuesioner dan melakukan perhitungan dan memperoleh hasil terdapat 17 item yang dinyatakan tidak valid dan 35 item yang dinyatakan valid, itu dikarenakan nilai r hitung lebih kecil dari r tabel. Rumus menghitung validitas kuesioner dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi IMB SPSS *statistic 26*.

Uji Reabilitas

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan aplikasi IMB SPSS Statistik 26. Didapatkan koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,730 dengan 52 buah pernyataan yang digunakan. Sedangkan nilai Cronbach's Alpha yaitu $>0,60$. Jika data melebihi $>0,60$ maka dinyatakan reliabel. Berdasarkan data di atas hasil uji reliability statistics menghasilkan 0,730, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dipakai dalam penelitian ini reliabel dengan hasil $0,730 > 0,60$. Sehingga kuesioner ini dapat digunakan untuk mengukur penyesuaian diri siswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi berpengaruh terhadap peningkatan siswa dalam menyesuaikan diri. Hasil tersebut dapat dilihat pada posttest pasca perlakuan, menunjukkan penyesuaian diri siswa meningkat yaitu dari penyesuaian diri yang

rendah menjadi sedang dan tinggi. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menguji alat penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat yang diterapkan pada responden.

Adapun hasil pretest siswa sebelum diberikan treatment ada 29 siswa mengikuti tes. terdapat 7 siswa-siswi masuk kategori rendah, 15 siswa-siswi kategori sedang dan 7 siswa-siswi masuk kategori tinggi. Populasi pada penelitian adalah siswa yang memiliki kemampuan penyesuaian diri yang rendah.

Berdasarkan hasil dari pretest, peneliti selanjutnya melakukan treatment bimbingan kelompok teknik permainan simulasi kepada 7 siswa yang mendapat kategori rendah selama 3 kali pertemuan dengan persetujuan seluruh siswa yang mengikuti terapi, kemudian diperoleh hasil dari posttest siswa yang awalnya mendapat nilai rendah berubah menjadi sedang dan tinggi.

Berdasarkan hasil diatas dapat diperoleh hasil yang lebih baik setelah dilakukan 3 kali treatment. Berdasarkan hasil perbandingan hasil pretest posttest. Peneliti melakukan uji Wilcoxon setelah melakukan pretest, treatment, dan posttest. Uji Wilcoxon digunakan untuk menggambarkan tingkat penyesuaian diri siswa saat sebelum hingga sesudah perlakuan. Perhitungan statistik ini menggunakan aplikasi IMB SPSS Statistics ver. 26, dengan hasil sebagai berikut:

Nilai Z yang didapatkan dari hasil output adalah -2.388b dengan asym.sig. (2-tailed) 0,017, yang menunjukkan bahwa $<0,025$. Artinya hipotesis dinyatakan diterima karena terdapat ada beda pada nilai pre-test dan post-test siswa. Berdasarkan hasil, menunjukkan bahwa adanya layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi berpengaruh pada penyesuaian diri siswa.

Dari data di atas terbukti bahwa teknik permainan simulasi berpengaruh pada penyesuaian diri siswa. Hasil ini sesuai dengan teori Adams (dalam Romla (2004:109)) menyatakan permainan menggunakan simulasi merupakan permainan yang dirancang untuk mencerminkan situasi di kehidupan nyata. Model permainan menggunakan simulasi adalah model game yang cocok bagi siswa untuk meningkatkan penyesuaian diri, dikarenakan model ini dapat menyesuaikan masalah dengan pengetahuan yang didapatkan dalam keseharian siswa.

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di SMK MINQU Gumukmas menunjukkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi mempengaruhi penyesuaian diri siswa di kelas X. Hasil ini diperkuat dengan hasil uji statistik reliabilitas sebesar $0,708 > 0,60$. Dengan demikian, hasil uji statistik Wilcoxon adalah $0,016 < 0,05$, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh serta perbedaan pada layanan pembimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ingin peneliti sampaikan kepada banyak pihak yang telah membantu dan mendukung demi terselesaikannya penelitian ini. Di antaranya yaitu Bapak dan Ibu yang senantiasa selalu mendoakan serta mendukung penuh, adik dan kakak yang selalu memberikan semangat, para dosen pembimbing, lembaga SMK MINQU Gumukmas, almamater Universitas Argopuro dan teman-teman seperjuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, R. N., Yasmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2017). *Meningkatkan Penyesuaian Diri di Sekolah Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas XI*. ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling), 5(3).
- Desriana, B. (2019). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap kepercayaan Diri*. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2(3), 386-394.
- Fatchurahman, M., & Saputra, R. (2019). *Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Peserta Didik (Studi Kasus di Sma N 1 Palangkaraya)*. Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 4(2), 29-32.
- Fithriyana, A., & Sugiharto, D. Y. P. (2014). *Bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar pribadi siswa*. Jurnal Bimbingan Konseling, 3(2).
- Fitria, E., & Yudhawati, D. (2019). *Pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan simulasi terhadap peningkatan komunikasi reseptif siswa tunarungu*. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 5(2), 61-70.
- Irawan, E., Rosidah, A., & Adiputra, S. (2015). *Pengembangan Teknik Permainan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa*. Jurnal Fokus Konseling, 1(1).
- Jauhari, D.R (2018). *Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik Group Exelercises Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Santri*. Quanta, 2(1), 4-20.
- Lestari, I. (2012). *Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa*. Jurnal Bimbingan Konseling, 1(2).
- Lestari, I., Rosra, M., & Utaminingsih, D. (2017). *Peningkatan Penyesuaian Diri Siswa Dengan Menggunakan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII*. ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling), 5(3).
- Maghfur, S. (2018). *Bimbingan Kelompok Berbasis Islam untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Santri Pondok Pesantren Al Ishlah Darussalam Semarang*. KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi, 12(1), 85-104.
- Mariana, L. (2014). *Pengembangan model bimbingan kelompok dengan teknik outbound untuk mengurangi perilaku agresif siswa SMK Swasta Kota Semarang*. Jurnal Bimbingan Konseling, 3(2).
- Marimbuni, M., Syahniar, S., & Ahmad, R. (2017). *Kontribusi Konsep Diri dan Kematangan Emosi Terhadap Penyesuaian Diri Siswa dan Implikasinya dalam Bimbingan dan Konseling*. INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling, 6(2), 165-175.
- Mubarokah, R., Suyati, T., & Ajie, G. R. (2019). *Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Game Terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Sisa Kelas XI*. Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling, 6(1), 105-113.
- Nuraini, U., Supardi, S., & Hartini, T. (2021). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Talking Chip Terhadap Penyesuaian Diri Siswa SMAN 1 Juwana*. Jurnal Sosial Sains, 1(7), 619-628.

- Prayitno, 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Padang :Universitas Negeri Padang.
- Prayitno, dkk. 2017. *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok yang Berhasil*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Putri, R. D. (2019). *Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Sebagai Strategi Dalam Mengembangkan Empati Siswa*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, 1(2).
- Riduan, 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung Alfabeta.
- Risal, H. G., & Alam, F. A. (2021). *Upaya Meningkatkan Hubungan Sosial Antar Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Di Sekolah*. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1(1), 1-10.
- Rizqiyah, M. (2017). *Peranan Guru Bk Dalam Membantu Penyesuaian Diri Siswa Baru Di Smp It Abu Bakar Yogyakarta*. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14(2).
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: UPT UNS Pres.
- Seriwati, S. (2018). *Penerapan Konseling Kelompok Realita Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Di Sekolah*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 3(2), 56-60.
- Setya, D., & Rosada, U. D. (2021). *Pengembangan Permainan Simulasi Labirin dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Konsentrasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3, 85-89.
- Siagian, Y. G. (2018). *Pengaruh Bimbingan Kelompok dan Komunikasi Interpersonal terhadap penyesuaian diri siswa MAN 1 Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Subagyo, I. (2013). *Bimbingan kelompok dengan teknik outboun*. *Jurnal bimbingan konseling*, 2(2).
- Suryahadikusumah, A. R., & Dedy, A. (2019). *Implementasi layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar untuk mengembangkan kemandirian siswa*. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 44.
- Wati, G. M. (2012). *Outbound management training untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri anak tunagrahita*. *Educational Psychology Journal*, 1(1).
- Yuliani, L., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). *Meningkatkan Perilaku Prososial melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Permainan (Games) pada Anak Asrama Sion Salatiga*. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(1), 33-39.