

Peningkatan Sikap Positif Terhadap *Autonomy* Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik *Simulasi Game*

The Improvement Positive Attitudes Towards Autonomy Through Group Guidance game simulation Techniques

Ayu Septiyani^{1*}, Shinta Mayasari², Moch Johan Pratama³

¹ Mahasiswa FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

² Dosen Pembimbing Utama Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

³ Dosen Pembimbing Pembantu Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

* e-mail: ayuseptiyani905@gmail.com, Telp: +6289602720931

Received: August, 2019

Accepted: Sept, 2019

Online: Published: Sept, 2019

Abstract: *The Improvement Positive Attitudes Towards Autonomy Through Group Guidance Games Simulation Techniques.* The problem of this research is the students who have negative attitude in autonomy at school. The problem is whether the group guidance for game simulation techniques can improve students positive attitude towards SMA Negeri 4 Bandar Lampung. The objective of the research is to improve students positive attitudes towards psychological well-being, especially the dimension of autonomy. The quasi eksperimen design untreated control group design with dependent pre-test and posttest was used in this method. The subject of the research were 10 experimental group and 10 control group. Data collection techniques use a autonomy scale. The results showed that attitudes towards the autonomy of students in schools could be improved through group guidance techniques for games simulation techniques, this was shown by the Mann Whitney test results. The results of statistical analysis showed value (Sig.) $0.000 < 0.05$ the H_0 was rejected by H_a accepted, meaning that there was an increase in the attitude of students towards autonomy after being given group guidance services to game simulation techniques in the experimental group of eleventh grade students at XI SMA Negeri 4 Bandar Lampung Academic Year 2018/2019. The conclusion is that the attitude of students of students towards autonomy class XI can be increased using group simulation techniques for game simulation techniques in the experimental group in SMA Negeri 4 Bandar Lampung Academic Year 2018/2019.

Keywords: *games simulation, guidance and counseling, group guidance*

Abstrak: *Peningkatan Sikap Positif Terhadap Autonomy Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Game.* Masalah penelitian ini adalah siswa yang memiliki sikap negatif terhadap autonomy di sekolah. Permasalahannya adalah “apakah layanan bimbingan kelompok teknik simulasi games dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap autonomy pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap kesejahteraan psikologis khususnya dimensi autonomy. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* desain *untreated control group design with dependent pre-test and posttest*. Subjek penelitian yaitu 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan skala sikap kemandirian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap terhadap autonomy siswa di sekolah dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik simulasi games, hal ini ditunjukkan hasil uji *Mann Whitney*. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai (Sig.) $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima, artinya bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap autonomy setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik simulasi games pada kelompok eksperimen di kelas XI SMAN 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019. Kesimpulannya adalah sikap siswa terhadap tujuan hidup pada kelas XI dapat ditingkatkan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik simulasi games pada kelompok eksperimen di SMAN 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata kunci: *bimbingan dan kelompok, bimbingan kelompok teknik simulasi game, autonomy*

PENDAHULUAN/ INTRODUCTION

Kesejahteraan psikologis memiliki versi indikasi yang beragam, namun para ahli sependapat bahwa kesejahteraan psikologis merupakan sebuah variabel penting untuk dimiliki oleh seorang individu. (Ryff, 2014). *Psychological Well Being* (Kesejahteraan Psikologis) memiliki banyak versi.

Hal ini dibuktikan oleh bukti empiris, bahwa kualitas kesejahteraan psikologis yang dimiliki seseorang individu, akan mempengaruhi kualitas variabel positif lainnya, seperti ; Dari penelitian (Tanujaya, 2014) tentang hubungan kepuasan kerja dengan kesejahteraan psikologis (*psychological well being*) pada karyawan *cleaner*. Dilihat dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa kesejahteraan psikologi dapat meningkatkan kepuasan kerja karyawan *cleaner*, (Triwahyuningsih, 2017) tentang hubungan antara *self esteem* dengan kesejahteraan psikologis, dari penelitian ini terbukti kesejahteraan psikologis dapat meningkatkan *self esteem*, (Sari, 2015) tentang tingkat *psychological well being* pada remaja panti sosial, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa jika *psikologis will being* dapat berpengaruh dengan tingkat kebahagiaan dan semangat dalam menjalani hari-hari, (Anggraini T P & Jannah M, 2014) hubungan antara *psikologikal will being* dan kepribadian *hardiness* dengan *stress* pada petugas *port security*, dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa *psikologis will being* dan kepribadian *hardiness* dapat mengurangi tingkat *stress* yang terjadi pada petugas *port security*.

Sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis idealnya terinternalisasi sebagai bagian dari konsep diri individu, sehingga individu akan dapat terus berproses untuk menuju arah pada kehidupan yang positif (*The Good Life*). (Erikson, 2008) menjelaskan bahwa Konsep diri individu terbentuk pada masa remaja, dimana pada tahap perkembangan ini remaja memiliki

tugas perkembangan untuk mengkonstruksi identitas diri.

Menurut (Fishbein, M., & Ajzen, I, 1975) informasi adalah determinan terbaik untuk menentukan kualitas sebuah sikap, secara lebih lanjut dijelaskan bahwa ketika seorang individu memiliki informasi yang cukup atas sebuah objek sikap, maka ia akan dengan mudah menentukan derajat arah sikapnya terhadap objek sikap tersebut.

Rogers (2003) menegaskan bahwa kesejahteraan psikologis bukanlah sebuah kondisi statis (tujuan) yang jika kita sudah mencapainya maka perjalanan selesai, lebih kepada sebuah arah untuk kita terus berproses. Sikap positif terhadap kesejahteraan psikologis idealnya terinternalisasi sebagai bagian dari konsep diri individu, sehingga. Erikson (2008) menjelaskan bahwa konsep diri individu terbentuk pada masa remaja, dimana pada tahap perkembangan ini remaja memiliki tugas perkembangan untuk mengkonstruksi identitas diri.

Masa remaja menjadi masa yang paling tepat untuk mulai memberikan informasi terkait pentingnya kesejahteraan psikologis, dimana menurut (Fishbein, M., & Ajzen, I, 2005) informasi adalah determinan terbaik untuk menentukan kualitas sebuah sikap, secara lebih lanjut dijelaskan bahwa ketika seorang individu memiliki informasi yang cukup atas sebuah objek sikap, maka ia akan dengan mudah menentukan derajat arah sikapnya terhadap objek sikap tersebut.

Kondisi ideal tersebut berbanding terbalik dengan hasil studi lapangan, dimana 15 dari 80 siswa di SMAN 4 Bandar Lampung menyatakan bahwa mereka belum mengetahui apa itu kesejahteraan psikologis. Data tersebut menunjukkan bahwa informasi yang dimiliki siswa akan pentingnya kesejahteraan psikologis masih amat minim.

Hasil wawancara lanjutan menunjukkan bahwa masih minimnya program

yang secara spesifik bertujuan untuk memberikan informasi terkait kesejahteraan psikologis. Hal yang menarik juga disampaikan guru bimbingan dan konseling melalui wawancara kepada guru bimbingan dan konseling, terkait upaya sekolah memberikan informasi terkait topik kesejahteraan psikologis.

Peneliti juga mendapatkan hasil survey dalam bentuk kualitatif berupa *Focus Group Discussion* yang berisi tentang indikator bahwa masih terdapat kemandirian yang kurang baik, dari 15 siswa yang mengikuti FGD 10 diantaranya menunjukkan hasil yang negatif terkait kemandirian.

Hal yang menarik juga disampaikan guru bimbingan dan konseling melalui wawancara kepada guru bimbingan dan konseling, terkait upaya sekolah memberikan informasi terkait topik kesejahteraan psikologis. Berdasarkan studi pendahuluan, dapat disoroti dua permasalahan yang dihadapi oleh peneliti, yaitu : 1) minimnya informasi yang dimiliki siswa terkait kesejahteraan psikologis, 2) kesulitan guru untuk berkomunikasi dengan siswa.

Berdasarkan dua poin permasalahan yang ditemukan oleh peneliti pada studi pendahuluan, maka diajukanlah sebuah solusi yaitu dengan merancang modul layanan bimbingan teknik *simulasi games* dengan topik menentukan kemandirian pada diri sendiri.

Bimbingan menurut (Prayitno & Amti, 2008) bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja maupun dewasa; agar orang yang di bimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri; dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat di kembangkan; berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Bimbingan kelompok teknik *simulasi games* di pilih sebagai sebuah so-

lusi karena memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan metode lainnya yaitu: Menurut (Rusmana, 2008) teknik *si-mulasi games* memiliki kelebihan dibandingkan dengan teknik lain terutama jika digunakan pada klien remaja: (1) siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dalam kelompoknya, (2) dapat membina hubungan personal yang positif, (3) dapat membangkitkan imajinasi, (4) dapat mengembangkan kreativitas siswa, (5) dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, (6) dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran, (7) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan (8) Bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi di kehidupan di masa depan baik dalam kehidupan, masyarakat maupun dunia kerja, (9) Memupuk daya cipta peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas maka diharapkan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* menjadi metode yang paling tepat untuk menyampaikan informasi kesejahteraan psikologis terkait sikap positif terhadap memaknai arti hidup pada siswa. Alasan selanjutnya adalah teknik *simulasi games* terbukti efektif jika digunakan untuk meningkatkan kualitas sebuah perilaku. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian dimana teknik *simulasi games* dapat meningkatkan perilaku seperti: penelitian (Melianasari, 2015) menggunakan *teknik simulasi games* untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa dengan menggunakan populasi siswa kelas XI SMA 24 Bandung dengan hasil yang meningkat siklus I kecerdasan siswa dari 66,77% meningkat menjadi 66,80% dan siklus ke II naik hingga 71,99% . (Amaliah dan yaqin, 2012).

Menggunakan teknik *simulasi games* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan pada siswa kelas XI APK SMK Muhammadiyah 2 gersik dengan hasil meningkat dari skor 3 menjadi 3,33 dan masih banyak penelitian lain yang membuktikan teknik *simulasi games* cocok digunakan untuk remaja. Karakteristik lain-

nya dari *teknik simulasi games* adalah menurut Yohana (2016) karakteristik *games* memiliki sifat: simbolis, penuh arti, aktif, menyenangkan, kerelaan, karakteristik *games* memiliki sifat: simbolis, penuh arti, aktif, menyenangkan, kerelaan pembangunan peranan.

Penulis tertarik untuk menulis penelitian dengan judul “penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap *autonomy* pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019 ”.

Adapun tujuan dari penelitian yaitu : Memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan ilmu sebagai calon guru BK serta memberika ilmu pengetahuan baru terhadap siswa mengenai sikap positif terhadap *autonomy*.

METODE PENELITIAN/ METHOD RESEARCH

Jenis Penelitian

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu Penelitian ini adalah Tahun Pelajaran 2018/2019. Pada Tanggal 29 Oktober 2018 sampai Tanggal 15 November 2018. Tempat Penelitian adalah di SMA Negeri 4 Bandar Lampung.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol kelas XI di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Subjek penelitian diperoleh melalui *voluntary sampling*. *Voluntary Sampling* adalah pengambilan sampling berdasarkan kerelaan atau kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Prosedur

Memberikan tes awal atau *pretest* yaitu tes pertama kali untuk mengumpul-

kan data awal yang nantinya akan di jadikan acuan data atau perbandingan data tes akhir atau memberikan *posttest* setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Tes akhir atau *posttest* berperan penting untuk mengetahui hasil dari penelitian yang sudah dilakukan untuk mendapatkan nilai tentang sikap terhadap konsep *autonomy*.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah cara memperoleh data atau informasi guna mencapai objektivitas yang tinggi. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan 1 (satu) metode pokok untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala sikap kemandirian untuk melihat peningkatan sikap siswa terhadap kemandirian.

Validitas Instrumen

Validitas instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2010). Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Penelitian ini menguji validitas butir item skala menggunakan rumus Aiken's V. Menurut Aiken (dalam Azwar, 2014) telah merumuskan Aiken's V untuk menghitung *content validity coefficient* yang didasarkan penilaian ahli sebanyak 3 orang terhadap suatu item. Penilaian di lakukan dengan cara memberikan angka antara 1 (yaitu sangat tidak mewakili atau sangat tidak relevan) sampai dengan 2 (yaitu sangat mewakili atau sangat relevan).

Semakin mendekati angka 1,00 perhitungan dengan rumus Aiken's V di interpretasikan memiliki validitas yang tinggi. Berdasarkan perhitungan dengan rumus Aiken's V maka dapat disimpulkan

bahwa instrument valid dan dapat digunakan.

Setelah di evaluasi dan di konsultasikan dengan dosen uji ahli, instrument penelitian sudah tepat dan dinyatakan valid sehingga dapat digunakan sebagai instrument dalam penelitian.

Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas Menurut Arikunto (2010:170) suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Untuk mengetahui reabilitas instrument penelitian, peneliti melakukan uji coba di SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Skala kemandirian dibagikan kepada 60 siswa, kemudian dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* lewat SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*).

Selanjutnya, skala yang digunakan peneliti memiliki tingkat reabilitas sebesar 0,792. Berdasarkan kriteria reabilitas menurut Sugiyono (2010). Tingkat reliabilitas sebesar merupakan kriteria reliabilitas tinggi.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono,2010). Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis.

Sedangkan pada Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan uji *Mann Whitney Test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan.

Alasan Peneliti menggunakan uji *Mann Whitney* karena subjek penelitian kurang dari 25, maka distribusi datanya dianggap tidak normal (Sudjana, 2005) dan

data yang diperoleh merupakan data ordinal, maka statistik yang digunakan adalah *nonparametrik* (Sugiyono, 2010) dengan menggunakan Uji *mann Whitney Test*. Penelitian ini akan menguji *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian peneliti dapat melihat perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest* melalui uji *mann whitney test* ini. Dalam pelaksanaan uji *mann whitney* ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata 2 sampel yang tidak berpasangan tersebut, dilakukan dengan menggunakan analisis uji melalui program SPSS (*Statistical Package for Social Science*).

Berdasarkan hasil dari *pretest* dan *posttest* maka diperoleh data hasil perhitungan uji *mann whitney*, diperoleh nilai (Sig.) $0,000 < 0,05$, artinya adalah H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sikap siswa terhadap tujuan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok pada kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN/ RESULT AND DISCUSSION

Gambaran Pra Bimbingan Kelompok

Pelaksanaan penelitian dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap *autonomy* di SMAN 4 Bandar Lampung.

Sebelum melaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi Games* terlebih dahulupeneliti melakukan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling untuk mendapatkan informasi mengenai siswa kelas XI terkait pentingnya kesejahteraan psikologi terutama pada dimensi *autonomy*. Wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling mengatakakan bahwa sekolah belum pernah memberikan informasi mengenai pentingnya kesejahteraan psikologi pada dimensi *autonomy* dan sikap siswa terhadap *autonomy* masih sangat negatif.

Tahap selanjutnya yang dilalukan oleh peneliti yaitu menyebar skala kemandirian

dirian, jenis skala yang digunakan yaitu skala likert dimana dalam skala tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang dapat mengungkap mengenai kemandirian, skala yang sudah disebarakan kepada siswa merupakan skala yang telah diuji validitas dan reabilitasnya sehingga skala tersebut bisa digunakan untuk mengetahui siswa yang memiliki sikap negatif terhadap kemandirian.

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyebar skala kemandirian, jenis skala yang digunakan yaitu skala likert dimana dalam skala tersebut berisi pernyataan-pernyataan yang dapat mengungkap mengenai kemandirian, skala yang sudah disebarakan kepada siswa merupakan skala yang telah diuji validitas dan reabilitasnya sehingga skala tersebut bisa digunakan untuk mengetahui siswa yang memiliki sikap negatif terhadap kemandirian.

Setelah peneliti melakukan penyebaran skala kemandirian kepada siswa kelas XI di SMAN 4 Bandar Lampung pada siswa kelas XI IPS dan XI IPA sebanyak 60 orang. Dari 60 siswa yang diberikan skala 55 siswa masih memiliki sikap negatif terhadap kemandirian. Kemudian subjek penelitian diambil secara sukarela siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Setelah ini peneliti mengadakan *open recruitmen* bagi siswa yang mau berpartisipasi dalam penelitian ini. Setelah dilakukan nya *open recruitmen* maka peneliti mendapatkan 10 siswa dari kelas XI IPS sebagai kelompok eksperimen dan 10 siswa dari kelas XI IPA sebagai kelompok kontrol.

Setelah mendapatkan 10 siswa untuk kelompok eksperimen dan 10 siswa untuk kelompok kontrol selanjutnya peneliti mengadakan pertemuan dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kemudian peneliti menjelaskan tata cara pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, serta peneliti membuat kesepakatan bersama siswa untuk melakukan bimbingan ke-

lompok dengan teknik *simulasi games* yang diberikan oleh kelompok eksperimen dan bimbingan kelompok dengan metode ceramah yang diberikan kepada kelompok kontrol.

Deskripsi Data

Data yang diperoleh peneliti untuk mengetahui perkembangan peningkatan sikap siswa terhadap kemandirian yaitu dengan melihat hasil skor *pretest* dan *posttest* dari pengisian skala sikap kemandirian. *Pretest* dilakukan sebelum kedua kelompok diberikan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* untuk kelompok eksperimen dan bimbingan kelompok metode ceramah untuk kelompok kontrol.

Setelah hasil *pretest* dapat diketahui, hasil *pretest* direkapitulasi dengan kriteria tingkat kemandirian yang ditentukan dengan interval yang dibuat dengan rumus:

$$I = NT - NR$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai Tetinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kreteria

Jadi, interval untuk menentukan kriteria sikap siswa terhadap kemandirian pada saat *pretest* dengan menggunakan skala adalah:

$$I = \frac{NT - NR}{K} = \frac{(34 \times 4) - (34 \times 1)}{3} = 102/3 = 34$$

Interval	Kategori
112-136	Tinggi
78-112	Sedang
34-78	Rendah

Tabel 1. Kreteria sikap kemandirian

Kriteria ini diperoleh berdasarkan penyebaran skala kemandirian dan digunakan untuk mengetahui peningkatan sikap positif siswa terhadap kemandirian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah perlakuan bim-

bingan kelompok teknik *simulasi games* dan bimbingan kelompok metode ceramah.

Berikut ini adalah tabel data hasil *pretests* siswa kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan dan kelompok kontrol:

No	Nama	Skor	Keterangan
1.	Sn	78	Sedang
2.	Nyi	85	Sedang
3.	Rp	85	Sedang
4.	Ssw	73	Sedang
5.	Dts	77	Sedang
6.	Fm	82	Sedang
7.	Mh	80	Sedang
8.	Dj	79	Sedang
9.	Mff	86	Sedang
10.	Mfj	85	Sedang

Tabel 2. Hasil Pretest Kelompok eksperimen Sebelum Pemberian Layanan Bimbingan kelompok Teknik Simulasi Games

No	Nama	Skor	Keterangan
1.	Nm	85	Sedang
2.	Af	85	Tinggi
3.	An	83	Tinggi
4.	Nas	90	Sedang
5.	Fy	85	Tinggi
6.	Ip	77	Sedang
7.	Ak	77	Tinggi
8.	Fw	71	Tinggi
9.	Rf	89	Tinggi
10.	Nf	80	Sedang

Tabel 3. Data hasil pretest siswa kelompok kontrol

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 mulai dari tanggal 22 oktober 2018 s.d 15 november 2018. Pada tanggal 22 oktober peneliti melakukan *open recruitmen* bagi mereka yang mau berpartisipasi dalam penelitian.

Pertemuan pertama bimbingan kelompok dilaksanakan pada tanggal 28 oktober 2018 di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Pada pertemuan pertama, anggota kelompok masih terlihat pasif dan malu-malu, karena anggota masih belum memahami kegiatan bimbingan kelompok *teknik simulasi games*. Kegiatan dimulai dengan perkenalan pemimpin kelompok. Setelah itu pemimpin kelompok memberikan pengantar mengenai bimbingan

kelompok, secara umum kegiatan dapat berjalan dengan lancar, meskipun anggota kelompok masih pasif dalam diskusi. Pada pertemuan pertama ini, awalnya tidak semua anggota ada yang berani mengemukakan pendapat, namun setelah diarahkan oleh pemimpin kelompok akhirnya semua anggota kelompok mampu untuk menceritakan gambaran diri dan berdiskusi mengenai permasalahan yang dibahas pada pertemuan pertama yaitu mengenai cara menumbuhkan sikap positif terhadap kemandirian.

Selanjutnya pertemuan kedua bimbingan kelompok yang kedua ini di laksanakan di SMA Negeri 4 Bandar Lampung, pada tanggal 2 november 2018. Pertemuan kedua, suasana kelompok sudah terlihat lebih baik. Anggota kelompok mulai mau membuka diri, seperti pada pertemuan pertama, di pertemuan kedua adalah inti dimana siswa merasakan langsung dalam permainan *simulasi games* yang telah dibuat dan dijelaskan cara permainannya oleh pemimpin kelompok. Yang bertujuan agar siswa mendapatkan memahami permainan yang akan dilakukan oleh siswa tersebut dan siswa mendapatkan gambaran situasi seperti apa *games* kemandirian yang akan dilakukan. Sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya, bimbingan kelompok yang ketiga ini dilaksanakan pada tanggal 9 November di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Pertemuan ketiga suasana di dalam kelompok sudah terlihat lebih baik, anggota kelompok mulai mau membuka diri dan mereka berdiskusi lebih santai dibandingkan dalam pertemuan sebelumnya. pemimpin kelompok kembali mengajak anggota kelompok untuk dapat mengaitkan kegiatan permainan *games* yang sudah dilaksanakan oleh siswa dengan objek sikap kemandirian.

Setelah permasalahan tentang meningkatkan sikap siswa terhadap kemandirian pemimpin kelompok menanyakan kepada anggota kelompok apakah kegiatan ini akan berlanjut untuk menyelesaikan pe-

masalah atau melakukan kegiatan bimbingan kelompok di hari berikutnya mereka.

Sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya, bimbingan kelompok yang keempat ini dilaksanakan pada tanggal 15 November di SMA Negeri 4 Bandar Lampung. Pemimpin kelompok kembali mengajak anggota kelompok untuk membahas permasalahan yang akan dibahas pada pertemuan keempat yaitu permasalahan mengenai bagaimana cara memiliki kemandirian dan tidak ketergantungan dengan orang lain.

Hasil pelaksanaan tahap ini adalah anggota kelompok dapat mengungkapkan diri, menanggapi dan memberikan komentar mengenai bagaimana cara meningkatkan sikap yang berkaitan dengan kemandirian. Pada akhir kegiatan anggota kelompok diminta oleh pemimpin kelompok untuk menyimpulkan dari hasil pelaksanaan kegiatan dalam bahasan atau topik yang telah didiskusikan dan menyampaikan hal-hal apa saja yang mereka peroleh dari diskusi, kesan dan pesan yang disampaikan dalam bimbingan kelompok pada pertemuan terakhir.

Hasil Pelaksanaan

Data Skor Sebelum (Pretest) Dan Sesudah (Posttest) Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok

Hasil pelaksanaan bimbingan kelompok : tanggapan yang disampaikan siswa dalam menilai pelaksanaan bimbingan kelompok ini, siswa sangat senang dan merasakan manfaat dari kegiatan ini.

Pretest dilakukan sebelum perlakuan dan *posttest* diberikan setelah pemberian perlakuan. Berikut ini adalah data hasil setelah perlakuan atau setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* untuk kelompok eksperimen dan bimbingan kelompok metode ceramah untuk kelompok kontrol.

Setelah penelitian memberikan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* pada kelompok eksperimen, maka siswa mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil *posttest* yang masuk dalam kategori tinggi dan sedang sedangkan pada kelompok kontrol yang diberikan bimbingan kelompok menggunakan metode ceramah, siswa tidak mengalami peningkatan yang signifikan dapat dilihat dari hasil *posttest* yang masuk dalam kategori rendah dan sedang.

No	Nama	Skor	Kriteria
1.	Sn	95	Tinggi
2.	Nyi	93	Tinggi
3.	Rp	95	Tinggi
4.	Ssw	90	Tinggi
5.	Dts	94	Tinggi
6.	Fm	94	Tinggi
7.	Mh	90	Tinggi
8.	Dj	95	Tinggi
9.	Mff	95	Tinggi
10.	Mfj	95	Tinggi

Tabel 1. Data Hasil setelah Pemberian Perlakuan Bimbingan Kelompok Teknik *simulasi games*

Tabel 2. Data Hasil Setelah Pemberian

No	Nama	pretest	posttest	Keterangan
1	Nm	85	70	Tidakada
2	Af	85	74	Tidakada
3	An	83	73	Tidakada
4	Nas	90	68	Tidakada
5	Fy	85	70	Tidakada
6	Ip	77	68	Tidakada
7	Ak	77	60	Tidakada
8	Fw	71	64	Tidakada
9	Rf	89	75	Tidakada
10	Nf	80	77	Tidakada
$\sum X/N$		82,2	69,9	-

Perlakuan Bimbingan Kelompok Metode Ceramah Pada Kelompok Kontrol.

No	Nama	Skor	Kriteria
1.	Nm	70	Sedang
2.	Af	74	Sedang
3.	An	73	Sedang
4.	Nas	68	Sedang
5.	Fy	70	Sedang
6.	Ip	68	Sedang
7.	Ak	60	Sedang
8.	Fw	64	Sedang
9.	Rf	75	Sedang
10.	Nf	77	Sedang

Tabel 3. Perbandingan Antara Pretest dan Posttest kemandirian Pada Kelompok Eksperimen.

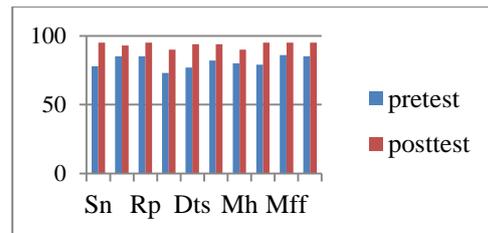
No	Nama	pretest	posttest	Keterangan
1	Sn	78	95	17
2	Nyi	85	93	8
3	Rp	85	95	10
4	Ssw	73	90	17
5	Dts	77	94	17
6	Fm	82	94	12
7	Mh	80	90	10
8	Dj	79	95	16
9	Mff	86	95	9
10	Mfj	85	95	10
$\sum X/N$		81,0	93,6	12,6

Tabel 4. Perbandingan Antara Pretest Dan Posttest Kemandirian Pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan table 3 dan 4 hasil pretest dan posttest, hasil pretest pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 81,0 masuk dalam kategori sedang dan hasil posttest atau setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,6 masuk dalam kategori tinggi.

Sedangkan dari hasil pretest pada kelompok kontrol yang hanya diberikan bimbingan kelompok metode ceramah diperoleh nilai rata rata skor sebesar 82,3 masuk dalam kategori sedang dan hasil posttest yang diperoleh dari nilai rata rata skor terbesar 69,9 masuk dalam kategori sedang maka ini menunjukkan bahwa peningkatan sikap postif terhadap kemandirian terjadi pada kelompok eksperimen yang diberikan bimbingan kelompok dengan teknik *simulasi games* , sedangkan pada kelompok kontrol yang hanya diberikan bimbingan kelompok metode ceramah terjadi penurunan skor sedang terendah.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap kemandirian pada kelompok eksperimen :

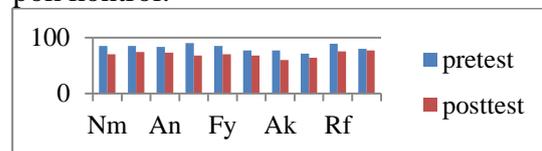


Gambar 1. perbandingan pretest dan posttest kelompok eksperimen

Dari pertemuan pertama sampai keempat dapat dianalisis bahwa para anggota sudah memperoleh pengertian dan pemahaman terhadap topik yang telah dibahas dalam tiap pertemuan. Sehingga rata-rata siswa sudah menunjukkan perubahan perilaku secara bertahap yang muncul setelah layanan bimbingan kelompok *simulasi games*. Diharapkan perubahan perilaku yang positif tersebut dapat selalu diterapkan serta dapat meningkatkan sikap siswa terhadap kemandirian.

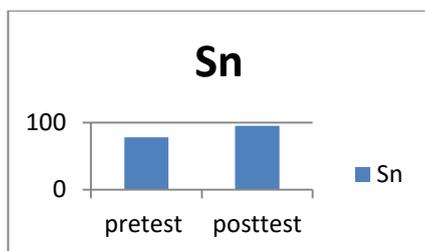
Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata skor kemandirian sebesar 82,2 masuk dalam kategori sedang dan tanpa diberikan layanan bimbingan kelompok hasil *posttest* 69,9 masuk dalam kategori rendah. Maka ini menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan sikap terhadap kemandirian. yang tidak berarti tanpa diberikan bimbingan kelompok teknik *simulasi games*.

Berikut ini adalah grafik peningkatan sikap siswa terhadap kemandirian pada kelompok kontrol:



Gambar 2. perbandingan pretest dan posttest kelompok eksperimen

Setiap subjek dalam penelitian ini memiliki perubahan peningkatan yang berbeda-beda. Berikut ini merupakan pembahasan peningkatan sikap siswa terhadap kemandirian persubjek :

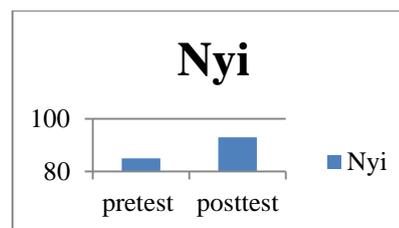


Gambar 1. Grafik perubahan sikap kemandirian SN

Pada gambar 6 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Sn. Peningkatan sikap kemandirian Sn meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 17 point.

Masalah yang dialami Sn adalah ia selalu merasa ketergantungan dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas dan saat lagi ulangan, sering kali ia merasa tidak percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki oleh dirinya sendiri sehingga ia lebih memilih untuk ketergantungan dengan temannya.

Pada pertemuan ketempat ini Sn mulai memberanikan diri untuk bertanya mengenai hal yang ia belum mengerti dan sn pun mulai berani memberikan pendapat. Pertemuan terakhir ini Sn sudah menjukan bahwa ia sekarang tidak banyak bergantung dengan temannya, karena ia mau mencoba kemampuan yang ada di dalam dirinya. Pada permasalahan Sn sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik simulasi games adalah sebesar 78, sikap yang nampak dari Sn adalah Masalah yang dialami Sn adalah ia selalu merasa ketergantungan dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas dan saat lagi ulangan, sering kali ia merasa tidak percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki oleh dirinya sendiri sehingga ia lebih memilih untuk ketergantungan dengan temannya. Setelah mengikuti empat kali proses bimbingan kelompok *teknik simulasi games* perkembangan sikap Sn terhadap kemandirian meningkat sebesar 17. Peningkatan terlihat salah satunya pada pertemuan keempat.

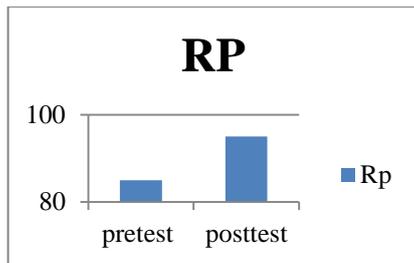


Gambar 2. Grafik perubahan sikap kemandirian Nyi

Pada gambar 7 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Nyi. Peningkatan sikap kemandirian Nyi meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 8 point.

Masalah yang dialami oleh Nyi adalah nyi merasa bahwa dirinya selalu membutuhkan orang lain dan Nyi tidak mau menunjukkan kemandiriannya yang ada di dalam dirinya sendiri. Pada pertemuan pertama Nyi kelihatan nya malu-malu dalam mengikuti kegiatan penelitian, peneliti menjelaskan mengenai bimbingan kelompok dan asas-asas dalam bimbingan kelompok.

Pada pertemuan keempat nyi sangat saktif dalam permainan games yang dimainkan oleh kelompoknya. Pada pertemuan terakhir ini Nyi mengetahui maksud dari permainan games ini dan ia ingin mencoba untuk tidak ketegantungan dengan teman nya. Permasalahan Nyi sebelum pemberian bimbingan kelompok *teknik simulasi games* adalah sebesar 85, Masalah yang dialami Nyi merasa bahwa dirinya selalu membutuhkan orang lain dan Nyi tidak mau menunjukkan kemandirian nya yang ada didalam dirinya sendiri. Setelah diberikan perlakuan perkembangan sikap Nyi terhadap kemandirian adalah sebesar 8, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah Nyi mengetahui maksud dari permainan games ini dan ia ingin mencoba untuk tidak ketergantungan dengan teman nya.



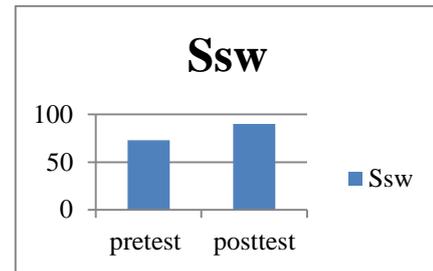
Gambar 3. Grafik perubahan sikap kemandirian Rp

Pada gambar 8 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Rp. Peningkatan sikap kemandirian Rp meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 10 point.

Pada pertemuan pertama Rp merasa bingung dengan kegiatan yang ia ikuti dan belum mengtaui tujuan dan maksud dari kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *Simulasi games*. Masalah yang dialami oleh Rp adalah Rp merasa bahwa ia tidak percaya diri dengan kemampuan yang ia miliki ia selalu meminta pendapat dengan teman-temannya, karena dengan penilaian teman ia akan merasa puas.

Pada pertemuan ketiga ini Rp mulai memberanikan diri untuk bertanya mengenai hal yang ia belum mengerti dan Rp pun mulai berani memberikan pendapat. Pada pertemuan terakhir ini Rp menyadari bahwa ia harus memiliki nilai tersendiri untuk dirinya dan tidak mau banyak bergantung dengan orang lain. Permasalahan Rp sebelum pemberian bimbingan kelompok *teknik simulasi games* adalah sebesar 85, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah Rp merasa bahwa ia tidak percaya diri dengan kemampuan yang ia miliki ia selalu meminta pendapat dengan teman-temannya, karena dengan penilaian teman ia akan merasa puas sikap Rp terhadap kemandirian adalah sebesar 10, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah Rp menyadari bahwa ia harus memiliki nilai tersendiri

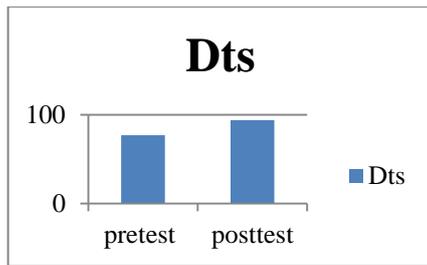
untuk dirinya dan tidak mau banyak bergantung dengan orang lain.



Gambar 4. Grafik perubahan sikap kemandirian Ssw

Pada gambar 9 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Ssw. Peningkatan sikap kemandirian Ssw meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 17 point. Masalah yang dialami Ssw adalah ssw sangat ketergantungan dengan teman-temannya, menurutnya Ssw ia tidak mampu melakukan nya sendiri dan ia lebih suka melakukan apapun dengan teman temannya.

Pada pertemuan ketiga ini Ssw masih sangat bersemangat ceria dalam mengikuti permainan yang diberikan oleh peneliti. Pada pertemuan keempat ini Ssw terlihat semangat dan membuat kelompoknya untuk tetap kompak dan fokus dalam bermain games. Pada pertemuan terakhir Ssw mengungkapkan kesan dan pesan yang ia dapat dari permainan games ini, dan ia menyadari bahwa memiliki kemandirian sangat penting. Permasalahan Ssw sebelum pemberian bimbingan kelompok *teknik simulasi games* adalah sebesar 73, sikap yang nampak sebelum pemberian perlakuan adalah Ssw sangat ketergantungan dengan teman-temannya, menurutnya ssw ia tidak mampu melakukan nya sendiri dan ia lebih suka melakukan apapun dengan teman-temannya. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok *teknik simulasi games* terhadap kemandirian adalah sebesar 17, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah ssw terlihat semangat dan membuat kelompoknya untuk tetap kompak dan fokus dalam bermain *games*.

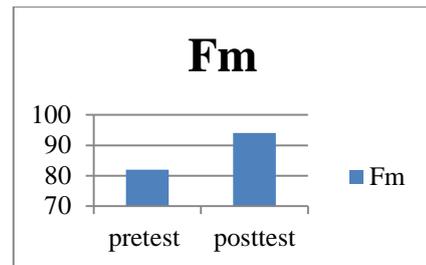


Gambar 5. Grafik perubahan sikap kemandirian Dts

Pada gambar 10 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Dts. Peningkatan sikap kemandirian Dts meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 22 point.

Pada pertemuan pertama Dts merasa bingung malu dalam mengikuti kegiatan ini, dan ia tidak mengerti apa yang harus ia lakukan dalam kegiatan ini. Masalah yang dialami oleh Dts adalah Dts sama seperti dengan teman-temannya yang lain. Ia tidak merasa percaya diri jika ia melakukan semua hal dengan sendiri.

Pada pertemuan ketiga dts sudah melakukan permainan *games* dengan baik dan fokus dalam permainan *games*. Pada pertemuan keempat dts aktif dalam memberikan pendapat serta bertanya jika ia tidak mengetahui. Pada pertemuan terakhir Dts mulai mengetahui maksud dari layanan Bimbingan Kelompok teknik *simulasi games* serta Dts memberikan kesan dan pesan setelah mengikuti kegiatan. Permasalahan dts sebelum pemberian bimbingan kelompok *teknik simulasi games* adalah sebesar 77, sikap Dts sama seperti dengan teman-temannya yang lain. Ia tidak merasa percaya diri jika ia melakukan semua hal dengan sendiri. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok *teknik simulasi games* terhadap kemandirian adalah sebesar 17, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah Layanan Bimbingan Kelompok *teknik simulasi games* serta memahami pentingnya kemandirian untuk dirinya setelah itu dts memberikan kesan dan pesan setelah mengikuti kegiatan.



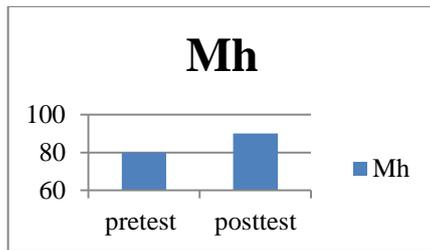
Gambar 6. Grafik perubahan sikap kemandirian Fm

Pada gambar 11 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Fm Peningkatan sikap kemandirian Fm meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 12 point.

Pada pertemuan pertama Fm lebih banyak diam dan mengikuti saja alur kegiatan yang Fm ikuti. Masalah yang dialami oleh fm adalah Fm merasa jika ia tidak dinilai dengan temannya ia merasa salah dengan yang ia lakukan sendiri.

Pada pertemuan ketiga Fm mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya Fm lebih banyak mengungkapkan pendapat dengan permainan *games* yang sudah dilakukan. Pada pertemuan keempat Fm sudah lebih kelihatan senang dan tidak merasa canggung lagi dalam melakukan kegiatan layanan Bimbingan Kelompok *Teknik Simulasi Games*. Pada pertemuan terakhir Fm memberikan kesan dan pesan, bahwa memiliki kemandirian untuk diri sendiri itu penting, boleh bergantung dengan orang lain tetapi kita juga harus memiliki nilai tersendiri untuk diri kita. Permasalahan Fm sebelum pemberian bimbingan kelompok *teknik simulasi games* adalah sebesar 82, sikap Fm merasa jika apa yang ia kerjakan sendiri dan tidak dinilai dengan temannya ia merasa salah dengan yang ia lakukan sendiri. setelah pemberian layanan bimbingan kelompok *teknik simulasi games* terhadap kemandirian adalah sebesar 12, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah Fm sudah lebih kelihatan senang dan tidak merasa canggung lagi dalam melakukan ke-

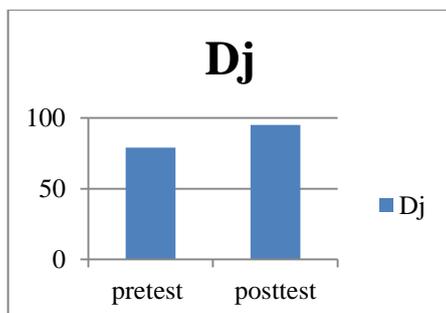
giatan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Games.



Gambar 7. Grafik perubahan sikap kemandirian Mh

Pada gambar 12 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Mh. Peningkatan sikap kemandirian Mh meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 10 point. Masalah yang dialami mh adalah mh merasa kurang percaya diri dengan kemampuan yang ia miliki. Karena Mh merasa bergantung dengan teman lebih enak dan mudah.

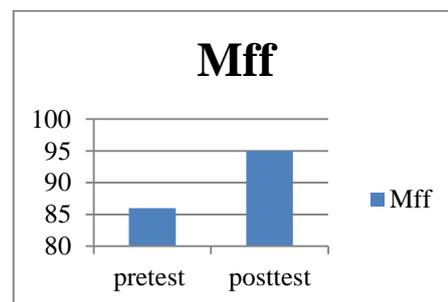
Pada pertemuan terakhir Mh memberikan kesan pesan dalam kegiatan ini dan Mh ingin mengubah kebiasaan buruknya. Permasalahan Mh sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik simulasi games adalah sebesar 80, sikap Mh merasa kurang percaya diri dengan kemampuan yang ia miliki karena Mh merasa bergantung dengan teman lebih enak dan mudah. setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik simulasi games terhadap kemandirian adalah sebesar 10, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan adalah Mh sudah terlihat aktif dan lebih semangat lagi dalam mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Games.



Gambar 8. Grafik perubahan sikap kemandirian Dj

Pada gambar 13 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Dj. Peningkatan sikap kemandirian Dj meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 16 point. Masalah yang dialami Dj adalah Dj merasa lebih penting untuk mendengarkan pendapat orang lain dari pada kemampuan yang Dj miliki.

Pada pertemuan terakhir Dj mengemukakan pentingnya memiliki kemandirian pada diri sendiri dan dapat menilai baik buruknya saran yang diberikan oleh orang lain. Permasalahan Dj sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik simulasi games adalah sebesar 79, sikap Dj merasa lebih penting untuk mendengarkan pendapat orang lain dari pada kemampuan yang dj miliki. setelah pemberian layanan bimbingan kelompok teknik simulasi games terhadap kemandirian adalah sebesar 16, sikap yang nampak setelah pemberian perlakuan .



Gambar 9. Grafik perubahan sikap kemandirian MFF

Pada gambar 14 menggambarkan perubahan sikap kemandirian Mff. Peningkatan sikap kemandirian Mff meningkat secara bertahap, dari pretest ke posttest 9 point. Pada pertemuan pertama Mff kurang memberikan tanggapan yang baik serta kurang memperhatikan dalam kegiatan ini. Masalah yang dialami Mff adalah Mff merasa mudah terpengaruh dengan teman-temannya sehingga ia merasa tidak ingin mengasah kemampuan yang ada didalam dirinya.

Permasalahan Mff sebelum pemberian bimbingan kelompok teknik simu-

lasi games adalah sebesar 86, sikap Mff merasa mudah terpengaruh dengan teman temannya sehingga ia merasa tidak ingin mengasah kemampuan yang ada didalam dirinya. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok *teknik simulasi games* terhadap kemandirian adalah sebesar 9.

Pada pertemuan keempat Mff sudah mengalami perubahan yang baik dan Mff sudah tidak malu lagi dalam memberikan pendapat dan bertanya. Pada pertemuan terakhir Mff memahami tujuan dari Bimbingan Kelompok Teknik *Simulasi Games* dan Mff dapat memberikan kesimpulan serta saran. Permasalahan Mff sebelum pemberian bimbingan kelompok *teknik simulasi games* adalah sebesar 85, sikap Mff tidak jauh berbeda dengan teman temannya Mff merasa jika Mff melakukan suatu hal sendiri dia merasa tidak percaya diri jadi Mff lebih memilih untuk bergantung dengan teman-teman. setelah pemberian layanan bimbingan kelompok *teknik simulasi games* terhadap kemandirian adalah sebesar 10.

SIMPULAN/ CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 4 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu: Hal ini terbukti dari hasil analisis data dengan menggunakan *Uji mann Whitney*, dimana diperoleh nilai (Sig) 0,000. Kemudian nilai tersebut dibandingkan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Ketentuan pengujian bila nilai signifikan < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ternyata diperoleh hasil $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini berarti terdapat peningkatan kemandirian yang signifikan setelah diberi layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi games*, sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap kemandirian pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandar Lampung.

Kesimpulan Penelitian

Kesimpulan penelitian adalah layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap kemandirian siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandar Lampung tahun 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dari sikap siswa dan hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* pada kelompok eksperimen yang memiliki sikap terhadap kemandirian yang rendah, dan setelah diberi perlakuan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* dapat digunakan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap kemandirian.

Saran

Kepada guru bimbingan dan konseling hendaknya menjadikan kegiatan layanan bimbingan kelompok teknik *simulasi games* untuk meningkatkan sikap siswa terhadap kemandirian, serta memecahkan permasalahan-permasalahan yang di alami siswa disekolah pada umumnya.

Kepada siswa SMA Negeri 4 Bandar Lampung hendaknya mengikuti kegiatan layanan Bimbingan kelompok dengan sungguh-sungguh dan menjadikan kegiatan ini sebagai pembelajaran untuk berproses dan berkembang agar menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian tentang penggunaan layanan kelompok teknik *simulasi games* untuk meningkatkan sikap siswa dapat menggunakan subjek berbeda dengan meneliti variabel lain.

DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

- Anggraini Tania Puspa. (2014). *Hubungan Antara Psikologikal Will Being Dan Kepribadian Hardiness Dengan Stress Pada Petugas Port Security*. Diambil dari UNESA Vol. 4 No. 2 (online).
(<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/i>)

- [ndex.php/character/article/view/10984/10513](https://doi.org/10.1080/1098410513) diakses pada tahun 2014
- Bandura, A. (2001). *Social Learning and Cognitive Theory : An Agentic Perspective*. Annual Review Of Psychology. (<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0273475312474279>)
- Erikson, E. H. (2008). *Explorer Of Identity and the Life Cycle*. Palgrave: Macmillan. Vol 4 No 1. ([https://journal.sociology.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=375354](https://journal.sociology.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=375354))
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Personality, and Behavior*. New York: Open University Press.
- Melianasari, D. (2015). *Penerapan bimbingan kelompok melalui teknik permainan simulasi dan untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa*. Jurnal Upi (Online). Vol 1 No 1 (<http://ejournal.upi.edu/index.php/edagogia/article/download/3880/2755>). Diakses tanggal 5 januari 2018 pukul 22.03 WIB.
- Megawati, E. (2015). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Psychological Well-Being*. (<http://erepo.unud.ac.id>) diakses tanggal 2 Januari 2018 pukul 16.00 WIB. Vol 4 No 8.
- Prayitno & Amti. (2008). *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rogers, C. (2003). *On Becoming a person*. London: United Kingdom.
- Rusmana, N. (2008). *Teknik Simulasi Permainan (Games & Play)*. Bandung: Rizqi Press.
- Ryff, C. D. (2014). *Psychological Well-Being Revisited : Advances in the Science and Practice of Eudaimonia*. Journal of Psychotherapy and Psychosomatics, 83 : 10-28.
- Sari, R.R. (2015). *Tingkat Psikologis Will Being pada remaja panti sosial bina remaja Yogyakarta*. Jurnal UNY Vol 2 No 1. (Online). (<https://Journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/download/313/285>).
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D.T. *Experimental and Quasi-Experimental Design for Generalized Casual Inference*. Unknown Publisher.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2002). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Tanujaya, W. (2014). *Hubungan Kepuasan Kerja Dengan Kesejahteraan Psikologis (Psychological well being) Pada Karyawan Cleaner (Studi Pada Karyawan Cleaner Yang Menerima Gaji Tidak Sesuai Standar Ump Di PT. Sinergi Intergra Service, Jakarta)*. Diambil dari Vol 2 No 4. (https://media.neliti.com/media/publications/126322_ID_hubungan.kepuasan.kerja.dengan.kesejahteraan.pdf). Diakses pada Desember 2014
- Triwahyuningsih, Y. (2017). *Hubungan Antara Self Esteem Dan Kesejahteraan*

Psikologis. Vol 4 No 1

(<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/9382>)

Diakses pada tahun 2017.