

## EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *SIMULATION GAMES* UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL DENGAN TEMAN SEBAYA KELAS XI SMK MATARAM SEMARANG

Dwi Ajeng Pangesti<sup>1</sup>, Heri Saptadi Ismanto<sup>2</sup>, Agus Setiawan<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Semarang.  
e-mail: [dwiajeng853@gmail.com](mailto:dwiajeng853@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi oleh kurangnya interaksi sosial antar teman sebaya. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk meningkatkan interaksi sosial siswa melalui bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* pada siswa kelas XI SMK Mataram Semarang. Jenis penelitian adalah kuantitatif. Metode yang digunakan adalah *true eksperiment*, sampel yang diambil 28 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan perhitungan uji-t diperoleh hasil  $t_{hitung}$  (8,44) dan  $t_{tabel}$  diperoleh pada taraf signifikan 5% sebesar 2,056. Maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Simulation Games* Efektif untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya Siswa Kelas XI SMK Mataram Semarang.

*Kata kunci: Bimbingan kelompok, teknik Simulation Games, Interaksi Sosial Teman Sebaya*

### ABSTRACT

Research is motivated by the lack of social interaction between peers. The objectives to be achieved in this study are to increase students' social interaction through group counseling with simulation games techniques in class XI students of Mataram Mataram Semarang. This type of research is quantitative. The method used is true experiment, the sample taken 28 students using simple random sampling technique. The results showed that the t-test calculation obtained the t-test results (8.44) and the t-table obtained at a 5% significance level of 2.056. Then tcount is greater than ttable. Then it can be concluded Group Guidance with Effective Simulation Games Techniques to Increase Social Interaction with Peers of Class XI Students of Mataram Mataram Semarang.

*Keywords: Guidance groups, with Simulation Games techniques, Peer Social Interaction.*



## A. PENDAHULUAN

Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah sangat penting sebagai pelayanan bantuan yang direncanakan oleh sekolah untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok agar mandiri dan berkembang secara optimal, dalam bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma-norma yang berlaku. Adapun fungsi khusus bimbingan dan konseling, yakni khususnya di sekolah antara lain menolong anak dalam kesulitan belajarnya, berusaha memberikan pelajaran yang sesuai dengan minat dan kecakapan anak-anak, memberi nasihat kepada anak yang akan berhenti dari sekolahnya, memberi petunjuk kepada anak-anak yang melanjutkan belajarnya, dan sebagainya.

Semua itu termasuk usaha-usaha mendidik yang sudah seharusnya dilakukan guru terhadap siswa-siswanya. Dalam arti khusus, bimbingan mencakup semua teknik penasihat (konseling) dan semua informasi yang dapat menolong

individu untuk menolong dirinya sendiri.

Kemampuan berinteraksi sosial yang maksimal merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, karena pada dasarnya waktu siswa lebih banyak digunakan di sekolah daripada di lingkungan tempat tinggalnya. Hampir semua aktivitas siswa membutuhkan interaksi sosial jika siswa membutuhkan interaksi sosial. Jika siswa mampu berinteraksi dengan baik dalam proses pembelajaran, maka siswa tersebut akan lebih mudah untuk diterima di lingkungan kelas maupun sekolah.

Kemampuan siswa dalam melakukan interaksi sosial antara siswa yang satu dengan siswa yang lain tidak sama. Siswa yang dapat berinteraksi sosial dengan baik, dapat terlihat dari sikap yang senang akan kegiatan yang bersifat kelompok, tertarik berkomunikasi dengan orang lain, peka terhadap keadaan sekitar, senang melakukan kerja sama, dan sadar akan kodrat sebagai makhluk sosial. Sehingga akan mudah dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan ia tidak akan

mengalami hambatan dalam bergaul dengan orang lain.

Sebaliknya ketidakmampuan atau permasalahan siswa melakukan interaksi sosial akan sangat berdampak besar terhadap kenyamanan, kondisi kejiwaan dan juga prestasi belajar siswa itu sendiri. Siswa yang mengalami kondisi seperti itu akan sulit diterima dalam lingkungannya dan dalam lingkungan pendidikan dan akan sulit diterima dalam kelompok belajarnya. Siswa yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial biasanya mengalami kesulitan untuk bekerja sama dalam kelompok, cenderung menyendiri dari pada berkelompok, sulit mengemukakan pendapat dan malu untuk tampil di depan kelas.

Menurut Soekanto dan Sulistiyowati (2014: 55-58) menyatakan interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antara lain, faktor imitasi,

sugesti, identifikasi, dan simpati. Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi syarat, yaitu: adanya kontak sosial dan adanya komunikasi.

Dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Sartika, dkk (2013) Ditemukan fakta bahwa di SMP N 21 Padang terdapat siswa yang tidak dapat bekerja sama dalam kegiatan sekolah dengan teman sebayanya dengan baik, sebagai siswa tidak diterima di kelas kelompok belajarnya, pemalu dalam mengutarakan pendapatnya, tampil ke depan umum atau kelas karena takut salah dan dicemoohkan oleh teman-temannya, siswa tidak mau membantu teman yang suka menyendiri dengan tidak mau bergabung bermain dengan teman sebayanya dan membentuk kelompok-kelompok kecil pergaulannya di kelas.

Hasil wawancara kepada guru bimbingan dan konseling di SMK Mataram Semarang pada 24 September 2018 mengungkapkan bahwa siswa kurang suka belajar secara kelompok, sering gagal dalam berteman, malu jika bertemu dengan orang banyak dan diperkuat wawancara dengan siswa kelas XI

SMK Mataram Semarang mengungkapkan bahwa siswa tersebut hanya akrab dengan teman satu mejanya saja, suka memilih-milih teman, tidak suka belajar secara kelompok. Serta hasil observasi terdapat siswa yang tidak berani mengungkapkan pendapatnya di depan umum, komunikasi tidak menggunakan simbol-simbol dalam interaksi sosial, tidak mempunyai tujuan dalam interaksi sosial.

Dari hasil fakta tersebut siswa bisa terhambat proses interaksi sosialnya dengan lingkungan, dan akan berpengaruh bagi kehidupan kedepannya, merasa hambatan tersebut perlu segera ditangani khususnya oleh guru bimbingan dan konseling agar siswa dapat menjalankan pola interaksi sosial dengan baik. Adapun layanan yang bisa diberikan oleh guru bimbingan dan konseling dalam menangani permasalahannya adalah dengan melakukan beberapa kegiatan, diantaranya bimbingan kelompok, konseling kelompok, ataupun bimbingan klasikal.

Untuk memenuhi fungsi dan tujuan bimbingan konseling perlu

dilaksanakan berbagai kegiatan layanan bantuan bimbingan diantaranya adalah sebagai berikut : layanan orientasi dan informasi, penempatan dan penyaluran bimbingan belajar, konseling perorangan, bimbingan dan konseling kelompok, serta kegiatan penunjang, dibicarakan secara khusus (Prayitno dan Amti, 2008: 253).

Didalam layanan bimbingan dan konseling kelompok terdapat dua bentuk layanan kelompok yaitu konseling kelompok dan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Menurut Gazda (dalam Prayitno dan Amti, 2008: 307-310) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan memberikan informasi yang bersifat personal vokasional dan sosial.

Didalam bimbingan kelompok terdapat beberapa teknik diantaranya:

teknik pemberian informasi (*expository*), diskusi kelompok, teknik pemecahan masalah (*problem solving*), permainan peranan atau (*roleplaying*), *home room*, karya wisata (*field trip*), permainan simulasi (*simulation games*).

Menurut pendapat (Majid, 2014: 206) simulasi Game merupakan bermain peranan, para siswa berkopetensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan untuk mematuhi peraturan yang ditentukan. Melalui teknik *simulation games* siswa juga bisa meningkatkan interaksi sosialnya bersama teman sebayanya, karena didalam teknik tersebut dibutuhkan kerjasama dan komunikasi antar siswa.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Efektifitas Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Simulation Games* Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Teman Sebaya kelas XI di SMK Mataram Semarang"

## B. LANDASAN TEORI

Menurut Soekanto dan Sulistiyowati (2014: 55-58) menyatakan interaksi

sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Sartik, dkk (2013) Ditemukan fakta bahwa di SMP N 21 Padang terdapat siswa yang tidak dapat bekerja sama dalam kegiatan sekolah dengan teman sebayanya dengan baik, sebagai siswa tidak diterima di kelas kelompok belajarnya, pemalu dalam mengutarakan pendapatnya, tampil ke depan umum atau kelas karena takut salah dan dicemoohkan oleh teman-temannya, siswa tidak mau membantu teman yang suka menyendiri dengan tidak mau bergabung bermain dengan teman sebayanya dan membentuk kelompok-kelompok kecil pergaulannya di kelas.

Menurut Gazda (dalam Prayitno dan Amti, 2008: 307-310) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Menurut

pendapat (Majid, 2014: 206) simulasi Game merupakan bermain peranan, para siswa berkopentensi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan untuk mematuhi peraturan yang ditentukan.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Mataram Semarang pada kelas XI. Waktu pelaksanaan bulan April 2019 Berikut jadwal penelitian :

#### Jadwal Pelaksanaan

No	Waktu	Kegiatan
1.	8 Februari 2019	<i>Try-out</i>
2.	5 Maret 2019	<i>Pre-test</i>
3.	11 April 2019	<i>Treatmen 1</i>
4.	15 April 2019	<i>Treatmen 2</i>
5.	18 April 2019	<i>Treatmen 3</i>
6.	24 April 2019	<i>Treatmen 4</i>
7.	26 April 2019	<i>Treatmen 5</i>
8.	29 April 2019	<i>Post- Test</i>

Menurut Sugiyono (2015: 3) Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen kuantitatif yaitu penelitian *true*

*eksperimen* desain penelitian *desain Pretest - Posttest Control Group Desig.*

Populasi dalam penelitian ini adalah siswakelas XI SMK Mataram Semarang yang terdiri dari 8 kelas yang berjumlah 226 siswa. Dalam pengambilan sampel 14 siswa untuk kelompok eksperimen dan 14 siswa untuk kelompok control. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi.

Instrumen penelitian ini menggunakan Instrumen soal tes sebelum digunakan diuji coba terlebih dahulu. Kemudian hasil uji coba diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda untuk mengetahui kelayakan soal. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas awal, uji normalitas akhir, uji homogenitas awal, uji homogenitas akhir, dan uji banding (uji t) dua sampel.

### D. HASIL PENELITIAN

Data deskripsi pretes dan posttest kelompok eksperimen

dengan rentang interval, sebagai berikut :

Rentang kelas interval =

$$\frac{\text{Jumlah Skor Maksimum} - \text{Jumlah Skor Minimum}}{4 \text{ Kategori}}$$

$$\text{Rentang} = \frac{124-31}{4} = \frac{93}{4} = 23,25 = 23$$

Berikut distribusi bergolong yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

4	85	101	T	ST
5	80	103	T	ST
6	76	102	R	ST
7	75	105	R	ST
8	71	101	R	ST
9	87	99	T	T
10	75	79	R	T
11	67	80	R	T
12	72	87	R	T
13	73	90	R	T
14	68	96	R	T
Jm				
1	1053	1328		
$\bar{x}$	75,2	95	R	T
	1			

**Tabel 1**  
**Kategori Distribusi Bergolong**

Interval	Kategori
31-53	Sangat Rendah
54-76	Rendah
77-99	Tinggi
100-124	Sangat Tinggi

Berikut perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen siswa kelas XISMK Mataram Semarang, sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No	Skor		Kategori	
	Pret est	Post test	Pret est	Post test
1	69	95	R	T
2	87	92	T	T
3	68	98	R	T

**Uji Hipotesis *t Test***

No (subjek )	X <sub>1</sub> (exp )	X <sub>2</sub> (kontrol )	X <sub>1</sub> <sup>2</sup>	X <sub>2</sub> <sup>2</sup>
1	95	73	9025	5329
2	92	78	8464	6084
3	98	80	9604	6400
4	101	69	10201	4761
5	103	75	10609	5625
6	102	79	10404	6241
7	105	70	11025	4900
8	101	74	10201	5476
9	99	75	9801	5625
10	79	76	6241	5776
11	80	68	6400	4624
12	87	72	7569	5184
13	90	78	8100	6084
14	96	77	9216	5929
Σ	1328	1044	126860	78038

Perhitungan untuk uji hipotesis

sebagai berikut:

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum X_1}{N_1} = \frac{1328}{14} = 94,86$$



$$\bar{x}_2 = \frac{\sum X_2}{N_1} = \frac{1044}{14} = 74,57$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_{1,2} + \sum x_{2,2}}{N_1(N_2-1)}}$$

$$t = \frac{20,29}{\sqrt{\frac{890+186}{14(14-1)}}$$

$$t = \frac{20,29}{\sqrt{\frac{1076}{182}}} = \frac{20,29}{2,404} = 8,44$$

Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 8,44 sementara  $t_{tabel}$  dengan  $db = (n_1+n_2) - 2 = (14+14) - 2 = 26$  dan taraf signifikansi 5% (0.05) sebesar 2,056. Karena jumlah  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh interaksi sosial dengan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* siswa kelas XI SMK Mataram Semarang”.

## E. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa hasil  $t_{hitung}$  (8,44) >  $t_{tabel}$  (2,056) pada taraf signifikan 5% ( $N=28$ ) - 2 = 26 yang berarti  $t_{hitung}$  >  $t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bimbingan

kelompok dengan teknik *simulation games* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial teman sebaya kelas XI SMK Mataram Semarang. Fakta di atas membuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial teman sebaya.

Menurut Prayitno, dkk (2017: 90) bahwa bimbingan kelompok merupakan layanan pengembangan pribadi, sosial, belajar dan karir, dan pembahasan masalah atau topik-topik umum dan mendalam yang berjumlah anggota sepuluh sampai lima belas anggota. Membahas permasalahan atau topik umum tertentu yang hasil pembahasannya berguna bagi para anggota kelompok. Berdasarkan definisi tersebut, menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok bisa digunakan untuk mencegah masalah, termasuk didalamnya mengembangkan sikap positif siswa dalam pergaulan yang baik dan sopan.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dari hasil skor rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen memiliki total 1053

dengan rata-rata 75,21 tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan pada *posttest* diperoleh total skor 1328 dengan rata-rata 95 tergolong dalam kategori tinggi yang dapat disimpulkan bahwa memberikan peningkatan interaksi sosial siswa sebelum diberikan *treatment* berupa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* tergolong dalam kategori tinggi. Rata-rata hasil *posttest* interaksi sosial menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan rata-rata hasil *pretest* pada skala interaksi sosial. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa ada peningkatan interaksi sosial siswa sebesar 19,79 setelah mendapat *treatment*.

Penelitian ini didukung oleh Astuti, Dini Tias.2013 (Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Program Akselerasi SD Hj.Isriati Baiturrahman 01 Semarang.). Hasil uji wilcoxon diperoleh  $T_{hitung} 105,0 > T_{tabel} 21,0$  atau berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan kemampuan interaksi sosial siswa program akselerasi dapat ditingkatkan setelah mendapatkan

layanan bimbingan kelompok.

Dari hasil penelitian menunjukkan kemampuan interaksi sosial siswa program akselerasi sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok 76% pada kategori sedang. Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok 83% dengan kategori tinggi. Peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa program akselerasi pasca siklus 1 sebesar 7% dari kondisi awal. Pasca siklus 2 peningkatan kemampuan interaksi sosial sebesar 8% dari siklus 1. Selain itu siswa program akselerasi mengalami perkembangan perilaku yang lebih baik dilihat dari meningkatnya indikator kerjasama, persesuaian, dan perpaduan.

Simpulan dari penelitian ini adalah kemampuan interaksi sosial siswa program akselerasi meningkat setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Dari hasil akhir proses yang peneliti lakukan selama pemberian *treatment*, siswa sangat senang, antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*.

Berdasarkan hasil yang sudah

dikerjakan, siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya di lingkungan sekolah, hal tersebut mendukung adanya perubahan kebiasaan siswa dalam yang kurang aktif di kelas, dan perubahan dalam diri untuk berinteraksi sosial dengan teman. Hal tersebut menunjukkan bahwa anggota kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial setelah diberikannya bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*.

Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*. Dari apa yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial teman sebaya kelas XI SMK MATARAM Semarang.

## F. PENUTUP

Berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan adanya rata-rata kelompok eksperimen 75,21 dan kelompok kontrol 74,57. Sedangkan

hasil *posttest* menunjukkan rata-rata kelompok eksperimen 95 dan kelompok kontrol 78,5. Sehingga terjadi peningkatan pada kelompok eksperimen sebesar 19,79. Pada perhitungan uji-t diperoleh hasil thitung sebesar 8,44, dan  $t_{tabel}$  diperoleh dari  $dbN = (28) - 2 = 26$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,056.

Dengan demikian hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima yang berbunyi "Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Simulation Games* Efektif untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Teman Sebaya Kelas XI SMK Mataram Semarang".

Dari hasil pembahasan dan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan :

### 1. Bagi sekolah

Dengan melihat bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* efektif terhadap meningkatkan interaksi sosial teman sebaya, maka untuk memberikan bimbingan kelompok perlu adanya tempat khusus untuk praktik agar siswa dapat mempraktikkan secara langsung tanpa rasamalu

### 2. Bagi siswa

Dari bimbingan kelompok tentang

interaksi sosial yang diberikan dapat dimanfaatkan siswa sebagai bekal dalam memberikan sikap positif kepada siswa sehingga membuat siswa mau mengubah sikap untuk memperbaiki agar mampu berinteraksi sosial dengan baik antar sesama.

### 3. Bagi peneliti

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat memperdalam pengetahuan dan mengembangkan pelaksanaan layanan konseling kelompok atau konseling individu untuk penanganan permasalahan interaksi sosial yang lebih mendalam.

### 4. Bagi pengembangan penelitian

Skripsi yang telah disusun oleh peneliti dapat dijadikan sebagai referensi dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya untuk pengembangan penelitian dan ilmu pengetahuan, khususnya bidang bimbingan dan konseling.

Hj.Isriati Baiturrahman 01 Semarang.  
Jurnal Unnes Abstrak. Diakses 24  
September 2018 pukul 16.00  
melalui  
<https://lib.unnes.ac.id/17213/>

Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Prayitno dan Amti, Erman. 2008. *Dasar Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Asti Mahasatya  
Prayitno dan Amti, Erman. 2017. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta

Sartika, Widia.dkk. (2013) "*Masalah-Masalah Interaksi Sosial Siswa Dengan Teman Sebaya Di Sekolah*". Jurnal Ilmiah Konseling. 2, 141-145. Diakses 24 September 2018 pukul 16.00 diakses melalui  
[http://repository.unp.ac.id/9161/1/5\\_A\\_WIDIA\\_%20SARTIK\\_A\\_04271\\_1123\\_2013.pdf](http://repository.unp.ac.id/9161/1/5_A_WIDIA_%20SARTIK_A_04271_1123_2013.pdf)

Soekanto, Soerjonono dan Sulistyowati, Budi. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

## G. DAFTAR RUJUKAN

Astuti,Dini (2013) "Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Pada Siswa Program Akselerasi SD