

4. BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN SOSIAL TUNAGRAHITA

by Mulyani Artikel

Submission date: 23-Oct-2023 09:43AM (UTC+0700)

Submission ID: 2204078363

File name: N_SIMULASI_UNTUK_MENINGKATKAN_KETRAMPILAN_SOSIAL_TUNAGRAHITA.pdf (277.6K)

Word count: 2486

Character count: 16080

BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN SOSIAL TUNAGRAHITA

Nani Sumarni¹, Mulyani², Suriswo³

Prodi Bimbingan Konseling, Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia

¹email: Nanisumarni12345@gmail.com

²email: mulyanibk@q7ail.com

³email: Surisworiswo@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian non eksperimen dengan jenis korelasi. Dalam penelitian ini subjek penelitiannya yaitu peserta didik tunagrahita dimana melalui bimbingan kelompok diharapkan ada hubungannya untuk meningkatkan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita. Adapun teknik dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik permainan simulasi.

Kata kunci: Bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, Ketrampilan Sosial Tunagrahita

Abstract

This study aims to determine the significant relationship between the simulation group technique guidance with the social skills of mentally retarded students. This study uses a quantitative approach and the design used in this study is non-experimental research with a type of correlation. In this study the research subjects were mentally retarded students where through group guidance it was hoped there would be a connection to improve the social skills of mentally retarded students. The technique in this study is using simulation game techniques.

Keywords: Guidance group simulation game techniques, mental retardation skills.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan bimbingan konseling di SLB (Sekolah Luar Biasa) belum ditangani sepenuhnya oleh guru yang berkualifikasi bimbingan dan konseling. Khususnya dalam pelaksanaan bimbingan konseling bagi anak-anak tunagrahita. Oleh karena itu, pelaksanaan bimbingannya tentu memiliki kehususan tersendiri sesuai dengan kondisi dan kemampuan dalam mengarahkan bimbingan agar mereka dapat mandiri dalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak tunagrahita SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar dan kurangnya ketrampilan sosial. Kurangnya ketrampilan sosial ini terlihat dari anak cenderung pendiam dan lebih suka bermain sendiri, sehingga anak tampak tidak memiliki minat untuk melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya. Anak sering malu-malu apabila diminta untuk bermain dengan teman sebayanya di luar kelas. Diharapkan melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi peserta didik tunagrahita SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 lebih dapat meningkatkan ketrampilan sosialnya baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Winkel & Sri Hastuti (2006:547) bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok diskusi yang menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing individu- individu dalam kelompok,serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna

bagi para partisipan. Untuk membantu mengembangkan ketrampilan sosial anak terdapat banyak metode dan teknik yang dapat diterapkan. Dan salah satunya adalah permainan simulasi. Permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Seperti yang diungkapkan oleh Lesniak (Subagyo, 2013) "*The Play therapist recognizes the child's wants, needs, and feelings, which are expressed through play. Each toy selected by the child is a representation of what he/she is trying to communicate*". Artinya terapis mengakui bahwa keinginan anak, kebutuhan, dan perasaan, ditunjukkan melalui bermain. Setiap mainan yang dipilih oleh anak merupakan representasi/perwujudan dari apa yang dia sedang coba untuk sampaikan.

15 Tujuan metode simulasi yang digunakan pada bimbingan kelompok salah satunya adalah melatih ketrampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari. Metode ini akan lebih efektif kalau peserta langsung praktek. Peralpnya, retensi (masa daya ingat) akan lebih panjang dibanding kalau peserta sekadar belajar teori di dalam kelas. Sempitnya ruang kelas juga membatasi aktivitas. Hal tersebut juga di benarkan oleh salah satu guru SMPLB di SLB Kota Tegal yang mengatakan bahwasanya peserta didik SLB Kota Tegal lebih senang belajar praktek secara langsung dari pada belajar teori. Peserta didik tunagrahita lebih antusias ketika diberikan pelajaran yang memang praktek langsung dari pada harus berandai-andai ataupun hanya sekadar teori belaka. Dan melalui bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dirasa akan sangat efektif dalam meningkatkan ketrampilan sosial anak tunagrahita. Khususnya tunagrahita tingkat SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.

20 METODE PENELITIAN

8 Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiono (2016:14) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan sampel pada umumnya dilakukan secara random. metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain untuk penelitian non eksperimen dengan jenis korelasi. Hal ini sesuai dengan hipotesis yang ditentukan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi (variabel X) dengan ketrampilan sosial (variabel Y). Arikunto (2010:90), desain (*design*) penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan.

Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan peneliti adalah teknik *non random sampling*, adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dengan *purposive sampling* (sampel bertujuan). Dalam *purposive sampling* pemilihan sekelompok subyek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Langkah-langkah dalam penelitian ini melakukan try out Dalam membahas hasil penelitian digunakan dua metode analisis, yaitu untuk mengetahui gambaran setiap variabel dengan menggunakan rumus analisis deskriptif persentase dan untuk mengetahui hubungan antar variabel dengan menggunakan rumus korelasi *produt moment*.

Sebelum angket diujikan kepada peserta didik, peneliti mengambil sample di tiap kelas sesuai dengan sample yang telah ditentukan oleh peneliti, setelah sample didapatkan maka peneliti menyebarkan angket penelitian dengan jumlah 38 item soal, yang terdiri dari 18 item soal variabel X (Bimbingan kelompok teknik permainan simulasi) dan 20 item soal variabel Y (Ketrampilan s22al). Selanjutnya data yang diperoleh dari angket penelitian tersebut dihitung dan dianalisa untuk mengetahui apakah ada hubungan antara bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita tingkat SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba (try out) dilakukan pada 20 peserta didik tingkat SMP/PLB di SLB SLAWI, alasan peneliti memilih sekolah tersebut menjadi tempat try out adalah karena peserta didik cenderung memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian.

Hasil diperoleh skor try out angket bimbingan kelompok teknik permainan simulasi (variabel x), kemudian dilakukan uji validitas internal yaitu analisis butir yang dikorelasikan dengan skor total dengan menggunakan rumus *product moment*. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, untuk r_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan jumlah yaitu $N=20$ pada taraf signifikan 5% sebesar 0,444. Setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} diketahui item nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,13,15,16,18,19,21,25, dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan nomor item,9, 14,17,20,22,23 dan 24 dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$. Untuk item yang valid dapat dipakai sebagai alat pengumpul data sedangkan yang tidak valid tidak dipakai.

Hasil uji validitas instrumen variabel Y (Ketrampilan Sosial peserta didik Tunagrahita) rekapitulasi hasil perhitungan validitas angket ketrampilan sosial peserta didik Tunagrahita. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, untuk r_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan jumlah yaitu $N=20$ pada taraf signifikan 5% sebesar 0,444. Setelah dikonsultasikan dengan r_{tabel} diketahui beberapa item nomor sebagai berikut 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,15,16,19,21,22,24,25, dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan nomor item,14, 17,18,20 dan 23 dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Untuk item yang valid dapat dipakai sebagai alat pengumpul data sedangkan yang tidak valid tidak dipakai. Maka dari jumlah 25 item Variabel X yang ada terdapat 18 item yang dinyatakan valid. Dan variabel Y yang ada terdapat 20 yang dinyatakan valid Sehingga angket yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 38 item untuk angket penelitian.

Hasil perhitungan reliabilitas dihasilkan nilai $r_{11} = 0,464$ yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $N = 20$ hasilnya diperoleh 0,444 yang berarti dengan demikian r_{hitung} lebih besar apabila dibandingkan dengan r_{tabel} yaitu $0,514 > 0,444$ maka dari perhitungan tersebut dapat dinyatakan angket variabel X.

Hasil perhitungan reliabilitas dihasilkan nilai $r_{11} = 0,935$ yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $N = 20$ hasilnya diperoleh 0,444 yang berarti dengan demikian r_{hitung} lebih besar apabila dibandingkan dengan r_{tabel} yaitu $0,935 > 0,444$, maka dari perhitungan tersebut dapat dinyatakan angket variabel Y reliabel.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, dapat diketahui adanya hubungan yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita tingkat SMP/PLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019. Diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Keterkaitan dengan penggunaan Teori
Berdasarkan penggunaan teori dalam penelitian ini yaitu bimbingan kelompok teknik permainan simulasi kaitannya dengan ketrampilan sosial. Bimbingan kelompok teknik permainan adalah bimbingan yang ada di dalamnya terdapat game/permainan pendukung menjadi salah satu kegiatan bimbingan kelompok. Kegiatan permainan simulasi dalam bimbingan kelompok dilakukan melalui permainan-permainan yang dapat meningkatkan ketrampilan sosial anak tunagrahita atau permainan yang bisa meningkatkan interaksi anak dengan teman sebayanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita tingkat SMP/PLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Keterkaitan dengan penggunaan metode
Termasuk dalam jenis penelitian korelasional karena penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel, dimana variabel yang diteliti kompleks dan tidak mungkin melakukan kontrol atau manipulasi variabel. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain untuk penelitian non eksperimen dengan jenis korelasi. Hal ini sesuai dengan hipotesis yang ditentukan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya hubungan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi (variabel X) dengan ketrampilan sosial (variabel Y) yang tampak.
Dari keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dikatakan relevan, karena mengetahui hubungan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita.

3. Ketercapaian Tujuan

a. Ketercapaian tujuan penelitian tentang bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dapat dilihat dari hasil analisis data yang telah diuraikan, diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi peserta didik tunagrahita dalam kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik (10%), kategori rendah sebanyak 5 peserta didik (25%), kategori kurang sebanyak 9 peserta didik (45%), kategori cukup sebanyak 1 peserta didik (5%), kategori **23** yang sebanyak 2 peserta didik (10%) dan kategori tinggi sebanyak 1 peserta didik (5%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi peserta didik tunagrahita tingkat SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam kategori kurang.

b. Ketercapaian tujuan penelitian tentang ketrampilan sosial dapat dilihat dari hasil analisis data yang telah diuraikan, diketahui bahwa ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita dalam kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik (10%), kategori rendah sebanyak 7 peserta didik (35%), kategori kurang sebanyak 6 peserta didik (30%), kategori cukup sebanyak 2 peserta didik (10%), kategori sedang sebanyak 2 peserta didik (10%) dan kategori tinggi sebanyak 1 peserta didik (5%).

c. Ketercapaian tujuan hubungan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial,

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi diperoleh R_{xy} sebesar 0,914 dan setelah dikonsultasikan pada R tabel untuk $N=20$ taraf signifikan 5% diperoleh r tabel=0,444, maka dalam penelitian ini hasilnya yaitu $R_{xy} > r$ tabel atau $0,914 > 0,444$. Jadi hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi " Adanya hubungan yang signifikan antara bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita tingkat SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019" dinyatakan **diterima**. Sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan **ditolak**.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas, pada pembahasan dari sisi penggunaan teori, p₁₂ bahasan dari sisi penggunaan teknik dan pembahasan dari sisi ketercapaian tujuan, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam penelitian ini memiliki hubungan yang signifikan.

Dalam membahas hasil penelitian digunakan dua metode analisis, yaitu untuk mengetahui gambaran setiap variabel dengan menggunakan rumus analisis deskriptif persentase dan untuk mengetahui hubungan antar variabel dengan menggunakan rumus korelasi *produt moment*.

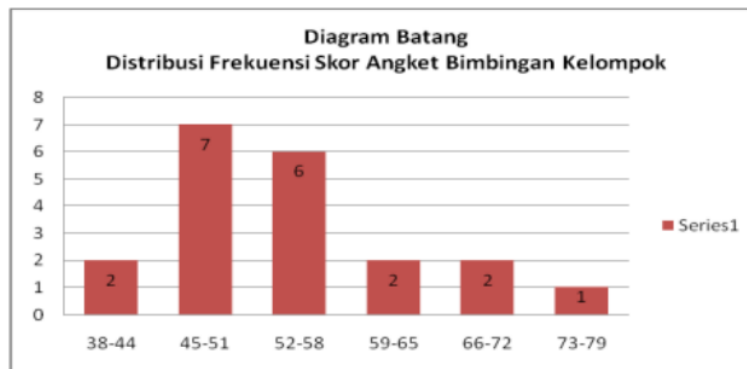


Diagram 1 Diagram Frekuensi Interval Nilai Bimbingan Kelompok teknik Permainan Simulasi



24

Diagram 2 Diagram Lingkaran bimbingan kelompok

Berdasarkan data di atas, dapat ditentukan bahwa hasil penelitian tentang Bimbingan Kelompok teknik Permainan Simulasi kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik (10%), kategori rendah sebanyak 12 peserta didik (25%), kategori kurang sebanyak 9 peserta didik (45%), kategori cukup sebanyak 1 peserta didik (5%), kategori sedang sebanyak 2 peserta didik (10%) dan kategori tinggi sebanyak 1 peserta didik (5%) yang diperoleh menggunakan rumus presentase dengan perhitungan sebagai berikut:

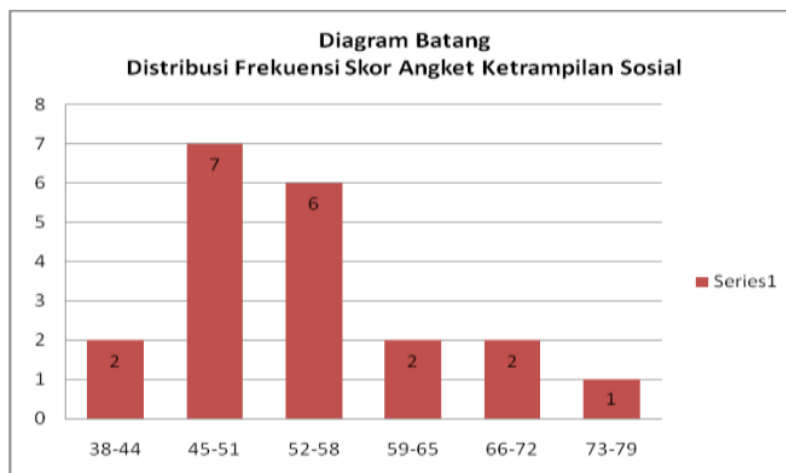
**Diagram 3 Distribusi Frekuensi Ketrampilan Sosial**



Diagram 4 Diagram Lingkaran Ketrampilan Sosial

Berdasarkan data diatas, dapat ditentukan bahwa hasil penelitian tentang Ketrampilan Sosial kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik (10%), kategori rendah sebanyak 7 peserta didik (20%), kategori kurang sebanyak 9 peserta didik (30%), kategori cukup sebanyak 2 peserta didik (10%), kategori sedang sebanyak 2 peserta didik (10%) dan kategori tinggi sebanyak 1 peserta didik (5%) .

18

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasannya terhadap hasil penelitian pada bab sebelumnya, dapat dikemukakan bahwa terdapat hubungan layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial tunagrahita tingkat SMPLB dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Data yang telah diuraikan, diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi pada peserta didik tunagrahita tingkat SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 dalam kategori kurang sebanyak 9 peserta didik dan memperoleh persentase 45%.
2. Ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita tingkat SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019 adalah dalam kategori rendah sebanyak 7 peserta didik dan memperoleh persentase 35%.
3. Dari hasil perhitungan analisis korelasi, diperoleh nilai R_{xy} sebesar 0,914 dan setelah dikonsultasikan pada R tabel untuk $N=20$ taraf signifikan 5% diperoleh r tabel=0,444, maka dalam penelitian ini nilainya yaitu $R_{xy} > R$ tabel atau $0,914 > 0,444$. Maka dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dengan ketrampilan sosial peserta didik tunagrahita tingkat SMPLB di SLB Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarjo dan Eva Imania Elisa. 2010. *55 permainan dalam bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Subagyo, Imam. 2013. *Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Outbound Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa*. Jurnal Bimbingan Konseling 2 (2) (2013).
- Winkel, W.S. dan M.M Sri Hastuti. 2006. *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

4. BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK PERMAINAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN SOSIAL TUNAGRAHITA

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Riki Riyanto, Miftakhur Rohmah, Sigit Priyono. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BERTUKAR PASANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII.A DITINGKAT SMP", UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi, 2019 Publication	2%
2	jofipasi.wordpress.com Internet Source	2%
3	outboundmalang.com Internet Source	1%
4	tunasbangsa.stkipgetsempena.ac.id Internet Source	1%
5	seminar.uad.ac.id Internet Source	1%
6	www.pengetahuanku13.net Internet Source	1%

simdos.unud.ac.id

7

Internet Source

1 %

8

Ni Putu Putri Ayu Wijyanthi, I Gusti Putu Agung Widyagoca, I Komang Sumerta, Ni Putu Lia Utami. "Pengaruh Kualitas Pelayanan, Fasilitas Fisik, Dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Taman Surgawi Resort dan Spa Di Kabupaten Karangasem", Jurnal Sains Sosio Humaniora, 2021

Publication

1 %

9

Submitted to UIN Walisongo

Student Paper

1 %

10

mulok.library.um.ac.id

Internet Source

1 %

11

Saprian Holan, Connie Connie. "KORELASI DISIPLIN GURU DAN REWARD GURU TERHADAP PRESTASI KERJA GURU MADRASAH", Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana, 2021

Publication

1 %

12

Zili Agustian Pratama, Syahrman Syahrman, Vira Afriyati. "PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN (GAME) UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS VIII

1 %

SMP NEGERI 18 KOTA BENGKULU", TRIADIK, 2021

Publication

13

Lina Ria Tri Setyorini, Awik Hidayati, Panggih Wahyu Nugroho. "LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK DISKUSI TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA", Advice: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2019

Publication

1 %

14

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

15

repository.metrouniv.ac.id

Internet Source

<1 %

16

Siska Firmasari, Dadang Juandi. "BERPIKIR MATEMATIS RIGOR: KONTRIBUSI PADA PENGEMBANGAN PENGETAHUAN METAKOGNITIF-SELF ASSESSMENT MAHASISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

17

cepatmenujukses.blogspot.com

Internet Source

<1 %

18

eprints.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

19

imadeputrawan.wordpress.com

Internet Source

<1 %

20

journal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

21

Sulaeman Rusdi, Muhammad Asbar, Danial Sultan. "EVALUASI DAMPAK MORATORIUM PERIZINAN KAPAL EKS ASING TERHADAP HASIL TANGKAPAN NELAYAN LEBIH KECIL 30 GT DI BITUNG SULAWESI UTARA", JOURNAL OF INDONESIAN TROPICAL FISHERIES (JOINT-FISH) : Jurnal Akuakultur, Teknologi Dan Manajemen Perikanan Tangkap, Ilmu Kelautan, 2018

Publication

<1 %

22

Uswatun Chasanah. "Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Terhadap Penyesuaian Diri Siswa Kelas X SMK MINQU Gumukmas Tahun Pelajaran 2021/2022", PANDALUNGAN : Jurnal Penelitian Pendidikan, Bimbingan, Konseling dan Multikultural, 2023

Publication

<1 %

23

eprints.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

24

journal.umpr.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Tesi Ilhamri, Marlina Marlina. "Penggunaan Video Tutorial Gerak Dasar Senam Untuk

<1 %

Meningkatkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Sedang", Jurnal Basicedu, 2020

Publication

26

doaj.org
Internet Source

<1 %

27

repository.syekhnurjati.ac.id
Internet Source

<1 %

28

repository.unwidha.ac.id
Internet Source

<1 %

29

Eska Ayu Nursalamah, Mulyani Mulyani.
"EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DISKALKULIA", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2021

Publication

<1 %

30

Nindya Aryani, Wasidi Wasidi, Afifatus Sholihah. "PENGARUH LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA", Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling, 2022

Publication

<1 %

31

Resti Vidia Putri, Tita Rosita. "PENERAPAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MODELING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

<1 %

UNDERACHIEVER", FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 2019

Publication

32

journal2.uad.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On