

**UPAYA MENINGKATKAN DINAMIKA KELOMPOK MELALUI
GAME EDUKASI DI SMK MA'ARIF NU MARGASARI
TAHUN PELAJARAN 2020 / 2021**

Muhammad Aminuddin Latif¹, Muya Barida², Ike Munandari²

¹SMK Ma'arif NU Margasari

¹Universitas Ahmad Dahlan

¹SMK Negeri 5 Yogyakarta

ch4ckev@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian Menciptakan dinamika kelompok dalam Bimbingan kelompok dengan memberikan game edukasi. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Variabel tindakan (X) Game edukasi Variabel bebas (Y) Dinamika Kelompok. Subjek penelitian adalah siswa Kelas XII TKR 2 sejumlah 7 orang. Penelitian ini menggunakan instrument angket dan observasi. Tahapan pelaksanaan tindakan bimbingan dan konseling ini dilakukan dua siklus. Dalam Penelitian ini analisis data menggunakan analisis “*Interactive model*” yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Zainal Akib (2006:108). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan dinamika kelompok yang baik, membuat anggota kelompok jadi tidak grogi, saling mengutarakan pendapatnya, siswa menjadi lebih aktif berbicara, komunikatif, tidak nervous tetapi bisa tampil rileks dan gembira. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan perbaikan performa atau layanan yang dilakukan guru BK dapat meningkatkan dinamika kelompok sehingga siswa lebih berkembang secara optimal. Dalam memberikan layanan bimbingan konseling hendaknya guru bisa memberikan layanan yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan seperti mengkombinasikan berbagai game dalam layanan Bimbingan konseling

Kata kunci: *Dinamika kelompok, Game edukasi, Bimbingan kelompok*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran pada era teknologi dan informasi menuntut setiap individu untuk dapat memiliki berbagai keterampilan yang unggul, antara lain berbagai keterampilan dalam menghadapi tantangan hidup, persaingan dalam dunia kerja, secara nasional maupun internasional, kompetisi dalam berbagai ketrampilan, dan profesionalisme yang tinggi. Konsekuensi logis modernisasi adalah peningkatan mutu sumber daya manusia yang mampu berkompetensi dalam segala aspek kehidupan, pengelolaan kualitas pendidikan dalam peningkatan mutu tersebut harus dilakukan secara terprogram, bertahap dan berkesenimbangan.

Pelayanan bimbingan dan konseling berfungsi untuk membantu Kelompok Individu Peserta Didik (disingkat KIPD) memahami diri dan lingkungannya, mencegah berbagai masalah yang dapat menghambat perkembangannya, mengentaskan masalahnya, memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi positif yang dimilikinya, serta mengadvokasi KIPD dalam membela hak dan kepentingannya yang kurang mendapat perhatian. Program pelayanan bimbingan dan konseling memerlukan perencanaan khusus, guna memenuhi kebutuhan KIPD secara individual, kelompok dan atau klasikal. Berbagai kebutuhan KIPD dapat diketahui melalui penyelenggaraan berbagai kegiatan pendukung bimbingan dan konseling (studi kebutuhan).

Untuk itu proses peningkatan kemampuan berkelompok secara dinamis, di samping dapat menggali dan memperkuat potensi yang ada di dalam diri manusia, harus juga mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung, yang sekaligus dapat mempengaruhi otak, sebagai sumber intelegensi, jiwa, sebagai sumber perasaan dan raga, sebagai sumber karya (ketrampilan).

Dinamika Kelompok merupakan sebuah konsep yang menggambarkan proses kelompok yang selalu bergerak, berkembang dan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang selalu berubah-ubah. Dinamika kelompok merupakan sinergi dari semua faktor yang ada dalam suatu kelompok, artinya merupakan pengerahan secara serentak semua factor yang dapat digerakkan dalam kelompok itu. Dengan demikian, dinamika kelompok merupakan jiwa yang menghidupkan dan menghidupi suatu kelompok. Dinamika kelompok digunakan untuk menyebut sejumlah teknik seperti permainan peranan, diskusi kelompok, observasi dan pemberian balikan terhadap proses kelompok, dan pengambilan keputusan kelompok, yang secara luas digunakan dalam kelompok-kelompok latihan pengembangan keterampilan hubungan antar manusia, dalam pertemuan-pertemuan dan rapat-rapat kepanitiaan

Melalui dinamika kelompok setiap anggota kelompok diharapkan mampu tegak sebagai perorangan yang sedang mengembangkan kediriannya dalam hubungannya dengan orang lain. Pengembangan pribadi kedirian dan kepentingan orang lain atau kelompok harus dapat saling menghidupi. Masing-masing perorangan hendaklah mampu mewujudkan kediriannya secara penuh dengan selalu mengingat kepentingan orang lain. Dalam hal ini, layanan kelompok dalam bimbingan dan konseling seharusnya menjadi tempat pengembangan sikap, keterampilan dan keberanian social yang bertenggang rasa. Realita yang terjadi dalam pelaksanaan bimbingan kelompok sering terjadi suasana kaku, menakutkan, tegang, salah tingkah, grogi, atau terjadi kemacetan komunikasi, dimana konseli tidak tahu harus berbicara apa, hal ini menghambat pencapaian tujuan dalam konseling kelompok, sehingga perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, hangat, nyaman, kondusif, tidak kaku dan tidak menakutkan, dengan memberikan game edukasi yang menarik dan bisa menghidupkan dinamika kelompok sehingga siswa merasa tertarik mengikuti kegiatan bimbingan kelompok yang pada akhirnya tujuan bimbingan kelompok bisa di capai.

Berkaitan dengan hal tersebut ketika pelaksanaan bimbingan kelompok di sekolah SMK Ma'arif NU Margasari, menunjukkan bahwa ketika diskusi kelompok konseli/ peserta didik hanya diam saja, takut untuk mengutarakan pendapatnya, dan sulit untuk bekerja sama ketika belajar kelompok.

Untuk memperbaiki permasalahan tersebut bisa dilakukan dengan melakukan Game edukasi dalam bimbingan konseling kelompok. Menurut Ririn (2008: 4) yang dimaksud dengan game adalah Kegiatan permainan yang bertujuan untuk senang - senang, keakraban, penghangat suasana juga untuk menciptakan kerjasama, melatih kemampuan otak dan

ketrampilan jasmani. Lebih lanjut game edukasi ini memang ditujukan untuk tujuan edukasi, dimana melalui game ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam game ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario di mana mereka harus membuat keputusan-keputusan strategis yang menyangkut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda. (Dwi Nita, BeritaNET.com, 23 Nopember, 2008 ,10:32:00). Game yang di terapkan dalam bimbingan konseling kelompok hendaklah game yang bisa di lakukan secara kelompok, bisa menghangatkan suasana, bisa menghidupkan dinamika kelompok, mudah untuk dimainkan, dan tidak menyinggung suku, ras, atau agama. Dalam proses konseling kelompok sering ditemui suasana kaku,nervous, grogi,salah tingkah, malu-malu sehingga untuk menghilangkan hambatan-hambatan itu dalam proses konseling kelompok perlu di selingi dengan game edukasi, dari hasil penelitian, konseling kelompok yang dikombinasikan dengan game edukasi bisa membantu menciptakan suasana hangat,akrab menyenangkan sehingga pembahasan masalah bisa lebih terbuka yang pada akhirnya antar anggota kelompok bisa menyimpulkan langkah-langkah pemecahan masalah.(Segita, 2016:85) diakses melalui <https://scholar.google.co.id> pada tanggal 7 oktober 2020. Pemberian materi krida tanpa dibarengi latihan dinamika kelompok tidak akan mendapatkan hasil yang optimal. Dengan demikian maka latihan dinamika kelompok dapat meningkatkan efektivitas kelompok. (Dyah, 2002: vi) diakses melalui <http://repository.unair.ac.id/35029/> pada tanggal 4 november 2020.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan dinamika kelompok melalui game edukasi di SMK Ma'arif NU Margasari Tahun Ajaran 2020 / 2021. Sehingga hambatan-hambatan dalam pelaksanaan konseling kelompok bisa diminimalisir, yang pada akhirnya dapat membantu proses pencapaian tujuan.

METODE PENELITIAN

Jenis, Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling yang dilaksanakan melalui dua siklus pemberian layanan. Setiap Siklus terdiri dari kegiatan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMK Ma'arif NU Margasari yang beralamat di jalan Raya Selatan Margasari, Kecamatan Margasari, Kabupaten Tegal. Pelaksanaan tindakan dimulai bulan Oktober – November 2020 di tahun pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII TKRO di SMK Ma'arif NU Margasari yang berjumlah 7 orang.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung pada suatu kegiatan yang sedang berlangsung. (2) angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode atau cara untuk mendapatkan sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga

bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah penelitian. Dalam Penelitian ini analisis data menggunakan analisis “*Interactive model*” yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Zainal Akib (2006:108) dengan langkah-langkahnya sebagai berikut, pertama, pengumpulan data (Data Collection), kedua, merupakan suatu proses pengumpulan data fakta-fakta dalam penelitian dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dan menentukan strategi pengumpulan data yang tepat, ketiga, reduksi Data (Rata Redustion) Merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, trnsformasi data ”kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan, keempat, memaparkan / menafsirkan data (Data Display) Merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, kelima, penarikan kesimpulan, keenam, Merupakan pengumpulan data, kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum Penelitian di mulai peneliti melakukan Assesment dengan menggunakan daftar cek. Hasil assesment terhadap 33 siswa kelas XII TKR pada bulan September 2020 diperoleh data 7 siswa yang akan dijadikan klien, dengan kriteia sebagai berikut :

Tabel 1 : Data siswa dari hasil assesment

NO	SUBYEK	KATEGORI
1	TD	Pendiem dikelas, sulit berkomunikasi, kurang aktif
2	HA	Kurang aktif, pendiem dikelas
3	WA	Tidak berani mengeluarkan pendapat, kurang aktif
4	BS	Pendiem, sulit berkomunikasi
5	MAS	Kurang aktif, pendiem dikelas, grogi saat berbicara
6	IS	Grogi saat berbicara, tidak berani mengeluarkan pendapat
7	BS	Grogi saat berbicara, tidak berani mengeluarkan pendapat

Berdasarkan hasil assesment selanjunya konselor melakukan penelitian tindakan kelas, yang hasilnya dapat di lapokan sebagai berikut:

Siklus I

Perencanaan

Pertama, membuat kesepakatan dan komitmen dengan konseli, kedua, menentukan jadwal bimbingan kelompok kelompok, ketiga, menyiapkan lembar observasi, keempat, menyiapkan lembar evaluasi, kelima, menyiapkan instrument untuk game

Pelaksanaan Tindakan

Melaksanankan Bimbingan kelompok siklus 1 tanggal 19 Oktober 2020. Pertama, Tahap pembentukan (pengakraban dan penyampaian tujuan konseling kelompok) di selingi game ”nama berderet”, kedua, tahap peralihan, ketiga, tahap pelaksanaan kegiatan (pembahasan masalah), keempat, Tahap pengakhiran (kesimpulan, penilaian, tindak lanjut).

Memberikan evaluasi afektif, kognitif, psikomotorik

Mencatat hasil Kegiatan Bimbingan Kelompok (dapat dilihat pada lampiran)

Observasi dan Monitoring

Observasi selama proses konseling kelompok dilakukan konselor. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 : Hasil Observasi proses bimbingan kelompok

NO	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		Ya	Tidak	
1)	Saling mengungkapkan Pendapat	-	V	Masih banyak siswa yang pasif, kurang komunikatif, belum bisa mengambil kesimpulan kegiatan masih didominasi oleh ketua kelompok (guru BK) suasana akrab terutama saat ada game
2)	Saling Perhatian	V	-	
3)	Saling memberi tanggapan	-	V	
4)	Komunikatif	-	V	
5)	Saling Menghargai	V	-	
6)	Hangat, Akrab dan nyaman	V	-	
7)	Kerjasama kelompok	-	V	
8)	Mengambil kesimpulan materi	-	V	

Monitoring terhadap pelaksanaan hasil kesimpulan Bimbingan kelompok dilakukan selama 1 bulan. Hasil monitoring dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Monitoring Perubahan perilaku konseli Setelah Proses Konseling Kelompok siklus 1

NO	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		ya	Tidak	
1)	Hubungan akrab anggota kelompok	V	-	Masih ada siswa yang grogi, pasif dalam kelompok, belum berkomunikasi, belum bisa bekerja sama dalam kelompok.
2)	Bisa mengungkapkan pendapatnya	-	V	
3)	Aktif Bertanya dikelas	-	V	
4)	Tidak merasa grogi saat berbicara	V	V	
5)	Lebih komunikatif	-	V	
6)	Bisa bekerja sama	-	V	

Anilis dan Refleksi

Pertama, Dalam pelaksanaan Bimbingan kelompok siklus 1 masih dijumpai 4 konseli yang kurang komunikatif, malu-malu dan bicara sangat pelan. Kedua, konselor masih mendominasi pembicaraan. Ketiga, Pemberian game bisa menimbulkan suasana hangat, akrab & menyenangkan, adanya dinamika kelompok. Keempat, Setelah di monitor selama kurang lebih 1 bulan masih ditemukan konseli yang tidak menjalankan langkah-langkah perbaikan yang sudah disimpulkan saat bimbingan kelompok siklus I, karena masih di temukan siswa yang masih merasa grogi saat berbicara depan umum, belum berani menyampaikan pendapatnya sendiri, belum bisa bekerja sama dengan teman satu kelompok, tidak komunikatif antar anggota kelompok. Untuk itu konseling kelompok akan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Pertama, Membuat kesepakatan dan jadwal konseling kelompok siklus II. Kedua, menyiapkan lembar observasi. Ketiga, Menyiapkan lembar evaluasi. Keempat, Menyiapkan peralatan untuk game

Pelaksanaan Tindakan

Konseling kelompok dilaksanakan hari senin, tanggal 24 Oktober 2020.

Pertama, Tahap pembentukan (pengakaraban dan penyampaian tujuan konseling kelompok) di selingi game "Strip Three", kedua, tahap peralihan di selingi dengan game "Nama berderet". Ketiga, tahap pelaksanaan kegiatan (pembahasan masalah) di selingi game "kata berkait". Keempat, tahap pengakhiran (kesimpulan, penilaian, tindak lanjut). Kelima, Mengadakan evaluasi afektif, kognitif, psikomotorik. Keenam, Mencatat hasil bimbingan kelompok siklus II

Observasi dan Monitoring

Observasi selama proses Bimbingan kelompok dilakukan oleh konselor. Adapun hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5 : Hasil Observasi proses bimbingan kelompok

NO	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		Ya	Tidak	
1)	Saling mengungkapkan masalah	V	-	Proses komunikasi dalam
2)	Saling Perhatian	V	-	Bimbingan sudah lancar
3)	Saling memberi tanggapan	V	-	dan muncul dinamika
4)	Komunikatif	V	-	kelompok.
5)	Saling Menghargai	V	-	
6)	Hangat, Akrab dan nyaman	V	-	
7)	Kerjasama kelompok	V	-	
8)	Mengambil kesimpulan materi	V	-	

Monitoring terhadap pelaksanaan hasil bimbingan kelompok siklus II dilakukan selama 1 bulan. Hasil monitoring dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Monitoring Perubahan perilaku konseli Setelah Proses Bimbingan Kelompok siklus II

NO	Aspek Yang di Observasi	Indikator		Keterangan
		ya	Tidak	
1)	Hubungan akrab anggota kelompok	V	-	Sudah ada peningkatan dalam
2)	Bisa mengungkapkan pendapatnya	V	-	diri siswa
3)	Aktif Bertanya dikelompok/dikelas	V	-	Bisa berpendapat, tidak merasa
4)	Tidak merasa grogi saat berbicara	V	-	grogri, bisa bekerja sama dengan
5)	Lebih komunikatif	V	-	teman, siswa bisa aktif bertanya
6)	Bisa bekerja sama	V	-	dikelas

Analisis dan Refleksi

Pertama, Pelaksanaan Bimbingan kelompok pada siklus II sudah berjalan sangat komunikatif, Anggota kelompok lebih terbuka dan saling mengeluarkan pendapatnya masing-masing tanpa ada rasa malu-malu. Kedua, Penggunaan game dalam bimbingan kelompok menimbulkan dinamika kelompok yang baik, membuat anggota kelompok jadi tidak grogi, tidak nervous tetapi bisa tampil rileks dan gembira.

Pengumpulan Data dan Reduksi Data

Setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, dan masing-masing siklus telah dilakukan observasi, monitoring dan evaluasi, maka dari hasil evaluasi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.7. Hasil evaluasi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik

NO	Pernyataan	Siklus I		Siklus II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
A	Afektif (perasaan positif)				
1)	Apakah anda yakin Bimbingan kelompok bisa memperoleh pemahaman materi yang baru	7	-	7	-
2)	Apakah Pemberian game dalam bimbingan kelompok bisa menciptakan dinamika kelompok	7	-	7	-
B	Kognitif (pemahaman baru)	Benar	Salah	Benar	Salah
1)	Tujuan bimbingan kelompok adalah berkembangnya sosialisasi dan komunikasi siswa	7	-	7	-
2)	Bimbingan kelompok adalah memanfaatkan dinamika untuk mencapai tujuan-tujuan bimbingan dan konseling,	7	-	7	-
3)	Penggunaan Game dalam bimbingan kelompok adalah untuk menciptakan dinamika kelompok.	7	-	7	-
4)	Tahap pengakhiran dalam bimbingan kelompok adalah untuk mengambil kesimpulan, mengevaluasi dan membuat rencana tindak lanjut	7	-	7	-
C	Psikomotorik (unjuk kerja)	Ya	tidak	Ya	Tidak
1)	Akrab anggota kelompok	4	3	7	-
2)	Bisa mengungkapkan pendapatnya	2	5	7	-
3)	Aktif Bertanya dikelompok/dikelas	2	5	7	-
4)	Tidak merasa grogi saat berbicara	2	5	7	-
5)	Lebih komunikatif	4	3	7	-
6)	Bisa bekerja sama	4	3	7	-

Pembahasan

Penafsiran Data

Dari data-data diatas yang di peroleh melalui kuesioner dapat di tafsirkan sebagai berikut :Pertama, dari aspek afektif, baik pada siklus I maupun siklus II Konseli (siswa) memiliki perasaan yang positif terhadap pelaksanaan bimbingan kelompok di buktikan semua siswa merasa yakin bahwa bimbingan kelompok bisa memperoleh pemahaman materi baru, di samping itu mereka juga merasakan suasana dinamika kelompok karena adanya game edukasi dalam bimbingan kelompok. Kedua, dari aspek kognitif, siswa memiliki pemahaman baru tentang tujuan bimbingan kelompok, pentingnya menciptakan dinamika kelompok, pentingnya menjaga suasana hangat dan perlunya mengambil keputusan dan tindak lanjut. Ketiga, dari aspek psikomotorik, pada siklus I masih belum semua siswa bisa menjalankan keputusan bimbingan kelompok, masih ada yang belum akrab, belum bisa mengungkapkan pendapatnya, masih banyak yang belum aktif bertanya, masih merasa gorogi, dan ada yang

belum bisa bekerja sama . Namun setelah siklus II semua konseli sudah bisa melaksanakan keputusan yang di simpulkan dalam Bimbingan kelompok .

Pengambilan Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut: pertama, Siswa merasa senang dengan adanya game dalam bimbingan kelompok karena bisa membantu menciptakan dinamika kelompok selama proses bimbingan kelompok sehingga membantu melancarkan proses pemahaman siswa akan topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok tersebut. Kedua, siswa memiliki pemahaman akan tujuan, langkah-langkah dan konsekuensi dari keputusan yang di simpulkan dalam bimbingan kelompok. Ketiga, siswa memiliki semangat dan kesanggupan untuk mewujudkan langkah-langkah dalam unjuk kerja yang nyata.

Implementasi bimbingan kelompok dapat mengembangkan kompetensi professional, pedagogik, sosial, dan kepribadian konselor sekolah (Supriyanto and Wahyudi, 2018). Media bimbingan menjadi alternatif untuk menunjang keaktifan siswa selama layanan bimbingan kelompok (Alhadi, Supriyanto, and Dina, 2016). Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang komprehensif memerlukan kolaborasi untuk pengembangan kompetensi konselor sekolah (Supriyanto and Sutoyo, 2015). Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penelitian yang dilaksanakan konselor sekolah untuk pengembangan kompetensi professional konselor sekolah (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, & Sutoyo, 2015).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan perbaikan performa atau layanan yang dilakukan guru BK dapat meningkatkan dinamika kelompok, sehingga siswa lebih berkembang secara optimal, bisa bekerja sama dalam kelompok, aktif dalam proses kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhadi, S., Supriyanto, A., & Dina, D. A. M. (2016). Media in guidance and counseling services: a tool and innovation for school counselor. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 1(1), 6-11.
- Akib. Z. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya
- Dinas pendidikan. (2006). *Program Pengembangan Diri Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Dikmenum
- Dinas pendidikan. (2002). *Panduan Pelayanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Kompetensi* . Jakarta: Dikmenum
- Dwi Nita . (2008). *Game Edukasi* .BeritaNet.com, 23 Nopember, 2008 ,10:32:00)
- Depdiknas. (2004). *Pengembangan Silabus: Sosialisasi KTSP*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Eliasa, Eva Imania. (2010). *Program Bimbingan Pribadi dan Sosial Untuk Meningkatkan Kompetensi Intrapersonal dan Interpersonal Siswa Remaja*. *Tesis*.SPS UPI. Tidak diterbitkan.
- Faizah. (2008). *Program Bimbingan dan Konseling Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*.*Tesis*. SPS UPI. Tidak diterbitkan.

- Jamil.S,dkk. (2008). *100 game kreatif*. Yogyakarta: Gradien Mediatama.
- Lengkong.P,dkk. (2008). *Koleksi Games Seru*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas
- Munir, B. (2001). *Dinamika Kelompok, Penerapannya dalam Laboratorium Ilmu Perilaku*. Jakarta: Universitas Sriwijaya.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ririn. (2008). *Pemanfaatan game dalam pendidikan anak (makalah)*. Yogyakarta
- Romlah, Tatik. (1989). *Teori Dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud
- Segita, lina. (2016). *Penggunaan game edukasi “angry birds “ untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam konseling kelompok*.(internet).(diunduh 7 Oktober 2010) tersedia di <https://scholar.google.co.id>
- Santosa, S. (1983). *Dinamika Kelompok*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Supriyanto, A., & Wahyudi, A. (2018). Group Guidance Services Based on Folklore for Students Junior High School. *International Journal of Indonesian Education and Teaching (IJIET)*, 2(1), 37-46.
- Sutoyo, A., & Supriyanto, A. (2015). Development Personality/Social Competency of Secondary High School Students trough A Comprehensive Guidance and Counseling Program. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(2).
- Utami, Dyah Widowat. (2002). *Pengaruh metoda Dinamika Kelompok Terhadap peningkatan efektifitas kelompok Saka Bakti Husada (sbh)* (internet). (diunduh 04 November 2002) tersedia di <http://repository.unair.ac.id/35029/>
- Zaenudin. (2009). *Pelayanan Konseling Dalam KTSP*. Jakarta : P4TK
- Zaenudin. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pelayanan Konseling* . Jakarta : P4TK.