



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2018**



**LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *SELF  
CONTROL* UNTUK MENGATASI KECANDUAN GAME  
*ONLINE* PADA SISWA KELAS X SMAN 1  
PECANGAAN JEPARA**



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2018**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### ***Motto:***

Tak ada yang mustahil selama ada kemauan untuk mencoba. Yakinlah dirimu dan berusaha sebaik mungkin. (Mario Teguh)



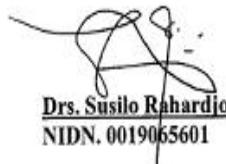
### **Persembahan:**

1. Bapak Karmiadi dan Ibu Siti Chotimah yang telah melahirkan peneliti di dunia ini. Yang tidak hentinya memberikan kasih dan sayang kepada peneliti sampai kapanpun.
2. Kakak Ita Fajriyah dan Adik Agus Ulin Nuha yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti, dan terima kasih atas semuanya.
3. Semua teman-teman program studi Bimbingan dan Konseling UMK angkatan 2014 yang telah bersama menempuh pendidikan.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Noor Susanti (NIM. 201431028) ini telah diperiksa dan disetujui  
untuk diuji.

Kudus, Juli 2018  
Pembimbing I



Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons  
NIDN. 0019065601

Pembimbing II



Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.  
NIDN. 06111116401

Mengetahui,  
Ka. Progdi Bimbingan dan Konseling



Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.  
NIDN. 06111116401

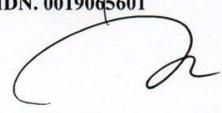
### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Noor Susanti (NIM: 201431028) ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, 25 Juli 2018  
Tim Pengaji

  
**Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons**  
NIDN. 0019065601

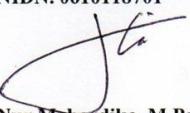
Ketua

  
**Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.**  
NIDN. 06111116401

Anggota

  
**Indah Lestari, M.Pd. Kons**  
NIDN. 0610118701

Anggota

  
**Nur Mahardika, M.Pd.**  
NIDN. 0630088901

Anggota

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,



**Dr. Stamet Utomo, M.Pd.**  
NIDN. 0019126201

## **PRAKATA**

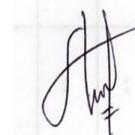
Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmatNya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Self Control* untuk Mengatasi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pecangaan Jepara” dapat diselesaikan. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Pada penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
2. Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus sekaligus dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu kelancaran untuk mengadakan penelitian dan memberikan bimbingan, arahan serta masukan dan dorongan sehingga tersusun skripsi ini.
3. Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons. Dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, saran serta dorongan sehingga tersusun skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pengampu Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang membimbing penulis selama kuliah dan memberikan bekal pengetahuan.

5. Drs. Noor Kholiq, M.Pd. Kepala sekolah SMAN 1 Pecangaan Jepara yang telah membantu kelancaran dan memberikan izin dalam penelitian ini.
6. M. Sri Mukayak, S.Pd. Kolaborator yang telah membantu peneliti dalam mempersiapkan segala hal dalam penelitian tindakan bimbingan konseling, dan atas masukan dalam perbaikan pelaksanaan penelitian.
7. Siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control*.
8. Ibu dan Bapakku yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu, dan memberikan do'a yang tiada henti-hentinya untuk memohonkan keberkahan dan kesuksesan bagi anak-anaknya.
9. Semua teman yang telah memberikan semangat, dukungan kepada peneliti selama ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah mendorong dan memberikan bantuan sehingga dapat tersusun skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal kebaikan Bapak/Ibu mendapat imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dalam skripsi ini, masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan.

Kudus, Juli 2018  
Penyusun



**Noor Susanti**  
NIM 201431028

## ABSTRACT

Susanti, Noor. 2018. *Group Guidance Service with Self Control Technique to Overcome the Addiction of Online Game on the Students of Class X SMAN 1 Pecangaan Jepara.* Skripsi. Guidance and Counseling Study Program. Muria Kudus University. Advisor: (i) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons. (ii) Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.

Purpose in this research as follows: 1. Describe the applications of group guidance services with self control techniques to overcome the addiction of online game the students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara. 2. Describe the results of group guidance services with self control techniques to overcome the addiction of online game the students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara.

Group guidance is a group discussion activity that supports the social of each individual in the group, and improve the quality of cooperation in groups to achieve meaningful goals for participants. Self control is the ability of an individual to use his will or desire in guiding his own behaviour with positive things for himself. Addiction to online game is a habit of playing online game that are too long to be addicted or addicted. Hypothesis research: 1. The applications of group guidance service with self control techniques can overcome the addiction of online game the students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara. 2. Addiction of online game can be overcome after given group guidance service with self control technique at students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara.

Type of research PTBK with stage: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observations and 4. Reflections conducted in two research cycles, each cycle conducted three meetings. The subjects of the study were 8 students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara in the Academic Year 2017/2018. Data collection techniques used are observation and interview techniques. Data analysis used is descriptive qualitative data analysis.

The results of the research describe the pre-cycle group members (students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara) get a score of 18 (36%) category (High), in cycle I the first meeting of the group members get a score 23 (47%) category (High), second meeting get a score 26 (53%) category (Enough), the third meeting get score 30 (60%) category (Enough). In cycle II the group members get a score 34 (68%) category (Low), second meeting the group members get a score 38 (75%) category (Low), the third meeting the group members get a score 42 (84%) category (Very Low).

Conclusions in this study, among others: 1. Activity of researcher in implementation of group guidance service with self control technique in cycle I get score 65 (65%) category (Enough), in cycle II get score 88 (88%) category (Very Good). So the hypothesis that “The applications of group guidance service with self control techniques can overcome the addiction of online game the students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara”, accepted because it has achieving

the indicator of success. 2. Addictions to online game the students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara in cycle I get score 30 (60%) category (Enough), in cycle II get score 42 (84%) category (Very Low). So hypothesis stating "Addiction of online game can be overcome after given group guidance service with self control technique at students of class X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara", accepted because it has achieving the indicator of success. Suggestions that researchers convey include: 1. Students: Students are expected to do better in overcoming the addiction of online game so that students have an enormous impact and influence on the development of learning achievement. 2. Counselor: Counselor are expected to be able to collaborate with the curriculum and subject teachers in providing guidance and counseling services to students at SMAN 1 Pecangaan Jepara. 3. Principal: Principal is expected to participate in developing the activities of guidance and counselling services to students in SMAN 1 Pecangan Jepara. 4. Researcher: Researcher next is expected to be able to counseling technique or service type which is more varied in the future for the development of research guidance better counsellng in the future.

**Key Word:** *Group Guidance Services, Self Control Technique, Addictions to online game.*



## ABSTRAK

Susanti, Noor. 2018. *Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Self Control Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pecangaan Jepara*. Skripsi. Program studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons. (ii) Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.

Tujuan dalam penelitian ini antara lain: 1. Mendeskripsikan penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control* untuk mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara. 2. Mendeskripskan hasil layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control* untuk mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara.

Bimbingan kelompok adalah kegiatan kelompok diskusi yang menunjang perkembangan sosial masing-masing individu dalam kelompok, serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna mencapai tujuan yang bermakna bagi peserta. *Self control* adalah kemampuan individu untuk menggunakan kehendak atau keinginannya dalam membimbing tingkah lakunya sendiri dengan hal yang positif bagi dirinya. Kecanduan *game online* yaitu kebiasaan bermain *game online* yang terlalu lama menjadi ketergantungan atau kecanduan. Hipotesis penelitian: 1. Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control* dapat mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan jepara. 2. Kecanduan *game online* dapat diatasi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control* pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara.

Jenis penelitian PTBK dengan tahap: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan, 4. Refleksi yang dilakukan dalam dua siklus penelitian, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian adalah 8 siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara tahun pelajaran 2017/2018. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian peneliti uraikan pada pra siklus anggota kelompok (siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara) mendapatkan skor 18 (36%) kategori (Tinggi), pada siklus I pertemuan pertama anggota kelompok memperoleh skor 23 (47%) kategori (Tinggi), pertemuan kedua memperoleh skor 26 (53%) kategori (Cukup), pertemuan ketiga memperoleh skor 30 (60%) kategori (Cukup). Pada siklus II anggota kelompok memperoleh skor 34 (68%) kategori (Rendah), pertemuan kedua anggota kelompok memperoleh skor 38 (75%) kategori (Rendah), pertemuan ketiga anggota kelompok memperoleh skor 42 (84%) kategori (Sangat Rendah).

Simpulan dalam penelitian sebagai berikut: 1. Aktivitas peneliti dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control* pada siklus I memperoleh skor 65 (65%) kategori (Cukup), pada siklus II memperoleh skor 88

(88%) kategori (Sangat Baik). Jadi hipotesis yang menyatakan “Penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control* dapat mengatasi kecanduan *game online* pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara”, diterima karena telah mencapai indikator keberhasilan. 2. Kecanduan *game online* pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara pada siklus I memperoleh skor 30 (60%) kategori (Cukup), pada siklus II memperoleh skor 42 (84%) kategori (Sangat Rendah). Jadi hipotesis yang menyatakan “Kecanduan *game online* dapat diatasi setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *self control* pada siswa kelas X MIPA 2 SMAN 1 Pecangaan Jepara”, diterima karena telah mencapai indikator keberhasilan. Saran yang peneliti sampaikan antara lain: 1. Siswa: Siswa diharapkan dapat lebih baik lagi dalam mengatasi kecanduan *game online* sehingga siswa mempunyai dampak dan pengaruh yang sangat besar terhadap prestasi belajarnya. 2. Konselor: Konselor diharapkan mampu untuk melakukan kolaborasi dengan kurikulum dan guru mata pelajaran dalam memberikan pelayanan bimbingan dan konseling pada siswa di SMAN 1 Pecangaan Jepara. 3. Kepala Sekolah: Kepala sekolah diharapkan dapat ikut berpartisipasi dalam mengembangkan kegiatan layanan bimbingan dan konseling pada siswa di SMAN 1 Pecangaan Jepara. 4. Peneliti: Peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk teknik konseling atau jenis layanan yang lebih variatif di kemudian hari demi pengembangan ranah penelitian bimbingan konseling yang lebih baik di kemudian hari.

Kata Kunci: *Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik Self Control, Kecanduan Game Online.*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LOGO.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMPAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional .....	8
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN .....</b>	 <b>12</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Layanan Bimbingan Kelompok.....	12
2.1.1.1 Pengertian Bimbingan Kelompok.....	12
2.1.1.2 Tujuan Bimbingan Kelompok .....	13
2.1.1.3 Fungsi Bimbingan Kelompok.....	15
2.1.1.4 Manfaat Bimbingan Kelompok .....	18

2.1.1.5 Asas-asas Bimbingan Kelompok .....	19
2.1.1.6 Jenis Layanan Bimbingan Kelompok.....	24
2.1.1.7 Komponen Layanan Bimbingan Kelompok .....	25
2.1.1.8 Materi Layanan Bimbingan Kelompok .....	30
2.1.1.9 Tahap-tahap Layanan Bimbingan Kelompok.....	32
2.1.2 <i>Self Control</i> .....	39
2.1.2.1 Pengertian Teknik <i>Self Control</i> .....	39
2.1.2.2 Aspek-aspek Teknik <i>Self Control</i> .....	40
2.1.2.3 Prinsip-prinsip dalam Teknik <i>Self Control</i> .....	44
2.1.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Self Control</i> .....	47
2.1.2.5 Langkah-langkah Teknik <i>Self Control</i> .....	50
2.1.3 Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Self Control</i> .....	52
2.1.4 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	56
2.1.4.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....	56
2.1.4.2 Faktor yang Menyebabkan Kecanduan <i>Game Online</i> .....	57
2.1.4.3 Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	59
2.1.4.4 Dampak <i>Game Online</i> .....	61
2.1.4.5 Bahaya <i>Game Online</i> .....	66
2.1.4.6 Upaya untuk Mereduksi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	68
2.1.5 Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Self Control</i> untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	69
2.2 Kajian Penelitian Relevan .....	70
2.3 Kerangka Berpikir .....	72
2.4 Hipotesis Tindakan.....	74

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>75</b>
3.1 Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.....	75
3.1.1 Setting Penelitian .....	75
3.1.2 Karakteristik Subyek Penelitian .....	75
3.2 Variabel Penelitian .....	76
3.3 Rancangan Penelitian .....	77
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	81
3.4.1 Observasi .....	82
3.4.1.1 Pengertian Observasi .....	82
3.4.1.2 Tujuan Observasi.....	83
3.4.1.3 Jenis-jenis Observasi .....	83
3.4.2 Wawancara.....	84
3.4.2.1 Pengertian Wawancara .....	84
3.4.2.2 Tujuan Wawancara.....	85
3.4.2.3 Jenis-jenis Wawancara .....	86
3.5 Instrumen Penelitian.....	87
3.6 Analisis Data .....	94
3.7 Indikator Keberhasilan.....	96
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>98</b>
4.1 Pra Siklus .....	98
4.2 Siklus I .....	99
4.3 Siklus II .....	123
4.4 Simpulan Hasil Penelitian .....	151

4.5 Uji Hipotesis Tindakan .....	152
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>154</b>
5.1 Pembahasan Siklus I .....	154
5.2 Pembahasan Siklus II.....	156
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>159</b>
6.1 Simpulan .....	159
6.2 Saran.....	160
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>161</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>165</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>215</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>216</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
2.1 Materi Layanan Bimbingan Kelompok.....	32
3.1 Jadwal Rancangan Penelitian .....	75
3.5.1.1 Pedoman Observasi Peneliti terhadap Permasalahan Siswa .....	88
3.5.1.2 Pedoman Observasi Peneliti terhadap Aktivitas Siswa.....	89
3.5.1.3 Pedoman Observasi Kolaborator terhadap Peneliti .....	91
3.5.2.1 Pedoman Wawancara Peneliti terhadap Guru BK atau Wali Kelas....	93
3.5.2.2 Pedoman Wawancara Peneliti terhadap Siswa .....	94
3.3 Kriteria Penilaian Kolaborator terhadap Aktivitas Peneliti .....	97
3.4 Kriteria Penilaian Peneliti terhadap Permasalahan Siswa.....	97
4.1 Hasil Pengamatan Pra Siklus Peneliti terhadap Permasalahan Siswa.....	98
4.2 Pengamatan Kolaborator terhadap Peneliti pada Siklus I .....	116
4.3 Pengamatan Peneliti terhadap Aktivitas Siswa pada Siklus I .....	119
4.4 Pengamatan Peneliti terhadap Permasalahan Siswa pada Siklus I.....	121
4.5 Rekapitulasi Pengamatan Peneliti terhadap Permasalahan siswa pada Siklus I .....	122
4.6 Diagnosis Kelemahan Peneliti pada Siklus I .....	122
4.7 Pengamatan Kolaborator terhadap Peneliti pada Siklus II.....	139
4.8 Pengamatan Peneliti terhadap Aktivitas Siswa pada Siklus II.....	142
4.9 Pengamatan Peneliti terhadap Permasalahan Siswa pada Siklus II .....	144
4.10 Rekapitulasi Pengamatan Peneliti terhadap Permasalahan Siswa pada Siklus II.....	144
4.11 Refleksi Aktivitas Peneliti pada Siklus I dan Siklus II .....	146

4.12 Refleksi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	148
4.13 Refleksi Permasalahan Siswa pada Siklus I dan Siklus II .....	150



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir .....	73
3.1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	78
4.1 Grafik Refleksi Aktivitas Peneliti pada Siklus I dan Siklus II.....	148
4.2 Grafik Refleksi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II .....	150
4.3 Grafik Permasalahan Siswa pada Siklus I dan Siklus II .....	151



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. RPL Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 1 .....	165
2. Materi Siklus I Pertemuan 1 .....	169
3. Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 1 .....	171
4. RPL Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 2 .....	173
5. Materi Siklus I Pertemuan 2 .....	177
6. Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 2 .....	180
7. RPL Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 3 .....	182
8. Materi Siklus I Pertemuan 3 .....	186
9. Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan 3 .....	188
10. RPL Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	190
11. Materi Siklus II Pertemuan 1 .....	194
12. Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 1 .....	196
13. RPL Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	198
14. Materi Siklus II Pertemuan 2 .....	202
15. Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 2 .....	204
16. RPL Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 3 .....	206
17. Materi Siklus II Pertemuan 3 .....	210
18. Laporan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan 3 .....	212
19. Dokumentasi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Self Control</i> .....	214