



**MEREDUKSI PERILAKU ANTI SOSIAL MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN
SIMULASI PADA SISWA KELAS XII
SMAN 1 JEKULO KUDUS**



Oleh
NOVA HARDIANTI
NIM. 20143004

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

2018



**MEREDUKSI PERILAKU ANTI SOSIAL MELALUI LAYANAN
BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN SIMULASI
PADA KELAS XII SMAN 1 JEKULO KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Bimbingan dan Konseling**

Oleh
NOVA HARDIANTI
NIM. 201431004

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

2018

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

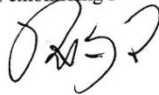
“Selemah-lemah manusia ialah orang yang tak boleh mencari sahabat dan orang yang lebih lemah dari itu ialah orang yang mensia-siakan sahabat yang telah dicari”. (Saidina Ali)



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Nova Hardianti (NIM 201431004) ini telah diperiksa dan disetujui
untuk diuji.

Kudus, Agustus 2018
Pembimbing I



Drs. Masturi, MM
NIDN. 0614055701

Pembimbing II



Drs. Sucipto, M.Pd.,Kons
NIDN. 0629086302

Mengetahui,
Ka. Progd Bimbingan dan Konseling



Drs. Arista Kiswanto, M.Pd.
NIDN. 0611116401

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Nova Hardianti (Nim 201431004) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, Agustus 2018
Tim Penguji



Drs. Masturi, MM
NIDN. 0614055701

Ketua/Anggota



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

Anggota



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

Anggota



Richma Hidayati, M.Pd
NIDN. 0612028801

Anggota

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dt. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

PRAKATA

Alhamdulillah, penulis syukuri atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Mereduksi Perilaku Anti Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Kelas XII SMAN 1 Jekulo Kudus” dapat diselesaikan dengan lancar guna memenuhi sebagai persyaratan mengajukan skripsi dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Drs.Arista Kiswantoro, M.Pd. Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah menyetujui judul skripsi.
3. Drs. Masturi, MM. Sebagai dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan keikhlasannya, memberikan arahan, saran dan motivasi hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini dengan baik, lancar dan tepat waktu.
4. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Sebagai dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan keikhlasannya,

memberikan arahan, saran dan motivasi hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini dengan baik, lancar dan tepat waktu.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah membimbing penulis selama kuliah dan memberi bekal ilmu yang bermanfaat.
6. Kepala sekolah SMAN 1 Jekulo Kudus yang telah memberikan ijin untuk mengadakan observasi dan wawancara kepada peneliti untuk mengadakan observasi dan wawancara di SMAN 1 Jekulo Kudus.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini. Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan guna perbaikan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Bimbingan dan Konseling.

Kudus, 15 Mei 2018

Penulis,

Nova Hardianti

ABSTRACT

Hardianti, Nova. 2018. *Reducing Anti-Social Behavior Through Group Guidance Services With Simulation Game Techniques For Students of Class XII of SMA 1 Jekulo Kudus*. Skripsi. Guidance and Counseling, Theacer Training and Education Faculty of Muria Kudus University. Supervisor: (i) Drs. Masturi, MM, (ii) Drs. Sucipto, M.Pd. Kons.

The purpose of this study are: 1. Describe Group Guidance Services with Simulation Game Techniques to Reduce Class XII Students' Anti-Social Behavior of Senior High School 1 Jekulo Kudus, 2. Can be Reduced Anti-Social Behavior through Group Guidance Services with Simulation Game Techniques for Students Class XII of SMA 1 Jekulo Kudus.

Anti-social behavior is a behavior that withdraws from social activities in the surrounding environment and tends to be alone. To realize an understanding of anti-social behavior researchers attempt to reduce students' anti-social behavior through group guidance services with Simulasi game techniques.

The type of PTBK research with stages: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observation and 4. Reflection carried out in two research cycles, each cycle is carried out 3 meetings. Research subjects were 8 students. Data collection techniques used are observation, interview and documentation techniques. The data analysis used in this research is qualitative descriptive data analysis.

Results of the study: Pre cycle average score of 13.4 (26.7%) in the category (Very Less). The first cycle of the first meeting students got a score of 18 (36%) in the category (Less) with a description of 6 students in the category (Less) and 2 students in the category (Very Less). The second meeting of students got a score of 23 (46%) in the category (Less) with a description of 5 students in the category (Less) and 3 students in the category (Enough), the third meeting of students got a score of 26.5 (53%) entered the category (Enough) with information 6 students in the category (Enough) and 2 students in the category (Less). Second Cycle the first meeting of students got a score of 29.2 (58.5%) entered in the category (Enough) with a description of 8 students in the category (Enough). The second meeting of students got a score of 35 (70%) in the category (Good) with a description of 7 students in the category (Good) and 1 student in the category (Enough). The third meeting of students got a score of 39.5 (79%) in the category (Good) with a description of 6 students in the category (Good) and 2 students in the category (Excellent).

Based on the results of the research above is as follows: 1. Researchers' activities in providing group guidance services with simulation techniques in the first cycle obtained a score of 59% with the category (Enough). In the second cycle scored 74% with the category (Good). So the hypothesis which states "Group guidance services with simulation game techniques can reduce the anti-social behavior of class XII students of SMA N 1 Jekulo Kudus" can be accepted because it has reached the indicator of success. 2. The reduction of the anti-social behavior of cycle I increased the score by 45% in the category (Less), and in the second cycle, it scored 69.1% in the category (Good). Based on the results of the

discussion and data analysis researcher can conclude that guidance services with simulation game techniques can reduce students' anti-social behavior, thus the proposed hypothesis can be accepted because it meets the indicators of success. Researcher's suggestions that the researchers convey include: 1. Principal: expected support and support for teacher guidance and counseling at SMA N 1 Jekulo Kudus in carrying out counseling and guidance programs. As well as creating a conducive climate for students to interact. 2. Teacher guidance and counseling: expected to pay attention to interpersonal relationships that are established between students in the school, as well as applying group guidance and counseling or simulation game techniques in carrying out guidance and counseling programs that have been prepared at school. 3. Students: Should discard feelings of fear, insecurity and insecurity that will eventually lead to difficulties in socializing. 4. Subsequent researchers: expected to practice theories of guidance and counseling services for more innovative students.

Keywords: *Anti-Social Behavior, Group Guidance, Simulation Techniques*



ABSTRAK

Hardianti, Nova. 2018. *Mereduksi Perilaku Anti Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas XII SMA 1 Jekulo Kudus*. Skripsi. Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Masturi, MM, (ii) Drs. Sucipto, M.Pd. Kons.

Tujuan penelitian ini adalah: 1. Mendeskripsikan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi untuk Mereduksi Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA 1 Jekulo Kudus, 2. Dapat direduksinya Perilaku Anti Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas XII SMA 1 Jekulo Kudus.

Perilaku anti sosial merupakan perilaku yang menarik diri dari kegiatan-kegiatan sosial di lingkungan sekitarnya dan cenderung menyendiri. Untuk mewujudkan pemahaman mengenai perilaku anti sosial peneliti berupaya untuk mereduksi perilaku anti sosial siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi.

Jenis penelitian PTBK dengan tahap: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan dan 4. Refleksi yang dilakukan dalam dua siklus penelitian, setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Subjek penelitian sebanyak sebanyak 8 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis yang data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian: Pra siklus skor rata-rata 13,4 (26,7%) dengan kategori (Sangat Kurang). Siklus I pertemuan pertama siswa memperoleh skor 18 (36%) masuk kategori (Kurang) dengan keterangan 6 siswa kategori (Kurang) dan 2 siswa kategori (Sangat Kurang). Pertemuan kedua siswa memperoleh skor 23 (46%) masuk kategori (Kurang) dengan keterangan 5 siswa kategori (Kurang) dan 3 siswa kategori (Cukup), pertemuan ketiga siswa memperoleh skor 26,5 (53%) masuk kategori (Cukup) dengan keterangan 6 siswa kategori (Cukup) dan 2 siswa kategori (Kurang). Siklus II pertemuan pertama siswa memperoleh skor 29,2 (58,5%) masuk kategori (Cukup) dengan keterangan 8 siswa kategori (Cukup). Pertemuan kedua siswa memperoleh skor 35 (70%) masuk kategori (Baik) dengan keterangan 7 siswa kategori (Baik) dan 1 siswa kategori (Cukup). Pertemuan ketiga siswa memperoleh skor 39,5 (79%) masuk kategori (Baik) dengan keterangan 6 siswa kategori (Baik) dan 2 siswa kategori (Sangat Baik).

Berdasarkan hasil; penelitian di atas, peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut: 1. Aktivitas peneliti dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi pada siklus I memperoleh skor 59% dengan kategori (Cukup). Pada siklus II memperoleh skor 74% dengan kategori (Baik). Jadi hipotesis yang menyatakan "Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi dapat mereduksi perilaku anti sosial siswa kelas XII SMA N 1 Jekulo Kudus" dapat diterima karena telah mencapai indikator keberhasilan. 2. Tereduksinya perilaku anti sosial siklus I memperoleh skor 45% dengan kategori (Kurang), dan pada siklus II memperoleh skor 69,1% dengan

kategori (Baik). Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data peneliti dapat menyimpulkan bahwa layanan bimbingan dengan teknik permainan simulasi dapat mereduksi perilaku anti sosial siswa, dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima karena telah memenuhi indikator keberhasilan. Saran peneliti yang peneliti sampakan antara lain: 1. Kepala sekolah: diharapkan dukungan dan support kepada guru bimbingan dan konseling di SMA N 1 Jekulo Kudus dalam melaksanakan tugas program bimbingan dan konseling. Serta menciptakan iklim yang kondusif bagi semua siswa untuk berinteraksi. 2. Guru bimbingan dan konseling: diharapkan memperhatikan hubungan antar pribadi yang terjalin antar siswa disekolah, serta menerapkan bimbingan dan konseling kelompok atau teknik permainan simulasi dalam melaksanakan program bimbingan dan konseling yang telah disusun di sekolah. 3. Siswa: Hendaknya membuang perasaan takut, minder dan tidak percaya diri yang akhirnya akan menyebabkan kesulitan dalam bergaul. 4. Peneliti selanjutnya: diharapkan mempraktikkan teori-teori layanan-layanan bimbingan dan konseling untuk siswa yang lebih inovatif.

Kata kunci: *Perilaku Anti Sosial, Bimbingan Kelompok, Teknik Permainan Simulasi*



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	vi
PRAKATA	vi
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR GRAFIK	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Perilaku Anti Sosial.....	9
2.1.1.1 Pengertian Perilaku Anti Sosial.....	9
2.1.1.2 Ciri-ciri Perilaku Anti Sosial.....	11
2.1.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Anti Sosial.....	14
2.1.1.4 Jenis Perilaku Anti Sosial.....	17
2.1.2 Layanan Bimbingan Kelompok.....	19
2.1.2.1 Pengertian Bimbingan Kelompok.....	19
2.1.2.2 Tujuan Bimbingan Kelompok.....	20
2.1.2.3 Tujuan Bimbingan Kelompok.....	21
2.1.2.4 Komponen Bimbingan Kelompok.....	23
2.1.2.5 Tahapan Bimbingan Kelompok.....	24
2.1.2.6 Teknik- Teknik Bimbingan Kelompok.....	28
2.1.3 Teknik Permainan Simulasi.....	29
2.1.3.1 Pengertian Teknik Permainan Simulasi.....	30
2.1.3.2 Tujuan Teknik Permainan Simulasi.....	31
2.1.3.3 Cara Membuat Teknik Permainan Simulasi.....	32

2.1.3.4 Cara Melaksanakan Teknik Permainan Simulasi.....	33
2.1.4 Mereduksi Perilaku Anti Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Simulasi.....	35
2.2 Kajian Penelitian Ynag Relevan.....	39
2.3 Kerangka Berpikir.....	42
2.4 Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.....	45
3.1.1 Setting Penelitian.....	45
3.1.2 Karakteristik Subyek Penelitian.....	46
3.2 Variabel Penelitian.....	47
3.3 Rancangan Penelitian.....	49
3.4 Pengumpulan Data.....	56
3.5 Analisis Data.....	82
3.6 Indikator Keberhasilan.....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	86
4.1 Hasil Penelitian Pra Siklus.....	86
4.2 Siklus I.....	94
4.3 Siklus II.....	122
4.4 Kesimpulan.....	153
4.5 Uji Hipotesis.....	155
BAB V PEMBAHASAN.....	185
5.1 Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I.....	156
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II.....	163
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....	174
6.1 Simpulan.....	174
6.2 Saran.....	175
DAFTAR PUSTAKA.....	177
LAMPIRAN.....	180

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tahap Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Untuk Mereduksi Perilaku Anti Sosial	36
3.1 Rincian Waktu Penelitian	46
3.2 Subyek Penelitian Santri Pondok Pesantren Raudhatul Ulum.....	47
3.3 Materi Layanan Bimbingan Kelompok	52
3.4 Pedoman Wawancara Peneliti Dengan Guru Bimbingan dan Konseling Sebelum Dilaksanakan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi	63
3.5 Pedoman Wawancara Peneliti Dengan Siswa Sebelum Dilaksanakan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi	64
3.6 Pedoman Observasi Kaloborator Terhadap Peneliti Dalam Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi	65
3.7 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa.....	70
3.8 Pedoman Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi.....	77
3.9 Pedoman Kriteria Penskoran Observasi Peneliti Saat Mengikuti Layanan Bimbingan Kelompok.....	80
4.1 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Pra Siklus.....	89
4.2 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Frekuensi Pada Aspek Penelitian Pra Siklus	91
4.3 Perencanaan Materi dan Waktu Pada Siklus I.....	94
4.4 Hasil Observasi Kaloborator Terhadap Peneliti Saat Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I.....	107
4.5 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I.....	111
4.6 Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekulo Kudus Siklus I.....	114
4.7 Hasil Wawancara Dengan Guru BK Setelah Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I	119
4.8 Kelemahan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siklus I.....	121
4.9 Perencanaan Materi Pada Siklus II.....	122
4.10 Hasil Observasi Kaloborator Terhadap Peneliti Saat Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus II	135
4.11 Hasil Observasi Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus II....	138
4.12 Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekulo Kudus Siklus II.....	143
4.13 Hasil Wawancara Dengan Guru BK Setelah Pemberian Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus II	147
4.14 Peningkatan Aktivitas Siswa Selama Mengikuti Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I Siklus II.....	150
4.15 Peningkatan Hasil Observasi Terhadap Kondisi Siswa Dalam Mereduksi Perilaku Anti Sosial Pada Siklus I Dan Siklus II.....	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	43
2.2 Hubungan Pengaruh Variabel	45
3.1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling.....	50



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
44.1 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Pra Siklus	90
4.2 Hasil Observasi Kaloborator Terhadap Peneliti Saat Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi.....	108
4.3 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi.....	112
4.4 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XI SMA 1 Jekuli Kudus Siklus I.....	116
4.5 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA 1 Jekulo Kudus Siklus I.....	119
4.6 Hasil Observasi Kaloborator Terhadap Peneliti Saat Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi.....	137
4.7 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi.....	140
4.8 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA 1 Jekulo Kudus Siklus II	144
4.9 Perbandingan Aktivitas Peniliti, Siswa Dan Perilaku Anti Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulasi Siswa Kelas XII SMA 1 Jekulo Kudus.....	154



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru Pembimbing Sebelum Dilaksanakan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi	180
2. Hasil Observasi Siswa Sebelum Dilaksanakan Layanan Bimbingan Kelompok	181
3. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi.....	183
4. Daftar Hadir Siswa Dalam Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I	184
5. Rencana Pelaksanaan Layanan, Materi, Laporan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan I.....	185
6. Rencana Pelaksanaan Layanan, Materi, Laporan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan II.....	197
7. Rencana Pelaksanaan Layanan, Materi, Laporan Bimbingan Kelompok Siklus I Pertemuan III	208
8. Hasil Observasi Kaloborator Terhadap Peneliti Saat Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I	222
9. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I Pertemuan I	224
10. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I Pertemuan II.....	227
11. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus I Pertemuan III.....	229
12. Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekulo Kudus Siklus I Pertemuan I	232
13. Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekuli Kudus Siklus I Pertemuan II.....	234
14. Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekulo Kudus Siklus I Pertemuan III.....	236
15. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus II	238
16. Hasil Observasi Kaloborator Terhadap Peneliti Saat Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi	239
17. Daftar Hadir Siswa Dalam Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus II	241
18. Rencana Pelaksanaan Layanan, Materi, Laporan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan I.....	242
19. Rencana Pelaksanaan Layanan, Materi, Laporan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan II.....	251
20. Rencana Pelaksanaan Layanan, Materi, Laporan Layanan Bimbingan Kelompok Siklus II Pertemuan III	260
21. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus II Pertemuan I	270

22. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan	
23. Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Siklus II Pertemuan II.....	273
24. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Siswa Selama Mengikuti Proses Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan SimulaSI Siklus II Pertemuan III.....	276
25. Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekulo Kudus Siklus 1 Pertemuan I.....	279
26. Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekulo Kudus Siklus II Pertemuan II.....	281
27. Hasil Observasi Terhadap Perilaku Anti Sosial Siswa Kelas XII SMA N 1 Jekulo Siklus II Pertemuan III.....	283
28. Lembar Dokumentasi.....	285

