



**MENGATASI KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* MELALUI  
KONSELING *BEHAVIORISTIK* DENGAN TEKNIK *SELF*  
*MANAGEMENT* PADA SISWA SMP NEGERI 2  
GEBOG KUDUS**

Oleh:  
**SILVA ZELIKA**  
**201731012**

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

**2021**



**MENGATASI KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* MELALUI  
KONSELING *BEHAVIORISTIK* DENGAN TEKNIK *SELF  
MANAGEMENT* PADA SISWA SMP NEGERI 2  
GEBOG KUDUS**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 Program  
Studi Bimbingan dan Konseling**

**Oleh  
SILVA ZELIKA  
NIM 201731012**

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

**2021**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

“Semua permainan ada kemenangan dan kekalahan. Setiap kekalahan bukan dijadikan alasan untuk putus asa, melainkan dijadikan sebagai proses pembelajaran untuk menjadi lebih baik lagi”. (Silva Zelika)

### **PERSEMBAHAN:**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Sudarsono dan Ibu Ita Sulastri yang sudah memberikan Doa dan support dari awal penyusunan skripsi hingga akhir.
2. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Muria Kudus.
3. Sahabat Penulis yang selalu memberikan support serta membantu dan menemani selama penulis menempuh pendidikan.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Mengatasi Kebiasaan Bermain *Game Online* Melalui Konseling *Behavioristik* Dengan Teknik *Self Management* Pada Siswa SMP Negeri 2 Gebog Kudus” oleh Silva Zelika NIM 201731012 program studi Bimbingan dan Konseling. Telah disetujui dan diperiksa untuk di uji.

Kudus,

Pembimbing I



Drs. Masturi, MM

NIDN. 0614055701

Pembimbing II



Dr. Santoso, M.Pd.

NIDN. 0629086201

Mengetahui  
Ka. Prodi BK FKIP UMK



Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.

NIDN. 0611116401

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Silva Zelika NIM. 201731012 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 07 Agustus 2021 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, 12 Agustus 2021

Tim Penguji

  
Drs. Marfuri, MM , Ketua  
NIDN. 0614055701

  
Dr. Santoso, M.Pd. , Anggota  
NIDN. 0629086201

  
Dra. Sumarwiyah, M.Pd. Kons , Anggota  
NIDN. 0612085802

  
Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd. , Anggota  
NIDN. 0611116401

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

## PRAKATA

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Self Management Pada Siswa SMP Negeri 2 Gebog Kudus*.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan kurikulum dalam rangka menempuh ujian tingkat akhir guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat banyak pihak yang terlibat dan ikut membantu dalam menyelesaikannya, mulai dari awal penulisan sampai skripsi ini berakhir. Penulis tidak dapat membalas dalam bentuk materi, tetapi penulis hanya dapat mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya.

Secara khusus penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
2. Drs. Arista Kiswanto, M.Pd. Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

3. Drs. Masturi, M.M. Dosen Pembimbing I yang senantiasa telah memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis dengan penuh kesabaran selama penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Santoso, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan semangat dan membimbing dengan penuh rasa sabar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Progam Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan bekal pengetahuan dan keteladanannya kepada penulis.
6. Teman-Teman yang telah memberikan dorongan, serta semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang senantiasa penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus maupun mahasiswa yang lain.

Kudus, 12 Agustus 2021  
Peneliti

**Silva Zelika**  
**201731012**



## ABSTRACT

Zelika, Silva. 2021. *Overcoming the Habit of Playing Online Games through Behavioristic Counseling with Self Management Techniques for Students of SMP Negeri 2 Gebog Kudus*. Thesis. Guidance and Counseling Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Muria Kudus University. Supervisor (1) Drs. Masturi, M.M. Advisors (2) Drs. Santoso, M.Pd.

The objectives of this study are 1) to describe the factors that cause the habit of playing online games in class VII students of SMP Negeri 2 Gebog Kudus. 2) Helping to overcome the habit of playing online games through behavioristic counseling with *Self Management* techniques for class VII students of SMP Negeri 2 Gebog Kudus.

The habit of playing online games is the pleasure of playing online games because it gives a sense of satisfaction, so there is a feeling of repeating fun activities when playing online games. To overcome the habit of playing online games, researchers used behavioristic counseling with Self Management techniques. Behavioristic counseling is a behavioral change that can be observed, measured, and assessed concretely. While the Self Management technique is a technique in behavioral counseling that emphasizes the willingness and ability of the counselee or client to change and regulate his own behavior.

The type of research used is case study research with qualitative research methods. The subjects used were students at SMP Negeri 2 Gebog Kudus who had a habit of playing online games as much as 2 people. The data collection method used in-depth interviews, observation, documentation, and home visits in order to obtain more accurate data in dealing with the problems of playing online games habits.

Based on the results of the study, it can be concluded that MHAR and CNKA counsees experienced very good changes. Seeing the changes that the counselee showed, it can be said that the behavioristic counseling process of the Self Management technique that the researcher and the two counsees did was said to be successful, because both counsees were able to overcome their own problems, namely not playing online games and being able to manage themselves in the hope of not repeating unwanted behavior

The researcher gives suggestions to 1. The counselee is able to behave positively and is able to manage himself in the hope of not repeating the unwanted behavior again. 2. BK teachers can obtain alternatives from problem solving habits of playing online games by applying a behavioristic approach with self-management techniques. 3. Researchers can practice patience and improve their abilities. 4. The principal can determine policies in the implementation of guidance and counseling in schools.

**Keywords:** *Online Game, Behavioristic, Self Management.*

## ABSTRAK

Zelika, Silva. 2021. *Mengatasi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Konseling Behavioristik Dengan Teknik Self Management Pada Siswa SMP Negeri 2 Gebog Kudus*. Skripsi. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Drs. Masturi, M.M. Pembimbing (2) Drs. Santoso, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penyebab kebiasaan bermain *game online* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gebog Kudus. 2) Membantu mengatasi kebiasaan bermain *game online* melalui konseling *behavioristik* dengan teknik *Self Management* pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gebog Kudus.

Kebiasaan bermain *game online* merupakan kesenangan bermain *game online* karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Untuk mengatasi kebiasaan bermain *game online* peneliti menggunakan konseling *behavioristik* dengan teknik *Self Management*. Konseling *Behavioristik* merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Sedangkan teknik *Self Management* adalah sebuah teknik dalam konseling *behavior* yang menekankan pada kemauan dan kemampuan konseli atau klien untuk mengubah dan mengatur tingkah lakunya sendiri.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus dengan metode penelitian kualitatif. subyek yang digunakan adalah siswa di SMP Negeri 2 Gebog Kudus yang mempunyai kebiasaan bermain *game online* sebanyak 2 orang. Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi, dan *home visit* secara mendalam agar mendapatkan data yang lebih akurat dalam menangani permasalahan kebiasaan bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa konseli MHAR dan CNKA mengalami perubahan yang sangat baik. Melihat perubahan yang konseli tunjukkan maka dapat dikatakan proses konseling *behavioristik* teknik *Self Management* yang peneliti dan kedua konseli lakukan dikatakan berhasil, karena kedua konseli sudah mampu mengatasi permasalahannya sendiri yaitu tidak bermain *game online* dan mampu mengelola dirinya sendiri dengan harapan tidak mengulangi lagi perilaku yang tidak diinginkan.

Peneliti menyampaikan saran kepada 1. Konseli mampu berperilaku yang positif dan mampu mengelola dirinya sendiri dengan harapan tidak mengulangi lagi perilaku yang tidak diinginkan. 2. Guru BK dapat memperoleh alternative dari pemecahan masalah kebiasaan bermain *game online* dengan penerapan pendekatan *behavioristik* dengan teknik *self managemenet*. 3. Peneliti dapat melatih kesabaran dan meningkatkan kemampuannya. 4. Kepala sekolah dapat menentukan kebijakan di dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah.

**Kata Kunci :** *Game Online, Behavioristik, Self Manage*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL .....	iii
<i>MOTTO</i> DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus dan Lokus Penelitian.....	7
1.2.1 Fokus Penelitian.....	7
1.2.2 Lokus Penelitian.....	8
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	9
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis .....	10
1.5.2.1 Bagi Siswa.....	10
1.5.2.2 Bagi Guru Bimbingan dan Konseling .....	10
1.5.2.3 Bagi Kepala Sekolah .....	10
1.5.2.4 Bagi Peneliti .....	10
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
2.1 Kajian Pustaka .....	12
2.1.1 <i>Game Online</i> .....	12

2.1.1.1	Pengertian Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	12
2.1.1.2	Faktor Pendorong Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> .....	17
2.1.1.3	Alasan Siswa Bermain <i>Game online</i> .....	22
2.1.1.4	Dampak <i>Game Online</i> .....	23
2.1.1.5	Manfaat <i>Game Online</i> .....	31
2.1.1.6	Bahaya <i>Game Online</i> .....	32
2.1.2	Konseling <i>Behavioristik</i> .....	35
2.1.2.1	Pengertian Konseling <i>Behavioristik</i> .....	35
2.1.2.2	Tujuan Konseling <i>Behavioristik</i> .....	37
2.1.2.3	Ciri-Ciri Konseling <i>Behavioristik</i> .....	39
2.1.2.4	Tahap-tahap Konseling <i>Behavioristik</i> .....	42
2.1.2.5	Peran dan Fungsi konselor .....	46
2.1.2.6	Asumsi Tingkah Laku Bermasalah .....	47
2.1.2.7	Teknik-Teknik Konseling <i>Behavioristik</i> .....	48
2.1.3	Teknik <i>Self Management</i> .....	52
2.1.3.1	Pengertian Teknik <i>Self Management</i> .....	52
2.1.3.2	Masalah-Masalah Dalam Teknik <i>Self Management</i> .....	55
2.1.3.3	Tujuan Teknik <i>Self Management</i> .....	57
2.1.3.4	Manfaat Teknik <i>Self Management</i> .....	59
2.1.3.5	Langkah-Langkah Teknik <i>Self Management</i> .....	60
2.1.3.6	Strategi Teknik <i>Self Management</i> .....	63
2.2	Kajian Penelitian Relevan.....	64
2.3	Kerangka Berpikir.....	67
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		<b>69</b>
3.1	Rancangan Penelitian.....	69
3.1.1	Rencana Waktu Penelitian .....	77
3.2	Data dan Sumber Data .....	77
3.2.1	Subjek Penelitian .....	79
3.3	Pengumpulan Data .....	80
3.3.1	Metode Wawancara .....	81
3.3.1.1	Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Teman Subjek Penelitian...	86

3.3.1.2	Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Guru Bimbingan dan Konseling SMP 2 Gebog Kudus .....	87
3.3.1.3	Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Wali Kelas .....	88
3.3.1.4	Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Orang Tua.....	89
3.3.1.5	Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Subjek Penelitian.....	90
3.3.2	Observasi.....	92
3.3.2.1	Pedoman Observasi Sebelum Pelaksanaan Konseling.....	96
3.3.2.2	Pedoman Observasi Sesudah Pelaksanaan Konseling .....	98
3.3.3	Dokumentasi .....	100
3.3.4	Metode <i>Home Visit</i> .....	101
3.4	Analisis Data.....	102
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>106</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	106
4.1.1	Faktor Pendorong Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (MHAR dan CNKA).....	107
4.1.1.1	Konseli I (MHAR) .....	107
4.1.1.2	Konseli II (CNKA).....	109
4.1.2	Pelaksanaan Konseling Behavioristik Teknik <i>Self Management</i> .....	111
4.1.2.1	Konseli I (MHAR) .....	111
4.1.2.1.1	Konseling Pertemuan Pertama Konseli I (MHAR).....	112
4.1.2.1.2	Konseling Pertemuan Ke-2 Konseli I (MHAR).....	125
4.1.2.1.3	Konseling Pertemuan ke-3 konseli I (MHAR).....	128
4.1.2.1.4	Hasil Observasi Setelah Konseling .....	132
4.1.2.1.5	Kesimpulan Konseli I (MHAR) .....	133
4.1.2.2	Konseli II (CNKA).....	136
4.1.2.2.1	Konseling Pertemuan Pertama Konseli II (CNKA) .....	137
4.1.2.2.2	Konseling pertemuan ke-2 konseli II (CNKA) .....	150
4.1.2.2.3	Konseling Pertemuan ke-3 konseli II (CNKA).....	155
4.1.2.2.4	Hasil Observasi Setelah Konseling .....	160
4.1.2.2.5	Kesimpulan Konseli II (CNKA) .....	160
4.2	Pembahasan.....	163

4.2.1 Pembahasan Hasil Konseling Dengan Konseli I (MHAR).....	163
4.2.2 Pembahasan Hasil Konseling Dengan Konseli II (CNKA).....	167
4.3 Temuan-Temuan di Lapangan .....	169
4.3.1 Kendala-Kendala Saat Penelitian.....	169
4.3.2 Usaha-Usaha yang Dilakukan Peneliti Untuk Mengatasi Kendala- Kendala Saat Penelitian .....	170
4.3.3 Kemudahan-kemudahan Dalam Penelitian.....	171
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>172</b>
5.1 Simpulan .....	172
5.1.1 Konseli I (MHAR) .....	172
5.1.2 Konseli II (CNKA) .....	173
5.2 Saran .....	174
5.2.1 Siswa.....	175
5.2.2 Guru Bimbingan dan Konseling.....	175
5.2.3 Kepala Sekolah .....	175
5.2.4 Peneliti .....	175
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>177</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>180</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Layanan Konseling <i>Behavioristik</i> Teknik <i>Self Management</i> Untuk Mengatasi Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Siswa SMP Negeri 2 Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021.....	77
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara.....	84
Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi.....	94



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	68
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Studi Kasus .....	76





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Daftar Subjek Penelitian Peserta Didik Di Smp Negeri 2 Gebog Kudus .....181
Lampiran 2	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Konseli (MHAR) Sebelum Konseling.....182
Lampiran 3	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Konseli (MHAR) Sesudah Konseling.....184
Lampiran 4	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru BK SMP Negeri 2 Gebog Kudus .....186
Lampiran 5	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Wali Kelas SMP Negeri 2 Gebog Kudus .....188
Lampiran 6	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Teman Konseli SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....190
Lampiran 7	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Konseli SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....192
Lampiran 8	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Orang Tua Konseli SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....194
Lampiran 9	Persiapan Konseling Individu Mhar.....196
Lampiran 10	Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Individual.....203
Lampiran 11	Verbatim Konseling MHAR.....204
Lampiran 12	Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Pelaksanaan Layanan Konseling Perorangan .....210
Lampiran 13	Laiseg Konseling Pertemuan Pertama.....212
Lampiran 14	Dokumentasi Konseling Pertemuan Pertama MHAR .....213
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Individual .....214
Lampiran 16	Verbatim Konseling MHAR.....215
Lampiran 17	Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Pelaksanaan Layanan Konseling Perorangan .....220
Lampiran 18	Laiseg Konseling Pertemuan Kedua MHAR .....222

Lampiran 19	Dokumentasi Konseling Pertemuan Kedua MHAR.....	223
Lampiran 20	Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Individual .....	224
Lampiran 21	Verbatim Konseling MHAR.....	225
Lampiran 22	Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Pelaksanaan Layanan Konseling Perorangan .....	230
Lampiran 23	Laiseg Konseling Pertemuan Ketiga MHAR .....	232
Lampiran 24	Dokumentasi Konseling Pertemuan Ketiga MHAR.....	233
Lampiran 25	Kepuasan Konseli I MHAR.....	234
Lampiran 26	LAIJAPEN Konseli I MHAR.....	235
Lampiran 27	LAIJAPANG Konseli I MHAR .....	236
Lampiran 28	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Konseli (CNKA) Sebelum Konseling.....	237
Lampiran 29	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Konseli (CNKA) Sesudah Konseling.....	239
Lampiran 30	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Guru BK SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....	241
Lampiran 31	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Wali Kelas SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....	243
Lampiran 32	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Teman Konseli SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....	245
Lampiran 33	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Konseli SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....	247
Lampiran 34	Hasil Wawancara Peneliti Dengan Orang Tua Konseli SMP Negeri 2 Gebog Kudus Sebelum Konseling.....	249
Lampiran 35	Persiapan Konseling Individu CNKA .....	251
Lampiran 36	Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Individual .....	258
Lampiran 37	Verbatim Konseling CNKA .....	259
Lampiran 38	Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Pelaksanaan Layanan Konseling Perorangan .....	266
Lampiran 39	Laiseg Konseling Pertemuan Pertama CNKA .....	268
Lampiran 40	Dokumentasi Konseling Pertemuan Pertama CNKA.....	269

Lampiran 41	Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Individual .....	270
Lampiran 42	Verbatim Konseling Cnka .....	271
Lampiran 43	Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Pelaksanaan Layanan Konseling Perorangan .....	275
Lampiran 44	Laiseg Konseling Pertemuan Kedua CNKA .....	277
Lampiran 45	Dokumentasi Konseling Pertemuan Kedua CNKA .....	278
Lampiran 46	Rencana Pelaksanaan Layanan Konseling Individual .....	279
Lampiran 47	Verbatim Konseling CNKA .....	280
Lampiran 48	Laporan Pelaksanaan Dan Evaluasi, Analisis Dan Tindak Lanjut Pelaksanaan Layanan Konseling Perorangan .....	285
Lampiran 49	Laiseg Konseling Pertemuan Ketiga CNKA .....	287
Lampiran 50	Dokumentasi Konseling Pertemuan Ketiga CNKA .....	288
Lampiran 51	Kepuasan Konseli II CNKA .....	289
Lampiran 52	LAIJAPEN Konseli II CNKA .....	290
Lampiran 53	LAIJAPANG Konseli II CNKA .....	291
Lampiran 54	Riwayat Hidup .....	292

