

Original Article

Pengembangan program Adlerian group play counseling untuk meningkatkan daya tarik interpersonal siswa kelas V Sekolah Dasar

Ipah Saripah^{1*}), Fajar Bilqis²

¹Universitas Pendidikan Indonesia, ²Universitas Indraprasta PGRI

*) Alamat korespondensi: Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Bandung, 40154, Indonesia; E-mail: ipah_bk@upi.edu

Article History:

Received: 21/11/2019;
Revised: 02/01/2019;
Accepted: 30/01/2019;
Published: 19/02/2019.

How to cite:

Saripah, I & Bilqis, F. (2019). Pengembangan program Adlerian group play counseling untuk meningkatkan daya tarik interpersonal siswa kelas V Sekolah Dasar. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(3), pp. 141–155. DOI: 10.26539/terapeutik.23115



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2019, Saripah & Bilqis (s).

Abstract: Research is motivated by the need for the development of the Adlerian Group Play Therapy program to increase interpersonal attractiveness. The research aims to develop the Adlerian Group Play Therapy program in increasing students' interpersonal attractiveness. The study was designed in the form of development research with a qualitative approach. Data analysis method in this research uses descriptive analysis. After receiving improvements from four expert lecturers & two homeroom teachers, this program can be used to increase the interpersonal attractiveness of elementary school students. The program consists of intervention subjects, intervention objectives, counselor competencies, implementation steps, success criteria, tools and media used, matrices, and Guidance and Counseling Service Activity Units.

Keywords: Play Therapy, Interpersonal Attraction

Abstrak: Penelitian dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pengembangan program *Adlerian Group Play Therapy* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal. Penelitian bertujuan mengembangkan program *Adlerian Group Play Therapy* dalam meningkatkan daya tarik interpersonal siswa. Penelitian dirancang dalam bentuk penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Setelah mendapat perbaikan dari empat dosen ahli & dua guru wali kelas, program ini dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik interpersonal siswa Sekolah Dasar. Program terdiri dari subyek intervensi, tujuan intervensi, kompetensi konselor, langkah-langkah pelaksanaan, kriteria keberhasilan, peralatan dan media yang digunakan, matriks, dan Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling.

Kata Kunci: Konseling Bermain, Daya Tarik Interpersonal

Pendahuluan

Perkembangan anak bangsa yang baik akan diikuti oleh perkembangan suatu bangsa yang baik pula. Perkembangan sosial adalah dasar dalam membangun perkembangan selanjutnya. Anak yang sukses dalam pergaulan sosial yang baik akan memiliki akademik yang baik (Santrock, 2007, hlm. 211), moralitas yang baik (Ambron, dalam Budiamin et al, 2006, hlm. 132), dan emosi yang baik pula (Nurihsan & Yusuf, 2012, hlm. 203).

Perkembangan sosial didasari oleh daya tarik interpersonal. Dalam membangun hubungan sosial, diperlukan daya tarik interpersonal (Faturrahman, 2006). Dalam menjalin hubungan persahabatan jangka panjang, juga diperlukan daya tarik interpersonal (Faturrahman, 2006). Orang akan lebih mendengarkan dan mengikuti orang lain yang memiliki daya tarik interpersonal (Singh & Tor, 2008; Utami, 2015). Orang akan menilai dan menghargai lebih positif pada orang yang menarik (Langlois *et al.*, 2000). Hal ini dapat mempengaruhi *self-concept* dan motivasi anak (Nurfitri, 2008). Anak yang menarik juga menunjukkan

perilaku yang lebih positif (Langlois *et al.*, 2000) dan kesehatan yang baik (Reis & Sprecher, 2009). Hal-hal positif ini membuat anak lebih produktif untuk sukses (Reis & Sprecher, 2009, hlm. 1247).

Dampak apabila anak tidak disukai adalah lebih memiliki kemungkinan gagal di sekolah (Ullmann, dalam Sujiono, 2009: 73), dianggap mengekspresikan emosi negatif (Fisher & Yu Ma, 2014), memiliki konsep diri lebih rendah, dan lebih mungkin terlibat dalam perilaku pelanggaran ketika mereka beranjak remaja (Roff & Sells, dalam Sujiono, 2009: 73).

Tugas perkembangan sosial anak pada periode sosialisasi I (9-14 tahun) adalah belajar bergaul dan bekerja dengan kelompok sebaya (Moreno, 1951; Sumantri & Syaodih, 2006).

Masalahnya adalah tidak banyak anak yang memiliki daya tarik interpersonal tinggi. Berdasarkan angket, mayoritas daya tarik interpersonal siswa kelas V Sekolah Dasar Sukasenang berada pada kategori rendah baik secara umum maupun pada setiap dimensinya.

Studi ini menggarisbawahi tentang pentingnya guru Bimbingan dan Konseling membantu anak-anak belajar untuk meningkatkan daya tarik interpersonal. Upaya ini diberikan sejak dini agar anak tidak mengalami kegagalan dan keterlambatan dalam penanganan. Kegagalan dalam mencapai tugas perkembangan akan menimbulkan penyimpangan perilaku, seperti: keras kepala, malas, membolos, dan masih banyak lagi. Di masa remaja hingga dewasa, kegagalan tersebut menyebabkan anak membutuhkan usaha yang lebih keras untuk menjalin persahabatan dan membutuhkan kefokusannya tersendiri.

Metode konseling yang dibutuhkan adalah metode yang membuat anak berbaur dengan teman-temannya dan mengenal temannya lebih dalam dengan harapan dapat meningkatkan daya tarik interpersonal anak tersebut. Hal ini didasarkan pada konsep bahwa kedekatan dan familiaritas berpengaruh pada daya tarik interpersonal seperti yang disampaikan oleh Sears, Freedman and Peplau (2006) dan (Dayakisni, 2009). Metode tersebut adalah *Group Play Therapy*. *Group Play Therapy* akan mengubah perilaku anak karena mereka akan belajar dari perilaku temannya ketika menghadapi suatu situasi dalam kehidupan nyata.

Pendekatan Adlerian dipilih sebagai model intervensi dalam penelitian ini karena Adlerian Play Counseling bekerja terbaik dengan anak-anak usia sekolah dan konteks sosial dan hubungan terapeutik adalah dua komponen yang terkuat. Model Adlerian digunakan untuk anak dengan kegagalan dalam berinteraksi sosial dan salah dalam mempercayai gaya hidupnya (LaBauve, dalam Zellawati, 2011). Gaya hidup di sini adalah upaya siswa dari daya tarik interpersonal rendah untuk mencapai daya tarik interpersonal yang mencukupi, bahkan tinggi.

Pendekatan Adlerian dalam Group Play Counseling adalah pendekatan yang paling cocok dalam peningkatan hubungan sosial, dibandingkan dengan pendekatan Group Play Counseling lainnya. Berikut ini adalah perbandingan antara pendekatan Adlerian dengan pendekatan lainnya (Muro & Kottman, 1995, hlm. 180-184). (a) *Psychodynamic therapy*, tidak banyak yang menerapkan tindakan ini karena harus meluangkan banyak waktu dan tenaga. Pada umumnya terapi ini digunakan untuk restrukturisasi kepribadian pada anak yang memiliki permasalahan berat, konflik internal, keawatiran, represi, hambatan perkembangan, dan agresivitas (LaBauve, dalam Zellawati, 2011). (b) *Release therapy*, konselor meminta konseli untuk bercerita tentang masalahnya menggunakan semua mainan yang ada di dalam ruangan itu dan membentuk struktur pemikiran baru pada siswa melalui mainan. (c) *Client-centered, nondirective Play therapy*, biasanya diberikan kepada anak yang memiliki permasalahan traumatis (LaBauve, dalam Zellawati, 2011), kurangnya pengendalian diri, agresif, ketergantungan, dan beberapa permasalahan kebiasaan dan melibatkan orang tua dalam penanganannya. (d) *Gestalt therapy*, hampir mirip dengan *release therapy*, terapi gestalt menggunakan media untuk mengekspresikan perasaan dan fantasinya, konselor lebih menggunakan verbal untuk mengedukasi anak berdasarkan apa yang sudah dia mainkan/lakukan. (e) *Jungian Play Therapy*, untuk anak egonya tidak stabil (LaBauve, dalam Zellawati, 2011). Model ini mirip dengan terapi Adlerian, tetapi siswa diminta untuk mengekspresikan perasaannya terlebih dahulu dalam suatu karya. Terapi ini tidak sefleksibel Adlerian dalam penerapan konseling bermain kelompok. Kekuatan dari pendekatan Adlerian adalah fleksibilitasnya (Watts & Shulman, 2003). Terapi Adlerian juga lebih singkat, holistik (Gehart, 2013), dan

eklektik dibanding selainya. Namun, dalam konteks Bimbingan dan Konseling, istilah *Group Play Therapy* lebih cocok dengan istilah *Group Play Counseling* (GPC).

Belum ada penelitian tentang pengembangan program *Adlerian Group Play Counseling* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal secara khusus pada anak. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengisi kekosongan penelitian tentang pengembangan *Adlerian Group Play Counseling* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal pada anak.

Rumusan masalah dalam studi ini adalah “Bagaimana program *Adlerian Group Play Counseling* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal anak?” Tujuan penelitian adalah mengembangkan program *Adlerian Group Play Counseling* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal anak. Penelitian bermanfaat untuk membantu para praktisi ataupun peneliti lain dalam penerapan *Adlerian Group Play Therapy*, khususnya untuk meningkatkan daya tarik interpersonal anak.

Metode

Penelitian dirancang dalam bentuk penelitian pengembangan R & D yang diadaptasi dari Dick & Carey. Prosedur pengembangan terdiri dari analisis kebutuhan, desain produk, validasi dan evaluasi, serta tahap produk akhir. Tahap validasi awalnya melalui tahap pra-validasi oleh dosen pembimbing terlebih dahulu. Kemudian, validasi dengan cara meminta ahli untuk menilai program yang dirancang (Sugiyono, 2011: 302). Validasi dilakukan oleh empat dosen ahli dan dua guru wali kelas. Hasil evaluasi digunakan untuk merevisi produk yang sedang digunakan. Subyek dalam penelitian adalah ahli/pakar, wali kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukasenang. Instrumen pengumpulan data berupa lembar saran dan komentar. Analisis data digunakan pendekatan kualitatif. Data berupa saran dan kritik dari ahli/pakar. Penelitian pengembangan program ini dilakukan pada 9 Mei 2016 hingga 2 April 2017 yaitu selama sebelas bulan, dimulai dari analisis kebutuhan, pencarian literatur untuk pengembangan program, uji validasi, hingga tahap produk akhir. Peralatan dan bahan penunjang dalam penelitian adalah beberapa literatur dan form validasi. Lingkup metode penelitian ini masih menggunakan metode kualitatif yang mengutamakan kedalaman ketepatan program berdasarkan literatur. Keterbatasan metode penelitian ini adalah belum menggunakan analisis kuantitatif.

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan uji validasi program yang dilakukan pada empat dosen ahli & dua guru wali kelas, didapatkan kritik dan saran sebagai berikut.

1. Pendahuluan - Reasonnya diperluas. Susunan paragraf membahas penyakit, lalu obat. Bagaimana keampuannya.
2. Konsep daya tarik interpersonal tidak perlu. Contoh refleksi, parafrase, berapa kali, waktu pertemuannya masukkan di satuan layanan.
3. Dalam pelaksanaan tidak perlu kaku karena mempertimbangkan dan mengakomodasi hal-hal yang secara emergency terjadi. Kemampuan sosial tidak bisa pengetahuan, tetapi pengalaman. Harus tahu pengalaman langsung dalam sesi bimbingan.
4. Satuan layanan dan media menyatu langsung, jangan dipisah-pisah. Pada Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan Konseling, refleksi, tindak lanjut, dan penutup dioperasionalkan. Sebutkan nama teknik Adler yang digunakan dan jelaskan secara konsisten dengan Tahap Inti/Tahap kerja.

Setelah program *Adlerian Group Play Counseling* diperbaiki berdasarkan masukan empat dosen ahli & dua guru wali kelas, program ini dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik interpersonal siswa Sekolah Dasar. Berikut ini produk akhir program *Adlerian Group Play Counseling* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal.

Subyek layanan *Adlerian Group Play Counseling* ini adalah siswa Kelas V-A SD Negeri Sukasenang yang memiliki daya tarik interpersonal rendah (terisolir) dan sedang (rata-rata). Tujuan layanan *Adlerian Group Play Counseling* dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya tarik interpersonal, yang meliputi:

1. Daya tarik sosial
 - a. mengurangi ketidakamanan yang memicu kecemburuan dalam hubungan,
 - b. meningkatkan kemampuan untuk mengambil risiko dalam hubungan untuk meningkatkan rasa keintiman,
 - c. meningkatkan kesadaran minat sosial, bahwa bersosial berkorelasi dengan kebahagiaan,
 - d. meningkatkan altruisme,
 - e. meningkatkan rasa koneksi dengan teman-teman sekelas.
2. Daya tarik fisik
 - a. meningkatkan kepercayaan terhadap penampilan diri sendiri
 - b. meningkatkan kepedulian anak terhadap penampilannya
3. Daya tarik tugas
 - a. mengurangi ketidakamanan yang mengarah pada penurunan fungsi di sekolah.

Kompetensi konselor atau guru BK yang diperlukan dalam mengimplementasikan model intervensi *Adlerian Group Play Counseling* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal anak adalah sebagai berikut.

1. Mempunyai wawasan dalam konseling bermain kelompok teknik Adlerian
2. Memiliki sikap empati terhadap anak
3. Memiliki sikap toleran terhadap kebisingan/ kekacauan anak-anak
4. Memiliki keterampilan konseling kelompok bermain
5. Memiliki keterampilan komunikasi, yaitu:
 - a. komunikasi nonverbal yang terbuka dan menarik
 - b. komunikasi verbal pada tingkat kognitif dan emosional anak berupa respon konseling singkat dan konkrit
 - c. komunikasi yang disesuaikan dengan kondisi individu anak

Langkah-langkah pelaksanaan program *Adlerian Group Play Counseling* dalam penelitian ini, antara lain:

1. Tahap I. Pertemuan Sesi I - Membangun hubungan dengan siswa, berisi: Perkenalan layanan; Permainan keakraban membentuk kelompok; dan Angket *pre-test* & sosiometri. Setelah pertemuan terdapat Supervisi intervensi, Mengukur skala bermain anak, Analisis sosiometri untuk menentukan kelompok, dan Analisis hasil angket pre test untuk menentukan tingkat daya tarik interpersonal anak.
2. Tahap II. Pertemuan Sesi II - Investigasi gaya hidup dan logika pribadi siswa, berisi: Memilih gambar tentang kehidupan keluarga di buku rahasia; dan Menulis cerita masa kecil. Pertemuan Sesi III - Investigasi gaya hidup dan logika pribadi siswa, berisi: Memilih gambar tentang kehidupan dengan teman sekelas di buku rahasia; Menggambar bebas. Di luar pertemuan terdapat Wawancara wali kelas. Setelah sesi terdapat: Supervisi intervensi; Mengukur skala bermain anak; Menganalisis buku rahasia; Menganalisis gambar anak; Menganalisis hasil wawancara; Mengintegrasikan dengan biodata anak; dan Menganalisis gaya hidup siswa berdasarkan teori Adler.
3. Tahap III. Pertemuan Sesi IV - Membantu siswa memahami gaya hidupnya dan menjelaskan nilai-nilai yang akan ditanamkan. Pertemuan sesi ini berisi: menyampaikan sisi positif teman secara bergantian. Setelah pertemuan dilakukan supervisi intervensi dan mengukur skala bermain anak.
4. Tahap IV. Pertemuan Sesi V - Mampatkan nilai yang telah tertanam. Pertemuan sesi ini berisi game pembersihan. Setelah pertemuan dilakukan supervisi intervensi dan mengukur skala

bermain anak. Pertemuan Sesi VI - dilakukan post test “Angket Daya Tarik Interpersonal” dan diakhiri dengan kegiatan menganalisis angket post test untuk mengukur tingkat kemajuan anak. Kriteria keberhasilan layanan adalah adanya peningkatan daya tarik interpersonal yang ditandai dengan:

1. Daya tarik sosial
 - a. Adanya peningkatan kesadaran bahwa bersosial berkorelasi dengan kebahagiaan
 - b. Adanya pengurangan ketidakamanan yang menyebabkan pikiran depresif
 - c. Adanya pengurangan ketidakamanan yang memicu kecemburuan dalam hubungan
 - d. Adanya kemampuan untuk mengambil risiko dalam hubungan untuk meningkatkan rasa keintiman
 - e. Terfasilitasinya belajar bersosialisasi
 - f. Adanya peningkatan rasa koneksi dengan teman-teman dan masyarakat setempat
 - g. Adanya peningkatan pengaruh sosial di lingkungan teman-temannya
 - h. Adanya peningkatan penilaian positif di mata teman-temannya
 - i. Adanya kemudahan diterima dalam kelompok
2. Daya tarik fisik
 - a. Adanya peningkatan kepercayaan diri terhadap fisik anak
 - b. Adanya kepedulian anak terhadap kerapian penampilannya
 - c. Adanya peningkatan *performance*/penampilan anak
3. Daya tarik tugas
 - a. Adanya peningkatan keamanan yang mengarah ke peningkatan fungsi di sekolah
 - b. Adanya pengurangan kecenderungan untuk menghitung nilai diri berdasarkan prestasi sekolah
 - c. Adanya peningkatan motivasi belajar anak

Peralatan dan media yang digunakan dalam mengimplementasikan layanan *AGPC* untuk meningkatkan daya tarik interpersonal, antara lain:

1. Sesi I
 - a. Pengembangan satuan kegiatan layanan
 - b. Permainan “baso dan siomay” untuk membentuk kelompok dalam pertemuan pertama sebelum membagikan angket sosiometri.
 - c. Angket sosiometri. Setiap alat/ bahan di atas dijelaskan secara lengkap dalam SKLBK Sesi 1.
 - d. Angket supervisi untuk evaluasi pelaksanaan intervensi
2. Sesi II
 - a. Pengembangan satuan kegiatan layanan
 - b. Angket biodata konseli
 - c. “Buku rahasia” untuk mengungkap gaya hidup siswa
 - d. Pilihan gambar yang telah di-*double tape* untuk menunjukkan gaya hidup siswa tentang: diri, anggota keluarga, teman. Semua alat/bahan di atas dijelaskan secara lengkap dalam SKLBK Sesi 2
 - e. Angket supervisi untuk evaluasi pelaksanaan intervensi
3. Sesi III
 - a. Pengembangan satuan kegiatan layanan
 - b. “Buku rahasia” untuk mengungkap gaya hidup siswa
 - c. Pilihan gambar yang telah di-*double tape* untuk menunjukkan gaya hidup siswa tentang: diri, anggota keluarga, teman
 - d. Kertas kosong untuk menggambar bebas
 - e. Spidol warna untuk mewarnai
 - f. Pedoman asesmen & analisis gaya hidup. Semua alat/bahan di atas dijelaskan secara lengkap dalam SKLBK Sesi 3
 - g. Angket supervisi untuk evaluasi pelaksanaan intervensi

- h. Instrument wawancara kepada wali kelas untuk mengungkap siswa yang terisolir, seperti berikut ini.
 - 1) Adakah siswa yang tak disukai teman-temannya? Mengapa ia tidak disukai?
 - 2) Adakah siswa yang suka menyendiri?
 - 3) Adakah siswa yang tidak mau berpartisipasi kelompok?
4. Sesi IV
 - a. Pengembangan satuan kegiatan layanan. (Penjelasan lengkap ada di SKLBK Sesi IV)
 - b. Kertas untuk mencatat
 - c. Pensil untuk mencatat
 - d. Angket supervisi untuk evaluasi pelaksanaan intervensi
5. Sesi V
 - a. Pengembangan satuan kegiatan layanan (Penjelasan lengkap ada di SKLBK Sesi V)
 - b. Kertas flipchart berupa kertas buram ukuran A5 atau ½ kertas HVS untuk dijadikan alas kaki dalam permainan. Setiap kelompok memiliki tiga kertas yang digunakan bersama. Jika ada lima kelompok, maka kertas yang disiapkan sejumlah lima belas lembar.
 - c. Hadiah untuk dua kelompok pemenang dan hadiah untuk kelas. Kelompok pemenang jadi mendapatkan dua hadiah, baik hadiah untuk kelompoknya, maupun hadiah untuk kelas. Semua siswa, termasuk kelompok yang tidak menang pun mendapatkan hadiah. Akan tetapi, hadiah yang nilainya lebih kecil daripada hadiah khusus kelompok pemenang.
 - d. Angket supervisi untuk evaluasi pelaksanaan intervensi

Berikut ini merupakan tabel Matriks Pelaksanaan *Adlerian Group Play Counseling (AGPC)*.

Tabel 1. Matriks Pelaksanaan *Adlerian Group Play Counseling (AGPC)*

Tahapan & Judul	Kegiatan	Durasi	Bahan
Tahap I Membangun hubungan dengan siswa			
Sesi I & Pre test: Membangun Hubungan	Perkenalan layanan, permainan membentuk kelompok, dan mengisi sosiometri	25 menit	angket sosiometri
Tahap II Investigasi gaya hidup dan logika pribadi siswa			
Sesi II: Kehidupan saya di rumah	Memilih gambar tentang kehidupan keluarga, Menulis cerita masa kecil	35 menit	Buku, gambar
Sesi III: Kehidupan saya di kelas	Memilih gambar tentang kehidupan dengan teman sekelas	20 menit	Buku rahasia, gambar
Wawancara: Hubungan sosial siswa	Wawancara wali kelas tentang kehidupan sosial & kebiasaan siswa	15 menit	Instrumen wawancara
Tahap III Membantu siswa mendapatkan pemahaman gaya hidupnya			
Sesi IV: Teman-teman menyukai saya	Menyampaikan sisi (+) teman bergantian	35 menit	Keplek
Tahap IV Membantu siswa membuat pilihan baru (reorientasi dan reedukasi)			
Sesi V: Bermain ternyata bermanfaat	Game “Pembersihan”	40 menit	<i>flipchart</i> , hadiah
Sesi VI Post Test: Angket “Saya dan teman saya”	Mengisi Angket	40 menit	4 lembar angket

Sumber: Diolah dari data penelitian (Bilqis, 2017)

Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK) *Adlerian Group Play Counseling (AGPC)* dalam penelitian ini disusun dari beberapa literatur, di antaranya Gehart (2013) untuk memaparkan teknis pelaksanaan konseling bermain Adlerian. Literatur tersebut menjelaskan tentang terapi individual yang kemudian dalam penelitian ini disesuaikan untuk kebutuhan kelompok. Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK), standar kompetensi, tujuan, dan kompetensi

dasar, dirancang berdasarkan landasan literatur dari Nandang (2009). Berikut ini langkah-langkah kegiatan pelaksanaan layanan AGPC yang dipaparkan dalam Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling (SKLBK) untuk meningkatkan daya tarik interpersonal.

Tahap I: Membangun Hubungan dengan Siswa

Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling AGPC Sesi 1

Bidang Layanan	: Layanan Responsif
Jenis Bimbingan	: Sosial-Pribadi
Strategi	: Konseling Kelompok
Standar Kompetensi	: Kompetensi Personal/Social- Belajar untuk Hidup, pengembangan keterampilan interpersonal dengan individu dan kelompok
Tujuan	: 1) Mengenal siswa dan membiarkannya mengenal konselor; 2) Membangun suasana penerimaan tanpa syarat, kepercayaan, dan rasa hormat; dan 3) Memperkenalkan siswa pada ruangan bermain dan menjelaskan proses konseling
Kompetensi Dasar	: Memperlihatkan kecakapan untuk berbagi dan bekerja secara kooperatif dalam penguasaan kelompok
Materi	: Membangun Hubungan
Metode/ Teknik	: <i>Adlerian Group Play Counseling</i> teknik <i>assessment</i> , mencerminkan perasaan, pelacakan verbal, hipotesis tentative, & mendorong
Alat/Bahan	: Angket sosiometri
Kelas	: V-A Sekolah Dasar Negeri Sukasenang
Durasi	: 25 menit
Langkah-langkah	:
1. Awal	
a.	Mengucapkan salam, memperkenalkan diri, berdoa.
b.	Menetapkan tujuan (oleh anggota kelompok, bukan oleh konselor) dan memutuskan apa saja yang dibahas.
c.	Memperkenalkan anak untuk bermain. Proses yang berjalan akan sangat menyenangkan & bisa membantu mengatasi yang sedang mereka rasakan.
d.	Menjelaskan bagaimana konseling Adlerian dapat mengatasi masalah dan penyajian cara kerjanya
e.	Mendefinisikan kepentingan sosial dan perannya dalam masalah konseli
f.	Menggambarkan peran dan hak-hak konseli dalam proses konseling. Siswa tidak diperbolehkan meninggalkan ruang bermain selama sesi, kecuali ada keadaan yang tak terduga.
g.	Menetapkan kesepakatan waktu proses konseling kepada siswa.
2. Transisi	
a.	Menangani konflik internal, jika ada anggota kelompok yang tidak bersedia mengikuti kegiatan.
b.	Menjelaskan kembali jika ada anggota kelompok yang belum paham.
c.	Jika siswa melintasi batas, gunakan prosedur penetapan limit: menyatakan batas, mencerminkan tujuan siswa, dan melibatkan siswa dalam menghasilkan perilaku alternatif.
3. Kerja	
a.	Menyampaikan permainan "baso dan siomay" untuk membentuk kelompok dengan tujuan untuk membuat anak berkumpul dengan kelompok yang tidak sama dengan kelompok bermain sehari-harinya. Dengan demikian, anak-anak dalam mengisi angket sosiometri tidak akan takut dibaca teman dekatnya.
b.	Laki-laki menjadi baso, perempuan menjadi siomay. Peserta diminta untuk mengisi mangkok dengan jumlah baso dan siomay yang diperintahkan. Sebagai contoh, satu mangkok terdiri dari 2 baso dan 3 siomay. Berarti, satu kelompok terdiri dari dua laki-laki dan tiga perempuan.
c.	Gunakan pelacakan verbal, refleksi perasaan, penyajian kembali konten, hipotesis tentatif, mendorong, pertanyaan frasa, dan bertanya sebagaimana siswa bermain.
1)	Contoh refleksi perasaan: "Anda kewalahan dan senang dengan permainan ini."

- 2) Contoh pelacakan: "Anda bergabung dengan teman yang sama terus."
 - 3) Contoh hipotesis tentatif: "Seperti Anda menyayangi teman dekat Anda, tapi Anda tidak mau berteman dengan yang lainnya."
 - 4) Contoh tahap mendorong: "Di sini, saya akan memberitahu Anda apa yang melanggar aturan, tapi saya tidak akan marah jika Anda membuat pilihan yang berbeda dari orang-orang yang akan saya buat."
 - 5) Contoh pertanyaan frasa reflektif:
 - a) Jika kamu bertindak seolah-olah jadi orang yang kamu idolakan, bagaimana kamu akan bertindak berbeda? Jika saya sedang menonton rekaman video hidup kamu, apa yang akan berbeda?
 - b) Jika seorang teman baik akan melihat kamu beberapa bulan dari sekarang dan kamu menjadi lebih seperti orang yang kamu inginkan atau situasi kamu memiliki meningkat secara signifikan, apa yang akan teman baikmu lihat dari perilakumu yang berbeda?
 - c) Bukti (indikator awal) apa yang akan menunjukkan bahwa kamu sedang menuju ke arah yang benar?
 - d. Menyampaikan bahwa siswa diminta mengisi kertas rahasia "Kuis tebak, Siapa Dia?" (angket sosiometri)
 - e. Membagikan angket sosiometri & siswa mengisinya.
 - f. Membagikan angket daya tarik interpersonal untuk pre-test
 - g. Siswa mengisi angket pre-test.
4. Terminasi
- a. Refleksi kegiatan hari ini bertujuan untuk:
 - 1) mencairkan suasana.
 - 2) mengakrabkan antara konselor dan konseli, serta antara konseli dengan konseli selainnya.
 - 3) anak-anak belajar untuk tidak membedakan teman
 - b. Tindak lanjut. Tugas yang harus diselesaikan antara sesi
 - 1) Pergi bermain dengan teman-temanmu setiap jam istirahat.
 - 2) Tulis daftar hal yang ditakuti yang menghambat untuk bermain dengan teman.
 - 3) Saat merasa rendah diri, tulis daftar bukti untuk melawan persepsi ini.
 - 4) Bersyukurlah atas nikmat Tuhan.
 - c. Penutup. Membersihkan ruang bermain bersama-sama dengan siswa setelah sesi.
 - d. Pelaporan sesi. Terkadang pada sesi selanjutnya siswa lupa dengan sikap baru yang baik, sehingga siswa perlu diingatkan kembali.

Tahap II: Investigasi Gaya Hidup dan Logika Pribadi Siswa

Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling AGPC Sesi 2

Bidang Layanan	: Layanan Responsif
Jenis Bimbingan	: Sosial-Pribadi
Strategi	: Konseling Kelompok
Standar Kompetensi	: Kompetensi Personal/Social- Belajar untuk Hidup, pengembangan keterampilan interpersonal dengan individu dan kelompok
Tujuan	: Membuka gaya hidup siswa untuk melihat bagaimana siswa di konsep dunianya sendiri dan memandang dunia
Kompetensi Dasar	: Mendiskusikan tentang tanggungjawab seseorang pada latar rumah, sekolah, dan masyarakat
Materi	: Kehidupan saya di rumah
Metode/ Teknik	: Adlerian Group Play Counseling teknik visualisasi ingatan & membersihkan bersama-sama
Alat/Bahan	: Angket biodata, buku rahasia dan gambar
Kelas	: V-A Sekolah Dasar Negeri Sukasenang

Durasi : 35 menit

Langkah-langkah :

1. Awal

- a. Mengucapkan salam, berdoa, menyampaikan sekilas kegiatan sebelumnya yang telah dilalui.
- b. Menyampaikan tujuan pertemuan hari ini adalah agar Ibu bisa lebih mengenal anak-anak dan melakukan konseling dengan lebih baik.
- c. Menjelaskan langkah-langkah proses konseling, yaitu memilih gambar dan mengisi bagian yang kosong.
- d. Siswa dilarang menunjukkan dan melihat buku rahasia punya teman.
- e. Konselor memastikan semua siswa paham dan membuka kesempatan siswa untuk bertanya.

2. Transisi

- a. Menangani konflik internal, jika ada anggota kelompok yang tidak bersedia mengikuti kegiatan.
- b. Menjelaskan kembali jika ada anggota kelompok yang belum paham.
- c. Jika siswa melintasi batas, gunakan prosedur penetapan limit: menyatakan batas, mencerminkan tujuan siswa, dan melibatkan siswa dalam menghasilkan perilaku alternatif.

3. Kerja

- a. Konselor meminta siswa mengisi tentang biodatanya.
- b. Konselor membagikan buku rahasia secara estafet.
- c. Konselor menyampaikan kepada siswa bahwa ini adalah buku rahasia.
- d. Konselor meminta siswa untuk menulis nama, kelas, dan nomor absennya terlebih dahulu.
- e. Konselor menjelaskan bahwa buku terdiri dari beberapa halaman. Halaman pertama berisi hubungan antar orang tua masing-masing siswa. Halaman kedua berisi hubungan antara orang tua dan anak. Hubungan antara siswa dengan saudaranya. Halaman keempat adalah uraian tentang ingatan awal & pandangan siswa terhadap bagian tubuhnya.
- f. Siswa memilih gambar yang paling sering terjadi.
- g. Konselor meminta konseli untuk menjelaskan keterangan di bawahnya.
- h. Jika ada waktu, minta konseli untuk menuliskan cerita sebuah ingatan awal sebelum berusia 7 tahun. Antara sebelum TK, TK, atau awal kelas 1 SD, apa yang paling diingat? Berapa usia waktu itu? Bagaimana perasaannya ketika mengalami kejadian itu? Apa yang ia pikirkan saat itu?
- i. Konselor menanyakan adakah bagian tubuh yang membuatnya tidak percaya diri?
- j. Apakah ada kesulitan dalam melengkapi buku rahasia ini? Konselor membantu setiap siswa dan memberi umpan balik atas apa yang dikerjakan siswa.
- k. Halaman berikutnya adalah hubungan Anda dengan teman sekelas dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

4. Terminasi

- a. Refleksi
 - 1) Adakah yang belum menempelkan atau mengisi gambar?
 - 2) Apa tujuan pertemuan hari ini?
- b. Tindak lanjut
 - 1) Ibu akan melihat bagaimana hasil buku rahasia Anda & mencoba memahami.
 - 2) Pertemuan selanjutnya adalah tentang menempelkan gambar teman sekelas
- c. Penutup
 - 1) Membersihkan ruang bermain bersama-sama dengan siswa setelah sesi.
 - 2) Mengucapkan terima kasih atas pertemuan hari ini.
 - 3) Mengucapkan salam.

Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling AGPC Sesi 3

Bidang Layanan : Layanan Responsif

Jenis Bimbingan : Sosial-Pribadi

Strategi : Konseling Kelompok

Standar Kompetensi : Kompetensi Personal/Social- Belajar untuk Hidup, pengembangan keterampilan

Tujuan	interpersonal dengan individu dan kelompok : 1) Mengumpulkan informasi tentang perilaku siswa di kelas dan dalam interaksinya dengan teman sekelas; 2) Merumuskan hipotesis gaya hidup siswa dan tujuannya dalam berteman.
Kompetensi Dasar	: Mendiskusikan tentang tanggungjawab seseorang pada latar rumah, sekolah, dan masyarakat
Materi	: Kehidupan saya di kelas
Metode/ Teknik	: Adlerian Group Play Counseling teknik <i>assessment</i> & membersihkan bersama-sama
Alat/Bahan	: Buku rahasia, gambar, kertas kosong, spidol, pedoman asesmen & analisis gaya hidup, pedoman analisis <i>doodle art</i>
Kelas	: V-A Sekolah Dasar Negeri Sukasenang
Durasi	: 20 menit
Langkah-langkah	:
1. Awal	
a.	Mengucapkan salam, berdoa, menyampaikan kegiatan yang telah dilalui.
b.	Menyampaikan tujuan pertemuan hari ini adalah agar Ibu bisa lebih mengenal anak-anak dan melakukan konseling dengan lebih baik.
c.	Menjelaskan langkah-langkah proses konseling, yaitu memilih gambar tentang hubungannya dengan teman-temannya.
d.	Siswa dilarang menunjukkan dan melihat buku rahasia punya teman.
e.	Konselor memastikan semua siswa paham & membuka kesempatan siswa untuk bertanya.
2. Transisi	
a.	Menangani konflik internal, jika ada anggota kelompok yang tidak bersedia mengikuti kegiatan.
b.	Menjelaskan kembali jika ada anggota kelompok yang belum paham.
c.	Jika siswa melintasi batas, gunakan prosedur penetapan limit: menyatakan batas, mencerminkan tujuan siswa, dan melibatkan siswa dalam menghasilkan perilaku alternatif.
3. Kerja	
a.	Konselor membagikan buku rahasia secara estafet
b.	Konselor meminta siswa untuk melanjutkan aktivitas yang sebelumnya, yaitu siswa memilih gambar yang paling tepat dengan keadaan dirinya dan teman-temannya.
c.	Siswa menjelaskan keterangan di bawahnya
d.	Konselor membagikan kertas kosong dan spidol untuk siswa menggambar bebas.
e.	Saat siswa menggambar, apabila ada gambar yang konselor tidak mengerti konselor menanyakan, "Gambar apakah yang Anda buat ini?"
f.	Konselor mengamati cara menggambar siswa.
g.	Konselor mencoba mengklarifikasi gambar dengan memberi pertanyaan, "Apakah hubungan antara ibu & ayah begini?" atau "Apakah hubungan antara Anda & ibu begini?" atau "Apakah hubungan antara Anda & ayah Anda begini?" Apakah Anda lebih dekat dengan ayah/ibu?" atau "Apakah hubungan antara Anda & saudara Anda begini?" atau "Apakah hubungan antara Anda & teman-teman Anda begini?"
h.	Konselor mengingatkan agar siswa tidak lupa menulis namanya di kertas tersebut.
4. Terminasi	
a. Refleksi	
1)	Adakah yang belum menempelkan atau mengisi gambar?
2)	Apa tujuan pertemuan hari ini?
b. Penutup	
1)	Membersihkan ruang bermain bersama-sama dengan siswa setelah sesi.
2)	Mengucapkan terima kasih atas pertemuan hari ini.

- 3) Mengucapkan salam.
- c. Tindak lanjut
 - 1) Setelah sesi berakhir, konselor menemui wali kelas untuk melakukan wawancara tentang siswa yang kurang dapat bersosial di kelas. Berikut ini daftar pertanyaan dalam wawancara.
 - a) Adakah siswa di kelas ini yang interaksinya kurang? Mengapa?
 - b) Adakah siswa di kelas ini yang kurang begitu disukai? Mengapa?
 - 2) Menggunakan semua informasi yang dikumpulkan untuk merumuskan hipotesis gaya hidup siswa, bagaimana logika pribadi berkembang sebagaimana tujuan perilakunya di rumah dan sekolah, dan bagaimana hal itu berkaitan dengan masalah daya tarik interpersonal siswa.
 - 3) Membuat strategi penanggulangan. Membangun daftar perilaku yang diinginkan pada tujuan, membuat peringkat dari yang sulit hingga tersulit, dan mulai memberlakukan perilaku.

*Tahap III: Membantu Siswa Mendapatkan Pemahaman Gaya Hidupnya
Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling AGPC Sesi 4*

Bidang Layanan	: Layanan Responsif
Jenis Bimbingan	: Sosial-Pribadi
Strategi	: Konseling Kelompok
Standar Kompetensi	: Kompetensi Personal/Social- Belajar untuk Hidup, pengembangan keterampilan interpersonal dengan individu dan kelompok
Tujuan	: 1) mengungkapkan kepada siswa tentang tujuan perilaku siswa; 2) memberikan umpan balik tentang hubungan konselor-siswa; 3) menunjukkan kesamaan antara perilaku dan sikap di dalam dan di luar ruang bermain.
Kompetensi Dasar	: Menghubungkan berbagai perasaan tata krama yang dapat diterima secara sosial
Materi	: Teman-teman menyukai saya
Metode/ Teknik	: Adlerian Group Play Counseling teknik bercermin & interaksi aktif
Alat/Bahan	: Kertas dan pensil
Kelas	: V-A Sekolah Dasar Negeri Sukasenang
Durasi	: 35 menit
Langkah-langkah	:
1. Awal	
a.	Mengucapkan salam, berdoa, menyampaikan sekilas kegiatan sebelumnya yang telah dilalui.
b.	Menyampaikan tujuan pertemuan hari ini adalah agar siswa mengenal diri dan temannya secara positif.
c.	Menjelaskan langkah-langkah proses konseling, yaitu menyampaikan sisi positif teman secara bergantian.
d.	Pembentukan kelompok berdasarkan kelompok dalam penelitian
e.	Konselor memberi kesempatan anggota kelompok untuk melakukan konsolidasi atas tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok.
2. Transisi	
a.	Konselor menangani konflik internal jika ada siswa yang enggan melaksanakan aktivitas kelompok.
b.	Menjelaskan kembali aktivitas kelompok jika ada yang belum paham.
3. Kerja	
a.	Kelompok membentuk lingkaran.
b.	Siswa melakukan hompimpa.
c.	Siswa yang terpilih terlebih dahulu mendengarkan semua teman-temannya menyebutkan sisi positif dirinya secara bergantian.

- d. Siswa sebelah kirinya disebutkan sisi positifnya. Bergantian seterusnya searah jarum jam hingga semua siswa mendapat tanggapan sisi positifnya. Dilarang menyebutkan kelemahan teman.
 - e. Mencatat hal positif tentang diri masing-masing yang telah disampaikan oleh teman.
 - f. Memberikan penjelasan proses psikologis gaya hidup berdasarkan teori Adlerian.
 - g. Ukur siswa apakah suasananya kondusif untuk lebih mengarahkan langsung atau tidak tentang tujuan dari perilaku dan kepercayaannya yang keliru. Sampaikan dengan lembut agar siswa tidak defensif.
 - h. Menawarkan kemungkinan interpretasi/meng-*counter* logika konseli yang tidak realistis sebagai sumber masalah, mengidentifikasi tujuan dari gejala dan perannya dalam gaya hidup siswa. Misalnya, menyendiri sebagai cara untuk menghindari perasaan tersakiti.
 - 1) Memfokuskan tujuan: interpretasi harus fokus pada tujuan dari perilaku, misalnya, menyendiri.
 - 2) Menawarkan *tentative* (perkiraan): misalnya, mungkinkah Anda menunda-nunda untuk menghindari mengambil risiko gagal?
 - 3) Membuka revisi: konselor harus mendorong dan memungkinkan siswa untuk mengulang kata-kata atau bahkan memperbaiki konselor. Misalnya, "Ini tidak begitu cukup bahwa saya menghindari risiko karena hanya takut untuk gagal."
 - 4) Kekuatan tekanan/ *Strengths emphasis*: nada keseluruhan dari proses interpretasi harus mendorong, menyoroti kekuatan potensial, dan harapan. Misalnya, "Jadi dalam beberapa hal penundaan telah melayani untuk menciptakan rasa aman, tetapi tampaknya Anda mungkin tidak perlu sebanyak itu yang Anda lakukan di masa lalu."
- Contoh pernyataan konsep diri:
- 1) Pernyataan diri berbasis inferioritas: konsep diri konseli yang salah akan citra diri pribadi yang rendah, misalnya, "aku bodoh, tidak berharga, dll).
 - 2) Pernyataan diri berbasis ketidakcukupan: konsep diri konseli yang salah dari apa yang konseli percaya adalah "pandangan dunia" atau nilai-nilai budaya (misalnya, "Saya tidak kompeten, bodoh, pecundang, dll").
 - 3) Pernyataan diri berbasis perasaan bersalah: konsep diri konseli yang salah dari keyakinan etis atau moral (misalnya, saya buruk, jahat, dimaafkan, dll).
- i. Menyusun ulang kesalahan dasar keyakinan pribadi konseli agar mereka merasa lebih berguna, dari berkecil hati menjadi menemukan tempat untuk dirinya dalam kehidupan ini. Konselor membantu menjelajahi proses perbandingan sisi kehidupan yang lebih bermanfaat, adil, dan akurat. Orang pada sisi merasa hidupnya sia-sia akan lebih rentan terhadap psikopatologi. Sisi perasaan diri tidak bermanfaat dikarakteristikan oleh: a) Penarikan dari teman; b) Perlindungan diri; dan c) Bertindak menentang manusia. Sisi bermanfaat melibatkan: a) Rasa memiliki dan dihargai; b) Tertarik terhadap orang lain dan kesejahteraan mereka; c) Keberanian; d) Penerimaan terhadap ketidaksempurnaan; e) Kepercayaan; f) Rasa humor; g) Relasi untuk berkontribusi; dan h) Persahabatan.
 - j. Menggali motivasi positif untuk membuat perubahan dan tindakan.
4. Terminasi
- a. Refleksi
 - 1) Apa hikmah dari permainan hari ini?
 - b. Tindak lanjut
 - 1) Menilai teman dari sisi positif
 - 2) Pertemuan selanjutnya adalah game menarik
 - c. Penutup
 - 1) Membersihkan ruang bermain bersama-sama dengan siswa setelah sesi
 - 2) Mengucapkan terima kasih atas pertemuan hari ini
 - 3) Mengucapkan salam

Tahap IV: Membantu Siswa Membuat Pilihan Baru (Reorientasi dan Reedukasi)

Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling AGPC Sesi 5

- Bidang Layanan : Layanan Responsif
- Jenis Bimbingan : Sosial-Pribadi
- Strategi : Konseling Kelompok
- Standar Kompetensi : Kompetensi Personal/Social- Belajar untuk Hidup, pengembangan keterampilan interpersonal dengan individu dan kelompok
- Tujuan : Bermain keluar dan mempraktekkan perilaku alternatif baru.
- Kompetensi Dasar : Memperlihatkan kecapaian untuk berbagi dan bekerja secara kooperatif dalam penguasaan kelompok
- Materi : Bermain ternyata bermanfaat
- Metode/ Teknik : Adlerian Group Play Counseling teknik mendorong & membersihkan bersama-sama
- Alat/Bahan : Kertas *flipchart* & hadiah
- Kelas : V-A Sekolah Dasar Negeri Sukasenang
- Durasi : 40 menit
- Langkah-langkah :
1. Awal
 - a. Mengucapkan salam, berdoa, menyampaikan sekilas kegiatan sebelumnya yang telah dilalui.
 - b. Menyampaikan tujuan pertemuan hari ini adalah agar siswa bermain mempraktekkan perilaku alternatif baru.
 - c. Menjelaskan langkah-langkah proses konseling, yaitu bermain Game “Pembersihan”
 - d. Mengumpulkan ketiga kelompok konseling dalam satu kelas
 - e. Meminta siswa untuk melepaskan sepatu terlebih dahulu.
 - f. Konselor memberi kesempatan anggota kelompok untuk melakukan konsolidasi atas tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh kelompok.
 2. Transisi
 - a. Konselor menangani konflik internal jika ada siswa yang enggan melaksanakan aktivitas kelompok.
 - b. Menjelaskan kembali aktivitas kelompok jika ada yang belum paham.
 3. Kerja
 - a. Memberikan masing-masing kelompok kertas *flipchart* sebanyak setengah dari anggota tim.
 - b. Menentukan garis *start* di ujung kelas dengan selebar kertas *flipchart* sebagai penandanya dan meletakkan sebuah kursi pada setiap kelompok di ujung ruang satunya.
 - c. Mengatakan kepada kelompok bahwa game ini adalah sebuah balapan. Salah satu anggota kelompok berdiri di atas garis *start* kertas *flipchart*. Kemudian, peserta tersebut meletakkan lembar *flipchart* yang lain di depannya dan melangkah ke atas kertas tersebut. Selanjutnya, anggota kelompok kedua berdiri di atas kertas *flipchart* yang pertama dan seterusnya. Para peserta akan melihat bahwa mereka harus berbagi tempat berdiri di atas kertas yang sama.
 - d. Menentukan pemenang berdasarkan kelompok yang pertama kali memutar kursinya dan kembali ke garis *start*. Apabila ada salah satu anggota kelompok yang berjalan tidak di atas kertas *flipchart*, kelompok tersebut harus kembali lagi dari garis *start*.
 - e. Mendiskusikan kepada kelompok “Apakah kelompok pemenang menunjukkan perilaku sebuah kelompok?”, “Mengapa kelompok yang lain tidak dapat melakukan hal yang sama seperti kelompok pemenang?”
 - f. Melakukan *brainstorm* cara-cara alternatif untuk mendapatkan daya tarik interpersonal
 - g. Mendiskusikan keuntungan dan kerugian dari masing-masing alternatif. Contoh: “Model apa yang menurutmu baik dalam bersosialisasi?”
 - h. Membangun komitmen untuk melakukan daftar perilaku baik. Siswa memilih satu atau dua dari perilaku paling sulit untuk memulai

- i. Membangun harapan yang realistis
4. Terminasi
 - a. Refleksi dan “meludah sup” (membuka manfaat rahasia dan kekuatan tersembunyi dari masala)
 - b. Tindak lanjut: menanyakan pada konseli apakah informasi itu digunakan dan sampai sejauh mana. Jika tidak, apa yang terjadi
 - c. Penutup
 - 1) Membersihkan ruang bermain bersama-sama dengan siswa setelah sesi
 - 2) Mengucapkan terima kasih atas pertemuan hari ini
 - 3) Mengucapkan salam

Implikasi penelitian pengembangan ini adalah membantu konselor ataupun peneliti lanjutan untuk menerapkan layanan konseling bermain Adlerian dalam meningkatkan daya tarik interpersonal. Saran untuk penelitian lanjutan adalah untuk mengembangkan program secara kuantitatif tidak hanya pada anak, tetapi juga untuk remaja.

Simpulan

Pengembangan program bermanfaat untuk membantu konselor dan peneliti lanjutan dalam penerapan teknis konseling bermain kelompok Adlerian. Program telah dilakukan uji validasi sehingga menghasilkan program yang terdiri dari subyek intervensi, tujuan intervensi, kompetensi konselor, langkah-langkah pelaksanaan, kriteria keberhasilan, peralatan dan media yang digunakan, matriks, dan Satuan Kegiatan Layanan Bimbingan dan Konseling.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: 1) Dr. Agus Taufik, M. Pd. dan Dr. Ipah Saripah, M.Pd., selaku pembimbing penelitian; 2) Dr. M. Solehuddin, MA. M.Pd., dan Dr. H. Mubiar Agustini, M.Pd., selaku penguji program dari dosen Universitas Pendidikan Indonesia; 3) Maman Suherman, A. Ma.Pd., Salman, S.Pd., selaku penguji program dari guru wali kelas V SDN Sukasenang dan SD Bintang Madani tahun ajaran 2016/2017; 4) Itsar Bolo Rangka, M.Pd., Kons., Devi Ratnasari, M.Pd., dan seluruh tim reviewer jurnal teraputik yang telah membantu memperjuangkan terbitnya artikel ini.

Daftar Rujukan

- Bilqis, F. (2017) ‘Perbedaan keefektifan antara adlerian group play counseling dan layanan bimbingan klasikal dalam meningkatkan daya tarik interpersonal: Penelitian Mix-Method terhadap Siswa Kelas V SDN Sukasenang dan SDN Cihaurgeulis 2 Tahun Ajaran 2016/2017’. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Budiain, et al. (2006). Perkembangan peserta didik. Bandung: UPI Press.
- Dayakisni, T. (2009). Psikologi sosial, edisi revisi. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Faturrahman. (2006). Psikologi Sosial. Yogyakarta: Pustaka.
- Fisher, R.J. & Yu Ma. (2014). The price of being beautiful: negative effects of attractiveness on empathy for children in need. *Journal of Consumer Research*, 41, hlm. 000.
- Gehart, D. (2013). Chapter 5: Adlerian individual therapy. *Classroom Theory and treatment planning in counseling and psychotherapy* (hlm. 1-38). California: Cengage.
- Langlois, J. H. *et al.* (2000) ‘Maxims or myths of beauty? A meta-analytic and theoretical review.’, *Psychological bulletin*. American Psychological Association, 126(3), p. 390.
- Moreno, J. L. (1951) ‘Sociometry, experimental method and the science of society.’ Beacon House, Inc.

- Muro, J. & Kottman, T. (1995). *Guidance and counselling in the elementary and middle school*. Brown&Benchmark.
- Nandang, R. (2009) 'Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik, dan Aplikasi)'. Bandung: Rizqi Press.
- Nurfitri, A. (2008). Pengaruh interpersonal attraction pada upline terhadap motivasi bergabung dengan MLM. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Indonesia, Depok.
- Nurihsan, J. & Yusuf, S. (2012), *Landasan bimbingan dan konseling*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya.
- Reis, H.T. & Sprecher, S. (2009). *Encyclopedia of Human Relationships*. California: Sage Publications, Inc.
- Santrock, J.W. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Edisi 11 Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Sears, D. O., Freedman, J. L. and Peplau, L. A. (2006) 'Psikologi Sosial Jilid 1 Edisi Kelima', *Jakarta: Erlangga*.
- Singh, R. & Tor, X.L. (2008). The relative effects of competence and likability on interpersonal attraction. *The Journal of Social Psychology*, 148 (2), hlm. 253–255.
- Sugiyono, D. (2011) 'Prof., 2011, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D', *Bandung: Alfabeta*.
- Sujiono, Y. N. (2009) 'Konsep dasar pendidikan anak usia dini'. Jakarta: PT indeks.
- Sumantri, M & Syaodih, N. (2006). *Perkembangan peserta didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Utami, P. W. (2015) 'Faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal guru dan siswa kelas IIB SDIT Luqman Alhakim internasional, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta', *basic education*, 4(4).
- Watts, R. E., & Shulman, B. H. (2003). Integrating Adlerian and constructive therapies: An Adlerian perspective. In R. E. Watts (Ed.), *Adlerian, cognitive, and constructivist psychotherapies: An integrative dialogue* (hlm.9-37). New York: Springer.
- Zellawati, A. (2011) 'Terapi bermain untuk mengatasi permasalahan pada anak', *Majalah ilmiah informatika*, 2(3).

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
