PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN DIALOG UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU KERJA SAMA MAHASISWA DI STKIP ANDI MATAPPA PANGEKP

S K R I P S I

UUN. R
916862010061

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
STKIP ANDI MATAPPA
2020

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul :PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN DIALOG UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU KERJASAMA MAHASISWA DI STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP

Atas nama saudari:

Nama : UUN. R

NPM : 916862010061

Jurusan : ilmu pendidikan

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Setelah diperiksa/diteliti telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkep 30 januari 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
PATTOLA MUHAJIR, SE, MM	**PUTRA JAYA. S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
A.ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH	**SALMIATI, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari sabtu Tanggal 30 januari 2021.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H, M.H

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : Pattola Muhajir, SE, MM (.....)

Sekertaris : Putra Jaya, S.Pd, M.Pd. (.....)

Penguji : 1. Dra. Hj. Harmini Abbas, M.Pd. (.....)

2. A. Jaya Alam, SH., MH. (.....)

Pembimbing : 1. Pattola Muhajir, SE, MM (.....)

2. Putra Jaya, S.Pd, M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Uun. R
NPM	: 916862010061
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN DIALOG UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU KERJASAMA MAHASISWA DI STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasi tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pankajene, 30 januari 2021

Yang membuat pernyataan.

UUN. R

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

MOTTO

Memulai dengan penuh keyakinan,

Menjalankan dengan penuh keikhlasan,

Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

ABSTRAK

Uun. R, 2020. Penerapan Teknik Permainan Dialog untuk Meningkatkan Perilaku Kerjasama Mahasiswa di STKIP Andi Matappa Pangkep. Skripsi. Dibimbing oleh Pattola Muhajir dan Putra Jaya. Program Studi Bimbingan dan Konseling STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini menelaah Penerapan Teknik Permainan Dialog untuk Meningkatkan Perilaku Kerjasama Mahasiswa di STKIP Andi Matappa Pangkep**.** Masalah utama pelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah tingkat perilaku kerjasama mahasiswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik permainan dialog di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep, (2) Apakah teknik permainan dialog dapat meningkatkan perilaku kerjasama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep. tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui bagaimana tingkat perilaku kerjasama mahasiswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik permainan dialog di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep, (2) Untuk mengetahui apakah teknik permainan dialog dapat meningkatkan perilaku kerjaama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen terhadap 10 subjek penelitian yang merupakan mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep program studi PGSD semester V. Pengumpulan datandengan menggunakaninstrumen angket dan observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistic inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat perilaku kerjasama mahasiswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik permainan dialog di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep, Dapat diketahui bahwa rata-rata perilaku kerjasama mahasiswa sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog dimana terdapat 1 orang responden pada kategori “sangat sesuai” atau 10%, 2 orang responden pada kategori “sesuai” atau 20% . Setelah pelaksanaan teknik permainan dialog terdapat 1 orang responden berada pada kategori “Sangat sesuai” atau 10%, 4 orang responden berada pada kategori sesuai atau 40%. (2) teknik permainan dialog dikatakan dapat meningkatkan perilaku kerjaama mahasiswa di STKIP Andi Matappa Pangkep, dan memberi pengaruh yang positif.

Kata Kunci: Teknik Permainan Dialog, dan Perilaku Kerjasama

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

PRAKATA

Assalamu Alaikum Wr.Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan selaku ketua Yayasan STKIP Andi Matappa Pangkep.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, SH, MH selaku ketua STKIP Andi Matappa Pangkep.
3. Ibu Salmiati, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Bapak Pattola Muhajir, SE., M.Si selaku Pembimbing I yang memberikan bimbingan dan arahan yang baik demi kelengkapan dalam penyelesaian skripsi ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

5. Bapak Putra Jaya, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang memberikan bimbingan dan arahan yang baik demi kelengkapan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Segenap dosen penguji yang senantiasa memberikan masukan sehingga skripsi ini tersusun dengan baik.
8. Kedua orang tua, suami dan anakku yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, serta doa yang tiada henti demi keberhasilan dan kebaikan penulis di dunia maupun diakhirat kelak.
9. *Rekan-rekan mahasiswa/mahasiswi* Program Studi Bimbingan dan Konseling atas segala bantuan, kerjasama, tenggang rasa dan perhatian selama perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
10. Kepada semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda disisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Amin.

Pangkajene , 30 januari 2020

Penulis

UUN, R

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……..... i

PERSETUJUAN PEMBIMBING…….. ii

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI……..…….. iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI…… iv

MOTTO…… v

ABSTRAK…… vi

PRAKATA…… vii

DAFTAR ISI……..... ix

DAFTAR TABEL…….. xi

DAFTAR LAMPIRAN…….. xii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang…… 1

B. Rumusan Masalah……... 6

C. Tujuan Penelitian…… 6

D. Manfaat Penelitian……... 6

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka……. 8

B. Perilaku Kerjasama…… 17

C. Kerangka Pikir……..... 25

D. Hipotesis…….. 28

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian……..... 29

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian……. 29

C. Variable dan Defenisi Operasional Penelitian…… 31

D. Populasi dan Sampel……..... 33

E. Teknik Pengumpulan Data……..... 36

F. Teknik Analisis Data……... 38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian……..... 42

B. Pembahasan……..... 56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan……..... 58

B. Saran……..... 58

KEPUSTAKAAN……..... 60

LAMPIRAN-LAMPIRAN……. 62

RIWAYAT HIDUP……

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1.	Populasi Penelitian……	34
3.2.	Sampel Penelitian……..	36
4.1.	Deskriptif Data Perilaku Kerjasama Mahasiswa Sebelum pelaksanaan Teknik Permainan Dialaog (pretest)……..	42
4.2.	Deskriptif Data Perilaku Kerjasama Mahasiswa Sebelum pelaksanaan Teknik Permainan Dialaog (posttest)……..	44
4.3.	Rekapitulasi Hasil Angket Pretest dan Posttest……..	45
4.4.	Rekapitulasi Hasl Observasi Selama Mengikuti Pelaksanaan Teknik Permainan Dialog……	47

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor **Judul** **Halaman**

1. Kisi-kisi angket ……
2. Pedoman observasi……
3. Angket Penelitian……..
4. Skenario perlakuan……
5. Panduan pelaksanaan eksperimen…….
6. Tabulasi…….
7. Tabel Z……..
8. Dokumentasi…….
9. Persuratan……..
    1. Surat keterangan selesi meneliti……
    2. Koreksian proposl, skripsi, dan tutup……
    3. Keterangan perbaikan proposl, skripsi, dan tutup…….
    4. Validasi…….
    5. Riwayat hidup……

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerjasama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial. Menurut Abdulsyani, kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing.

Ini merupakan sikap positif yang harus selalu dijaga dan dilestarikan agar bangsa Indonesia menjadi bangsa yang kokoh dan kuat disegala hal karena didasari oleh sikap saling bahu membahu antara satu dengan yang lain. Secara lebih rinci, kerjasama berarti bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu hasil yang didambakan. Perilaku kerjasama adalah bekerja bersama-sama dalam menyelesaikan pekerjaan dan secara bersama-sama menikmati hasil pekerjaan tersebut secara adil. Atau suatu usaha atau pekerjaan yang dilakukan tanpa pamrih dan secara sukarela oleh semua warga menurut batas kemampuannya masing-masing.

Implementasi nilai kerjasama pada masyarakat Indonesia merupakan bagian esensial dari revitalisasi nilai sosial budaya dan adat istiadat pada masyarakat yang memiliki budaya beragam agar terbebas dari dominasi sosial, ekonomi, politik,pertahanan dan keamanan, serta ideologi lain yang tidak mensejahterahkan (Pranadji,2009: 62). Dari sini timbulah rasa kebersamaan, kekeluargaan, tolong menolong sehingga dapat terbina rasa kesatuan dan persatuan, kekeluargaan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

kegotongroyongan dalam kehidupan bernegara nampak dalam kehidupan sosial, politik, dan ekonomi.

Nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan merupakan nilai-nilai Pancasila yang mendasari gotong royong dalam kehidupan bernegara. Kerjasama sudah menjadi tradisi bagi masyarakatnya. Warga bahu membahu dan saling bekerja sama setiap kali mendapat himbauan untuk melakukan kerja bakti dalam rangka memperbaiki sarana dan prasarana lingkungan sekitar ataupun hanya sekedar melakukan bersih-bersih lingkungan secara rutin yang di agendakan setiap satu bulan sekali. Semua dilakukan atas dasar kesadaran tanpa adanya paksaan, karena setiap individunya sadar akan pentingnya menjaga lingkungan yang mereka tinggali agar terlihat tetap nyaman dan layak untuk ditinggali.

Kerjasama merupakan salah satu dari macam-macam perilaku sosial dan unsur kepribadian bangsa Indonesia. Hal tersebut sangat terlihat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Kerjasama terjadi ketika mahasiswa dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menjadi kepentingan bersama.

Kerjasama dalam suatu kelompok sangat diperlukan di dalam proses pembelajaran. Dengan bekerjasama, tugas-tugas yang diberikan oleh dosen dapat dipecahkan secara bersamasama sehingga dapat meringankan. Selain itu dengan bekerjasama mahasiswa dapat memberikan informasi pengalaman apa yang dimiliki mahasiswa pasti akan berbeda-beda dan disinilah kelebihan dalam bekerjasama dapat saling bertukar pikiran di dalam kelompok dengan mahasiswa yang satu dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

mahasiswa yang lain sehingga mahasiswa yang tidak tahu akan menjadi tahu sedangkan mahasiswa yang tahu akan memberi tahu.

Oleh karena itu, dengan proses pembelajaran kerjasama di dalam kelompok akan lebih memudahkan mahasiswa dalam belajar. Berkaitan dengan hal tersebut diatas dibutuhkan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, dengan berinteraksi mahasiswa mampu berkomunikasi dan melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain.

Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa saat kerjasama pada umumnya adalah tidak adanya kecocokan dalam tim, pembagian tugas dalam tim tidak merata, tidak saling menghargai pendapat teman, tidak menghormati teman saat bicara, teman berbicara sendiri ketika teman dalam satu tim sedang menjelaskan, ragu dan takut dalam menyampaikan pendapat, malu bertanya kepada dosen dan tidak dapat mengambil keputusan dalam tim.

Seperti yang terjadi di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep, sikap kerjasama antar mahasiswa sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang lebih senang bekerja sendiri dari pada berkelompok, bahkan ketika tugas kelompok yang diberikan oleh dosen, maka hanya satu ataupun dua orang mahasiswa yang mengerjakannya, sementara yang lainnya hanya menunggu hasilnya dengan lebih mengandalkan temannya yang dianggap pintar untuk mengerjakannya sendiri.

Beberapa dosen mengemukakan bahwa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep masih perlu dilakukan sosialisasi tentang pentingnya kerjasama antar mahasiswa, hal tersebut terjadi karena kebiasaan mahasiswa yang malas untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

bekerja kelompok, mahasiswa lebih mengandalkan mahasiswa lainnya yang dianggap lebih pintar dan lebih rajin, sedangkan yang lainnya menerima hasilnya saja.'

Permasalahan yang muncul di perguruan tinggi khususnya STKIP Andi Matappa Pangkep masih perlu meningkatkan pola kerjasama antar mahasiswa sehingga memudahkan mahasiswa dalam belajar. Berkaitan dengan hal tersebut diatas dibutuhkan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, dengan berinteraksi mahasiswa mampu berkomunikasi dan melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain.

Peningkatan kerjasama merupakan hal yang penting. hal tersebut dimaksudkan agar melalui kerjasama mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah memaknai pelajaran yang diajarkan oleh dosen.

Dalam dunia pendidikan menanamkan kebiasaan bekerjasama harus diterapkan sejak dini karena akan menjadi langkah awal bagi pertumbuhan seorang anak dalam bersosialisasi di masyarakat serta menumbuhkan sikap saling membantu antar sesama di masa yang akan datang. Salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan adalah dengan pembinaan jiwa kerjasama dengan melakukan pendekatan berupa tindakan konseling dengan teknik permainan dialog.

Seperti diketahui bahwa teknik bermain dalam kegiatan konseling adalah suatu bentuk konseling yang paling banyak digemari oleh setiap individu dan memberikan dampak positif dan signifikan terhadap perubahan perilaku anak, terkhusus pada peningkatan jiwa kerjasama mahasiswa, maka peneliti mencoba melakukan penelitian terkait dengan penerapan teknik konseling dengan permainan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

dialog dalam meningkatkan perilaku kerjasama yang baik di lingkungan kampus maupun diluar lingkungan kampus.

James, Richard, dan Richard (1986:126) menyatakan bahwa, *Game of dialogue,When clients are caught between conflicting parts of their personalities (top-dog-underdog; passive-gressive), the conselor may in struct them to play both roles and to carry out a verbal dialogue between the two parts. Such a dialogue brings the conflict into the open so that it may be inspected and resolved*.

Artinya adalah Permainan dialog, Ketika klien terjebak di antara bagian-bagian kepribadian mereka yang saling bertentangan (top-dog-underdog; pasif-gressive), konselor dapat menyusun mereka untuk memainkan kedua peran dan untuk melakukan dialog verbal antara kedua bagian. Dialog semacam itu membuat konflik menjadi terbuka sehingga dapat diinspeksi dan diselesaikan.

Dengan pengertian tersebut menunjukkan bahwa dalam penelitian ini anak akan dibentuk dalam suatu bentuk kelompok dimana di dalamnya akan terdiri dari dua kepribadian yang berbeda yakni yang senang bekerjasama dan yang tidak senang bekerjasama dimana keduanya akan dibentuk dalam dialog verbal satu sama lain.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep, tempat ini dianggap tepat dalam menumbuhkan perilaku kerjasama mahasiswa melaui penerapan Teknik Permainan Dialog.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tingkat perilaku kerjasama mahasiswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik permainan dialog di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep ?
2. Apakah teknik permainan dialog dapat meningkatkan perilaku kerjasama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat perilaku kerjasama mahasiswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik permainan dialog di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep.
2. Untuk mengetahui apakah teknik permainan dialog dapat meningkatkan perilaku kerjaama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini kedepan adalah :

1. Manfaat teoretis

a. Sebagai bahan kajian dalam mencari solusi untuk mengatasi rendahnya perilaku kerjasama yang terjadi di perguruan tinggi.

b. Sebagai pedoman bagi calon konselor dan calon guru bimbingan konseling di sekolah dalam merencanakan atau membuat program

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Teknik Permainan Dialog

Menurut Santrock (2006: 73) bermain (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Erikson dan Freud (Santrock,2006: 73) berpendapat bahwa bermain merupakan suatu bentuk penyesuaian dirimanusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Begitu juga Piaget (Santrock, 2006:74) memandang bahwa bermain sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.

Games memberi kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial. Hal ini menurut Milberg (2006: 52) sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa bermain dan permainan atau games yang diciptakan oleh manusia untuk memberikan keluaran-keluaran (outlets) kemarahan dan permusuhan yang dapat diterima yang merupakan jiplakan dari respons bertempur atau berkelahi (Rusmana, 2009: 63).

Dari uraian di atas, dapat diketahui pentingnya permainan dalam Bimbingan dan Konseling. Sebagai sebuah teknik yang berguna untuk mediasi dalam memberikan materi kepada mahasiswa. Pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan membuat suasana kelas tidak monoton. Image Bimbingan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

Konseling akan menjadi positif dikarenakan gurunya menguasai materi dengan teknik yang menyenangkan. Nampaknya siswa akan mulai merasakan fungsi BK setelah pembelajaran bermakna ini. Siswa mempunyai kesan yang mendalam atas kegiatan yang terjadi dalam kelas. Meskipun terkesan bermain, namun sebenarnya mempunyai learning point dalam pembelajaran.

Efektivitas permainan sebagai salah satu teknik dalam Bimbingan dan Konseling menguatkan diri guru BK untuk segera memutar haluan, membenahi sistem pembelajaran yang sebelumnya dimiliki untuk merubahnya demi kebaikan siswa dan tujuan dari BK itu sendiri. Peran permainan tidak bisa dianggap ringan dan dipandang sebelah mata, dikarenakan permainan merupakan teknik pembelajaran yang jitu untuk siswa mengerti akan sebuah materi layanan dan pentingnya materi untuk pertumbuhan dan perkembangan hidupnya.

Menurut Levitsky dan Perls (dalam Corey, 2010:132) menyajikan suatu uraian ringkas tentang sejumlah permainan yang bisa digunakan dalam terapi Gestalt, yang mencangkup: 1) permainan-permainan dialog, 2) membuat lingkaran, 3) urusan yang tak selesai, 4) "saya memikul tanggung jawab", 5) "saya memiliki suatu rahasia", 6) bermain proyeksi, 7) pembalikan, 8) irama kontak dan penarikan, 9) "ulangan", 10) "melebih-lebihkan, 11) "bolehkah saya memberimu sebuah kaliman?", 12) permainanpermainan konseling perkawinan, 13) "bisakah anda tetap dengan perasaan ini?"

Berdasarkan beberapa macam teknik konseling Gestalt diatas, penelitian ini hanya berfokus pada teknik permainan dialog. Berikut ini pendapat para ahli

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

mengenai teknik permainan dialog, yaitu: Menurut Levitsky dan Perls (dalam Coray, 2010:133), salah satu teknik Gestalt adalah permainan dialog dan diterapkan dengan menggunakan kursi kosong. Teknik kursi kosong adalah suatu cara untuk mengajak klien agar mengeksternalisasi introyeksinya. Dalam teknik ini, dua kursi diletakkan ditengah ruangan. Terapis meminta klien untuk duduk dikursi yang satu dan memainkan peran sebagai top dog, kemudian pindah ke kursi yang lain dan menjadi underdog. Pada dasarnya teknik kursi kosong adalah suatu teknik permainan peran yang semua perannya dimainkan oleh klien, Menurut pendapat Sudrajat gestalt/), dinyatakan bahwa teknik ini dilakukan dengan cara subyek dikondisikan untuk mendialogan dua kecenderungan yang saling bertentangan, yaitu kecenderungan top dog dan kecenderungan underdog, misalnya:

a. Kecenderungan orang tua lawan kecenderungan anak
b. Kecenderungan bertanggung jawab lawan kecenderungan masa bodoh
c. Kecenderungan “anak baik” lawan kecenderungan “anak bodoh”
d. Kecenderungan otonom lawan kecenderungan tergantung
e. Kecenderungan kuat atau tegar lawan kecenderungan lemah

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teknik Permainan dialog dalam Konseling kelompok Gestalt adalah suatu cara untuk mengajak subyek agar mengeksternalisasi introyeksinya dengan cara subyek dikondisikan untuk mendialogkan dua kecenderungan yang saling bertentangan, yaitu kecenderungan top dog dan kecenderungan underdog.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

Penggunaan kursi kosong sebagai sarana yang diletakkan dihadapan subyek kemudian subyek diminta membayangkan seseorang yang selama ini menjadi sumber kecemasan. Subyek diminta untuk mengekspresikan perasaannya. Pembimbing mendorong subyek untuk mengungkapkan melalui kata-kata, bahkan melalui caci makipun diperbolehkan, yang terpenting adalah subyek dapat menyadari pengalamanpengalaman yang selama ini tidak diakuinya.

Teknik ini dilakukan dengan cara klien dikondisikan untuk mendialogan dua kecenderungan yang saling bertentangan, yaitu kecenderungan top dog dan kecenderungan under dog, misalnya : (a) kecenderungan orang tua lawan kecenderungan anak; (b) kecenderungan bertanggung jawab lawan kecenderungan masa bodoh; (c) kecenderungan "anak baik" lawan kecenderungan "anak bodoh" (d) kecenderungan otonom lawan kecenderungan tergantung; (e) kecenderungan kuat atau tegar lawan kecenderungan lemah

Melalui dialog yang kontradiktif ini, menurut pandangan Gestalt pada akhirnya klien akan mengarahkan dirinya pada suatu posisi di mana ia berani mengambil resiko. Penerapan permainan dialog ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan teknik "kursi kosong"

2. Tujuan Teknik Permainan Dialog

Salah satu tujuan dari terapi Gestalt adalah mengusahakan fungsi yang terpadu dan penerimaan atas aspek-aspek kepribadian yang dicoba dibuang atau diingkari. Terapis Gestalt menaruh perhatian yang besar pada pemisahan dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

fungsi kepribadian. Yang palig utama adalah pemisahan antara “top dog” dan “underdog”. Terapi sering difokuskan pada pertentangan antara top dong dan underdog itu.

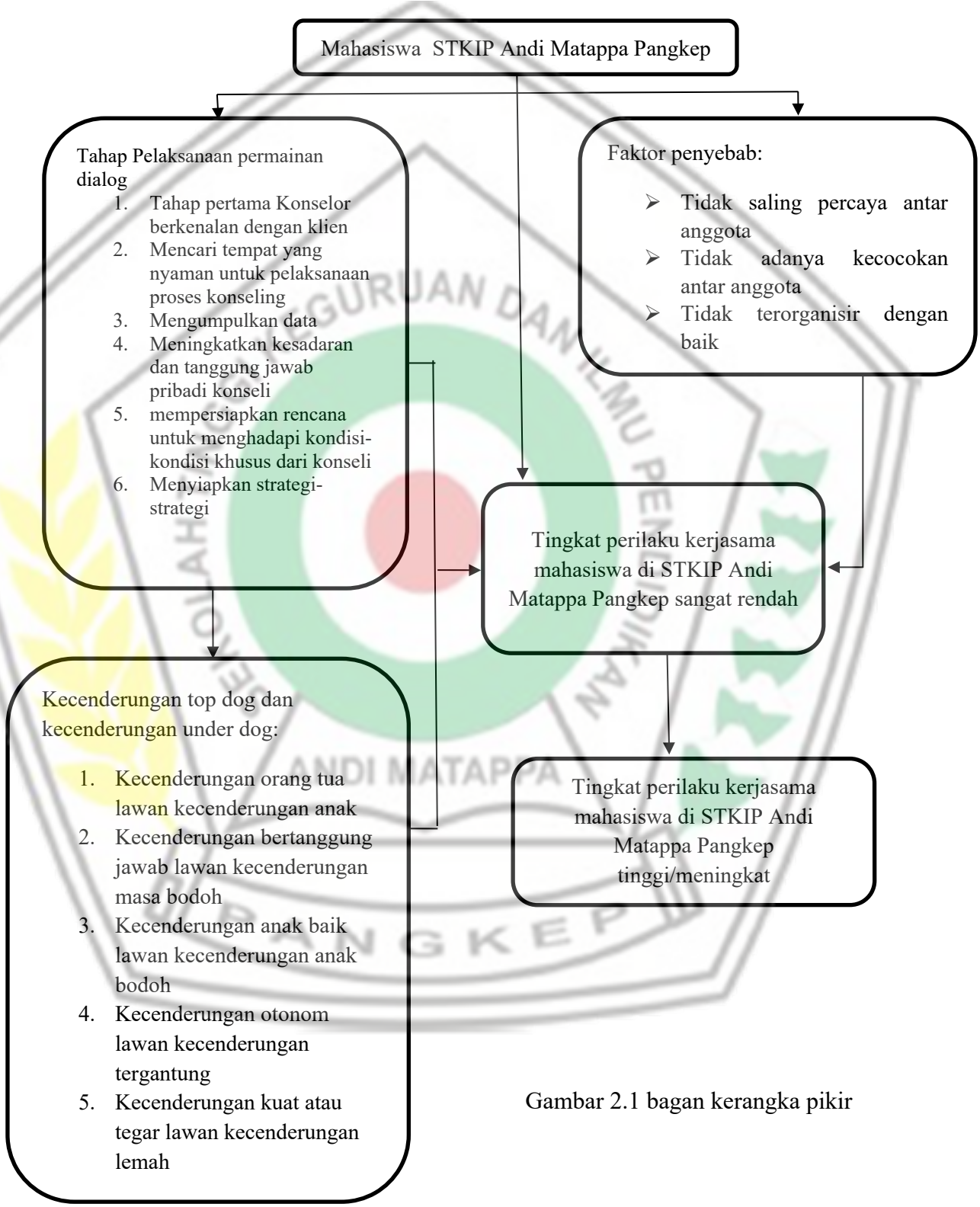
Top dog itu adil, otoriter, moralistik, menuntut, berlaku sebagai majikan, manipulatif. Ia adalah “orang tua” yang kritis yang mengusik dengan kata-kata “harus “ dan “sewajibnya” serta memanipulasi dengan ancaman-ancaman bencana. Sedangkan underdog memanipulasi dengan memainkann peran sebagai korban,defensif, membela diri, tak berdaya, lemah, dan tak berkekuasaan. Ia adalah sisi pasif, tanpa tanggung jawab, dan ingin dimaklumi.

Top dog dan underdog terlibat dalam pertarungan yang tak berkesudahan untuk memperoleh kendali. Pertarungan itu bisa membantu menerangkan, mengapa resolusi-resolusi dan janji-janjisering tidak terlaksana dan mengapa kelambanan menjadi menetap. Top dog dan tiran menuntut seseorang untuk begini, sementara underdog dengan sikap menantang memainkan peran sebagai anak yang bandel. Sebagai akibat dari pertarungan untuk memperoleh kendali itu, individu menjadi terpecah ke dalam situasi sebagai pengendali sekaligus sebagai yang dikendalikan. Perang saudara anatara dua sisi tersebut tidak pernah sepenuhnya berakhir, sebab kedua sisi berjuang demi keberadaannya.

Konflik antara dua sisi kepribadian yang berlawanan itu berakar pada mekanisme introyeksi yang melibatkan penggabungan aspek-aspek dari orang lain, biasanya orang tua, kedalam sistem ego individu. Perls menunjukan bahwa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

Adapun kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 bagan kerangka pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dalam bentuk pra eksperimen, dimana sampel diberi perlakuan langsung. Lokasi penelitian di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 yang memiliki tingkat kerjasama yang rendah, sehingga hasil belajar mahasiswa kurang optimal.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Pendekatan ini yang akan mengkaji tentang penerapan teknik permainan dialog dalam meningkatkan perilaku kerjasama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep.

3. Jenis Penelitian

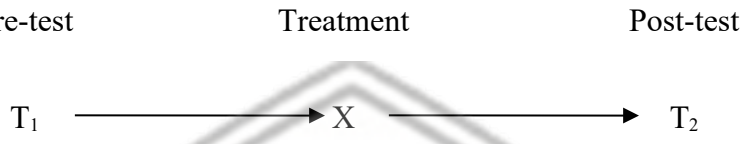
Jenis penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental yang merupakan rancangan penelitian yang belum dikategorikan sebagai experiment sungguhan. Hal tersebut karena pada rancangan ini belum

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

dilakukan pengambilan sampel secara random serta tidak dilakukan control yang cukup terhadap variable pengganggu yang dapat mempengaruhi variable terkait. *Pre-Experimental* yang akan mengkaji tentang penerapan teknik permainan dialog dalam meningkatkan perilaku kerjasama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep. Desain penelitian yang digunakan adalah "*one-group pretest – post test design"*

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptip kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan perilaku kerjasama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep, serta sejauhmana teknik permainan dialog dalam meningkatkan perilaku kerjasama mahasiswa di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil angket sebelum dan sesudah perlakuan. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA



Keterangan :

T_1 : Pengukuran pertama sebelum subjek diberi perlakuan (pre-test)

X : Treatment atau perlakuan (Teknik *Permainan Dialog*)

T_2 : Pengukuran kedua setelah subjek diberi perlakuan

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian, mulai dari subyek penelitian, angket sebelum perlakuan (pre-test), perlakuan berupa permainan dialog dengan penguatan trik-trik meningkatkan perilaku bertanggung jawab dan angket sesudah perlakuan (post-test).

C. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji dua variabel yaitu :

a. Teknik permainan dialog sebagai variabel yang mempengaruhi atau variabel bebas (X)

b. Perilaku kerjasama siswa sebagai variabel terikat (Y).

2. Defenisi Operasional Variabel

Peneliti memperoleh batasan tentang kedua variabel maka perlu dibuat defenisi operasioanl sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

a. Teknik permainan dialog dilakukan dengan cara klien dikondisikan untuk mendialogan dua kecenderungan yang saling bertentangan, yaitu kecenderungan top dog dan kecenderungan under dog, dengan langkah-langkah 1) Konselor berkenalan dengan klien, 2) Mencari tempat yang nyaman untuk pelaksanaan proses konseling, 3) Mengumpulkan data, 4) Meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab pribadi konseli, 5) mempersiapkan rencana untuk menghadapi kondisi-kondisi khusus dari konseli, 6) Menyiapkan strategi-strategi.

b. Kerjasama adalah suatu usaha yang dilakukan secara bersama-sama dan memiliki kepentingan yang sama serta memiliki kesadaran untuk bekerja sama guna untuk memperoleh penilaian bersama-sama dan untuk mencapai tujuan bersama serta hasil yang dinikmati bersama. Dengan indikator. 1) Saling membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas), 2) Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan, 3) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok, 4) Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagai tugas, 5) Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2009:90) : "populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Sedangkan Tulus Winarsunu (2006:11) mengartikan "populasi adalah seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti, dan nantinya akan dikenai generalisasi".

Berdasarkan pengertian tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 3.1 berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

a. Pretest

Sebelum dilakukan uji statistic terlebih dahulu disajikan statistic deskriptif. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui gambaran secara umum perilaku kerjasama mahasiswa sebelum dan sesudah pelaksanaan teknik permainan dialog di perguruan tinggi STKIP Andi Matappa Pangkep

Table 4.1 Deskripsi Data perilaku kerjasama mahasiswa sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog

Statistics

		Pretest
N	Valid	10
	Missing	1
Mean		87.80
Std. Error of Mean		3.123
Median		86.50
Mode		80
Std. Deviation		9.875
Variance		97.511

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

Skewness	-.045
Std. Error of Skewness	.687
Kurtosis	-.673
Std. Error of Kurtosis	1.334
Range	32
Minimum	71
Maximum	103
Sum	878

Data hasil angket posttest yang ditunjukkan oleh 10 orang responden tersebut diketahui bahwa jumlah skor angket adalah 878 nillai rata-rata (mean) 87,80, nilai tengah (median) yang diperoleh adalah 86,50, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 80 nilai tertinggi 103 dan nilai terendah adalah 71, simpangan baku (standar deviasi) adalah 9.875 dan variansi 97.511 yang menandakan bahwa sebaran data normal.

b. Posttest

Berbeda dengan hasil rata-rata perilaku kerjasama mahasiswa sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog (pretest), maka rata-rata perilaku kerjasama mahasiswa setelah pelaksanaan teknik permainan dialog diberikan perlakuan yaitu:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

Table 4.2 Deskripsi Data perilaku kerjasama mahasiswa sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog

Statistics

		Posttest
N	Valid	10
	Missing	1
Mean		91.70
Std. Error of Mean		3.218
Median		93.00
Mode		83[a]
Std. Deviation		10.177
Variance		103.567
Skewness		.142
Std. Error of Skewness		.687
Kurtosis		-.943
Std. Error of Kurtosis		1.334
Range		32
Minimum		77
Maximum		109
Sum		917

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Dari data angket pretest yang ditunjukkan oleh 10 responden tersebut diketahui bahwa jumlah skor angket adalah 917 nilai rata-rata (mean) 91.70 nilai tengah (median) yang diperoleh adalah 93.00 nilai yang paling sering muncul

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

(modus) adalah 83 nilai tertinggi adalah 109 dan nilai terendah adalah 77, simpangan baku (standar deviasi) adalah 10.177 dan variansi 103.567 yang menandakan bahwa sebaran data normal.

Data perilaku kerjasama mahasiswa setelah pelaksanaan teknik permainan dialog (posttest). Selanjutnya jika hasil data posttest tersebut dikelompokkan kedalam empat kategori skor yang paling tinggi diperoleh mahasiswa adalah 109 dan skor yang paling rendah diperoleh mahasiswa adalah 77. Berikut ini disajikan data perilaku kerjasama mahasiswa sebelum dan setelah pelaksanaan teknik permainan dialog pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Angket Pretest dan Posttest

		Pretest		**Posttest**	
Interval	**Kategori**	**Frekuensi**	**persentase**	**Frekuensi**	**Persentase**
102-109	Sangat tinggi	1	10%	1	10%
94-101	Tinggi	2	20%	4	40%
86-93	Sedang	3	30%	1	10%
78-85	Rendah	3	30%	3	30%
71-77	Sangat rendah	1	10%	1	10%
Total		10	100%	10	100%

Dapat diketahui bahwa rata-rata perilaku kerjasama mahasiswa sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog dimana terdapat 1 orang responden pada kategori “sangat tinggi” atau 10%, 2 orang responden pada kategori “tinggi” atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

20% . Setelah pelaksanaan teknik permainan dialog terdapat 1 orang responden berada pada kategori “Sangat tinggi” atau 10%, 4 orang responden berada pada kategori “tinggi” atau 40%.

Hal ini menunjukkan bahwa teknik permainan dialog dikatakan meningkat terhadap perilaku kerjasama mahasiswa di STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP memberi pengaruh yang positif. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dilihat hasil hasil angket sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest)

Gambaran perilaku kerjasama mahasiswa sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog berdasarkan hasil pretest berada pada kategori “tinggi” sebesar 20%, berbeda dengan hasil angket posttest, dimana perilaku kerjasama mahasiswa setelah pelaksanaan teknik permainan dialog berada pada kategori “tinggi” sebesar 40%, ini berarti pengaruh terhadap perilaku kerjasama mahasiswa sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog mengalami peningkatan yang sangat baik setelah pelaksanaan teknik permainan dialog.

c. Hasil Observasi

Dari hasil observasi dilapangan pada tanggal 17 Oktober 2020 yang dilakukan selama pelaksanaan teknik pelaksanaan teknik permainan dialog dapat diketahui bahwa:

1) Persentase per-individu adalah sebagai berikut

Peningkatan jumlah persentase setiap individu dari 10 aspek ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan yang positif dalam hal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tingkat kerjasama mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep sebelum pelaksanaan teknik permainan dialog dikategorikan "Sedang" dan tingkat kerjasama mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep setelah pelaksanaan teknik permainan dialog dikategorikan "Tinggi".
2. Terdapat pengaruh penerapan teknik permainan dialog untuk meningkatkan prilaku kerjasama Mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep, artinya semakin dilaksanakan teknik permainan dialog maka kerjasama mahasiswa akan semakin meningkat.

B. Saran-Saran

1. Bagi Akademisi

   Agar hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan pengembangan ilmu pengetahuan dan pemikiran khususnya dalam Bimbingan dan konseling

2. Bagi praktisi Bimbingan dan Konseling

   Agar dapat menjadi bahan masukan yang konstruktif dalam rangka peningkatan layanan yang tepat bagi konseli dalam penerapan teknik permainan dialog terhadap prilaku kerjasama Mahasiswa Mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep

3. Bagi Rekan-Rekan Mahasiswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

Agar dapat menyempurnakan penerapan teknik permainan dialog terhadap prilaku kerjasama Mahasiswa STKIP Andi Matappa Pangkep pada permasalahan-permasalahan yang berbeda untuk kemajuan IPTEK khususnya pada Bimbingan dan Konseling (BK)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

DAFTAR PUSTAKA

Abdulsyani. 2004. *Sosiologi: Skematika, Teori, dan Terapan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta

Abuddin, Nata. 2007. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta

Corey, Gerald. 2010. *Teori dan Praktik Konseling & Terapi*. Bandung: PT Refika Aditama

Fandi Tjipto, 2004

Fandy Tjiptono dan Gregorius chandra. 2004. *Service, Quality & satisfaction*. Andi. Yogyakarta.

Grice, 2005. *Assertive Training: Pengembangan Probadi Asertif dan Transaksi Sosial*. Depdiknas: UPT BK UM

Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

Mayke S.Tedjasaputra.(2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Din*i. Jakarta : Grasindo.

Milberg. (2006). *Cerdas Melalui Bermain*. PT. Gramedia. Jakarta.

Nana Sudjana. 2014. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT Remaja Rosdakarya. Bandung:

Pincus & Schemelkin 2007. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah.*Bandung Sinar baru Algesindo.

Poerwadarminta. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. PN Balai Pustaka, Jakarta

Radno Harsanto. 2007. *Kecerdasan Emosional. Diterjemahkan oleh Hermaya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

Rusmana, Nandang (2009). *Permainan (Game & Play).* Rizqi Press. Bandung:

Santrock. 2006. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. PT Erlangga. Jakarta

Singgih Gunarsa, 2015. *Kesehatan Mental dalam Kehidupan*. Jakarta: Rineka Cipta

Sion Intyarani, 2018, *Penerapan Teknik Permainan Dialog Dalam Konseling Kelompok Gestalt Untuk Mengurangi Tingkat Keterisolasian Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 2 Pare*, media.neliti.com/media/publications/250380-penerapan-teknik-permainan-dialog-dalam-726dbef8.pdf

Sugiyono,2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Tulus Winarsunu. 2010. Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. UMM Press.Malang:

Yusuf, Syamsu. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

DOKUMENTASI





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA

RIWAYAT HIDUP



UUN. R Lahir di Bone, pada tanggal 30 November 1998 dari pasangan ***H. Ramli*** dan ***Hj. Mariani*** yang merupakan anak terakhir dari dua bersaudara. Perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan penulis. Di tahun 2004 memasuki sekolah dasar di SD Negeri 32 ULUBATU, berhasil meyelesaikan pada tahun 2010, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan lanjutan di SMPN 1 MA'RANG dan selesai tahun 2013, kemudian melanjutkan di tingkat lanjutan atas di SMAN 1 MA'RANG dan selesai pada tahun 2016 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan keperguruan tinggi, di STKIP Andi Matappa Pangkep pada jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/30oGm48biOHICthv-0nIMA