

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah secara umum bertujuan untuk membantu siswa mengenal dan menerima dirinya, mengenal dan menerima lingkungan secara positif serta mampu mengambil keputusan sesuai dengan keadaan dirinya. Secara khusus, layanan bimbingan dan konseling di sekolah bertujuan membantu siswa agar dapat mencapai tujuan perkembangan yang meliputi aspek pribadi-sosial, belajar dan karier. Menurut Winkel (1991:105) kegiatan bimbingan mencakup tiga jenis yaitu: (1) bentuk bimbingan; (2) sifat bimbingan dan (3) ragam bimbingan. Berkenaan dengan ragam bimbingan, Winkel (1991) menyatakan "Istilah ragam bimbingan menunjuk pada bidang kehidupan tertentu atau aspek perkembangan tertentu yang menjadi fokus perhatian dalam pelayanan bimbingan; misalnya bidang akademik, bidang perkembangan pribadi-sosial yang menyangkut diri sendiri dan hubungan dengan orang lain, bidang karir perencanaan masa depan yang menyangkut jabatan yang akan dipangkunya kelak." Bimbingan pribadi-sosial merupakan bimbingan dalam menghadapi dan memecahkan masalah-masalah pribadi-sosial (Surya, 1988:47).

Bidang bimbingan pribadi-sosial merupakan proses bantuan terhadap individu agar kemampuan hubungan interpersonal dan intrapersonalnya senantiasa selaras dengan ketentuan masyarakat, bangsa dan agama (Musnamar, 1992). Adapun kemampuan hubungan interpersonal dan intrapersonal dari masing-masing ahli

berbeda-beda namun mempunyai kesamaan arti yang secara fungsional sangat sulit dipisahkan sehingga kedua kecakapan dipandang lebih fungsional dan bermakna ketika disatukan. Kemampuan hubungan intrapersonal dan interpersonal oleh Cavanagh (1982) disebutkan sebagai sebuah kompetensi, baik kompetensi intrapersonal yang didalamnya memuat kemampuan akan pengetahuan diri sendiri atau *self knowledge*, pengarahan diri atau *self direction*, harga diri atau *self esteem* dan kompetensi interpersonalnya mempunyai indikator peka terhadap orang lain, asertif, menjadi nyaman dengan diri sendiri dan orang lain, menjadi diri yang bebas, mempunyai harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain serta perlindungan diri dalam situasi antar pribadi. Istilah kemampuan hubungan pribadi dan sosial menurut Myrick (1993) dikategorikan sebagai *personal and social skills* dan menurut Gysbers (1995) menyebutnya sebagai *self knowledge and interpersonal skills*.

Mary Lwin (2008) menyatakan bahwa keterampilan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar kita. Keterampilan ini merupakan keterampilan memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapi secara layak. Keterampilan ini memungkinkan seseorang membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun dengan masyarakat. Keterampilan ini tidak dilahirkan, sehingga perlu dibentuk, dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran, dan waktu terbaik untuk membangun keterampilan interpersonal ini adalah ketika masih muda atau remaja. Keterampilan interpersonal dapat diasah dengan berbagai

permainan yang merangsang kepekaan orang lain dan berusaha melihat dari sudut pandang orang lain (Musfiroh, 2008).

Keterampilan intrapersonal (May Lwin, 2008) adalah keterampilan mengenai keterampilan diri sendiri, kemampuan memahami diri sendiri dan bertanggungjawab atas kehidupan sendiri. Keterampilan intrapersonal dapat dirangsang dengan berbagai permainan yang membuat anak belajar mengenal diri sendiri termasuk memahami emosi, perasaan, sifat dan keinginan, ciri-ciri, kelemahan dan kelebihan diri. Permainan yang menggugah semangat harga diri, serta mengeksplorasi imajinasi dan fantasi (Musdfiroh, 2008).

Bimbingan pribadi-sosial yang didalamnya sarat muatan dengan berbagai kompetensi intrapersonal dan interpersonal sangat dibutuhkan bagi para siswa khususnya usia remaja di sekolah menengah atas. Permasalahan yang mungkin timbul akibat ketidakharmonisan intrapersonalnya maka siswa akan mengalami kebingungan jati diri, memiliki sifat mudah tersinggung, adanya konflik internal, tidak bisa menyesuaikan diri dan sifat-sifat khas remaja lainnya. Keuntungan adanya bimbingan pribadi-sosial adalah bisa mengembangkan diri, menyesuaikan dengan lingkungannya, dapat hidup selaras dan bahagia bersama lingkungan.

Pada kenyataannya di lapangan, masih terbatas buku pegangan, model dan panduan bagi konselor untuk mengembangkan kompetensinya sebagai pembimbing siswa di sekolah untuk menuju tujuan umum dan tujuan khusus yang diharapkan, seperti dalam tujuan bimbingan pribadi dan sosial, padahal seorang konselor dihadapkan banyak sekali permasalahan yang dihadapi baik sebagai pendidik,

maupun sebagai tugas utamanya membantu siswa mendapatkan kebahagiaan dan aktualisasi dirinya. Disamping itu, seorang konselor juga dituntut harus menguasai teknik konseling dalam menjalankan proses konseling. Seorang konselor harus memahami dengan baik tentang pertumbuhan dan perkembangan manusia karena teori konseling sangat berkaitan erat dengan tingkah laku manusia. Konselor yang menggunakan pendekatan "*client centered*" akan membutuhkan pemahaman bagaimana individu dan sikap seseorang akan mempengaruhi perkembangan dalam kehidupan individu (Muro, 1995:28)

Selain permasalahan terbatasnya modul bimbingan pribadi dan sosial, tantangan yang dihadapi adalah kreatifitas konselor dalam melaksanakan layanan di sekolah. Kejenuhan yang dialami baik oleh konselor secara pribadi dengan bertumpuknya tugas, juga masih banyak siswa yang kurang responsif terhadap materi layanan bimbingan, termasuk di dalamnya layanan bimbingan pribadi-sosial. Beberapa siswa kurang menghargai materi bimbingan yang disampaikan. Mereka menganggap merasa belum mengalami masalah tersebut, sehingga tidak menyimak dan memaknai nilai bimbingan pribadi – sosial yang disampaikan. Sehingga dibutuhkan wawasan dan kreatifitas untuk membuat materi yang diberikan agar menarik dan bermakna bagi siswa.

Konselor memberikan layanan bimbingan pribadi-sosial kepada siswa, dalam hal ini siswa sekolah menengah umum, harus memperhatikan perubahan tingkah laku yang khas dialami sesuai dengan tugas perkembangannya. Siswa pada usia remaja ini, menurut Lustin Pikunas (1976) remaja adalah anak yang berusia

sekitar 12 – 18 tahun yang dipandang sebagai masa “*Storm & Stress*”, frustrasi dan penderitaan, konflik dan krisis penyesuaian. Remaja cenderung terpengaruh oleh lingkungan baik positif ataupun negatif. Menurut Erik H. Erison (2006), kepribadian remaja pada umumnya adalah : (1) sedang mengalami perubahan fisik dan psikologis; (2) memiliki dorongan seksual yang kuat; (3) labil, mudah terjerumus pada perilaku negatif, sehingga mereka mengalami kebingungan atau kekacauan (*confusion*). Kebingungan dengan dihadapkan pada berbagai pertanyaan yang menyangkut keberadaan dirinya (siapa saya?), masa depannya (akan menjadi apa?), peran sosial (apa peran sosial dalam keluarga dan masyarakat dan kehidupan beragama?).

Penelitian Yaya Sunarya (1999) menunjukkan, terdapat 67 orang remaja terisolir dari keseluruhan 294 remaja. Penelitian Heri Suherlan (2005) menyatakan ada 14.14% remaja terisolir, maknanya dari setiap seratus orang remaja, sebanyak 14 orang terisolir. Penelitian Jamal Supiadi (2007) menyatakan, dari 278 orang remaja, terdapat 12.9% atau 36 orang remaja yang terisolir. Data-data tersebut bermakna bahwa di setiap sekolah terdapat anak-anak yang secara teori mengalami gangguan dalam proses sosialisasi akibat statusnya sebagai remaja terisolir.

Adapun masalah lainnya dalam masa remaja adalah kemampuan menjalin relasi pertemanan, fenomena geng motor dan geng Nero dapat dipahami sebagai salah satu akibat remaja tidak memahami secara lengkap makna pertemanan. Makna pertemanan atau persahabatan secara spesifik didefinisikan sebagai ikatan penuh kasih sayang antara dua orang atau lebih, dan masing-masing individu saling menaruh harapan (Bukowski, Newcomb dan Hartup,2001; Phebe, 2007: 3). Perkelahian antar

geng motor di Tasikmalaya seperti yang diliput oleh stasiun televisi dan koran menggambarkan kondisi remaja yang memprihatinkan, disana hanya disebabkan karena gengsi antar geng mengakibatkan perkelahian yang memakai senjata tajam. Keberadaan pertemanan dalam geng motor disalahartikan (Pikiran Rakyat, 22 Oktober 2009).

Pada hakikatnya suatu relasi pertemanan memiliki kekhasan, kekhasan ini mempunyai variasi dalam pandangan yang baik maupun buruk dan akan mempengaruhi kualitas persahabatan. Kualitas persahabatan adalah tingkat keunggulan dalam persahabatan yang memiliki dimensi baik dan buruk (Berndt,1999; Phebe, 2007: 3). Saat ini, terdapat definisi lain tentang kualitas persahabatan, yang berhubungan dengan efek dari persahabatan. Kualitas persahabatan yang tinggi memiliki kontribusi yang positif terhadap perkembangan sosial dan psikologis individu yang sehat. Berkaitan dengan hal ini, fenomena geng motor dan geng Nero yang terjadi saat ini merupakan bentuk kualitas persahabatan yang rendah dan berpengaruh negatif terhadap perkembangan sosial dan psikologis remaja.

Rendahnya penguasaan kemampuan menjalin relasi pertemanan akan mempengaruhi perkembangan mental atau pribadi remaja. Tidak terjalinnya relasi sosial yang intim dan memuaskan akan membuat remaja merasa terisolasi. Remaja pun akan menjadi sangat tidak bahagia dan nyaman. Remaja selalu merasa tertekan dalam pergaulan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Schmidt (Sunarya, 1999: 38) mengungkapkan, menjadi remaja yang memiliki prestasi akademis yang bagus, tetapi gagal dalam menjalani hubungan intrapribadi dan antarpribadi seringkali

membuat remaja memiliki rasa tidak puas dalam menjalani kehidupan sosial, mengisolasi diri, memiliki hubungan yang kacau, kekerasan dalam menjalani hubungan sosial, depresi dan tragisnya ialah bertekad untuk mengakhiri hidupnya.

Sekolah merupakan salah satu lingkungan pendidikan yang berpotensi besar untuk membantu remaja mencapai perkembangan psiko-sosialnya. Siswa SMA terdapat dalam masa remaja dengan segala bentuk perubahan dan permasalahan terutama dalam bidang sosial membutuhkan lingkungan dan sarana yang tepat guna membimbing dan mengarahkan kemampuan serta kompetensi yang ada pada dirinya. Dengan demikian sekolah telah melaksanakan peran dan fungsinya dalam mengembangkan potensi diri remaja untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, keterampilan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Bab 1 pasal 1 UU RI Nomor 20 tahun 2003).

Remaja yang mengalami kebingungan ini sedang dalam keadaan mencari jati dirinya, sehingga mudah untuk terpengaruh oleh doktrin-doktrin baru tanpa memiliki kemampuan untuk memfilter informasi-informasi tersebut. Selain itu dampak dari kebingungan ini mereka kembali kepada teman, sehingga cenderung hidup berkelompok-menyendiri dan sangat loyal dengan kelompoknya. Apabila remaja berhasil memahami dirinya, perannya dan makna hidupnya, maka dia akan menemukan jati dirinya dalam arti perkembangan kompetensi pribadi-sosialnya akan sehat.

Pelaksanaan bimbingan pribadi-sosial di sekolah dengan berhadapan siswapun, seorang konselor harus memahami tentang kondisi psikologis remaja dan bagaimana langkah yang tepat untuk mengantisipasi *lack of competency by interpersonal and intrapersonal*, permainan sebagai salah satu teknik dalam memberikan layanan agar pembelajaran menjadi bermakna. Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (Santrock, 2002) Erikson dan Freud (Santrock,2002) permainan merupakan suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Dan Piaget (Santrock, 2002) melihat bahwa permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Dari paparan di atas dapat dikatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang sangat berguna bagi penyesuaian diri dan menguasai kecemasan atau konflik sehingga dapat mengembangkan sisi kognitif.

Berbagai kajian teoritik maupun empirik, menunjukkan bahwa bermain merupakan jembatan antara diri seorang individu dengan dunia di sekitarnya yang berfungsi sebagai alat utama untuk mendukung perkembangan. Bermain untuk orang orang dewasa atau remaja secara berkelanjutan sebagai motor atau penggerak yang penting untuk membantu sejumlah adaptasi perilaku, termasuk didalamnya kreatifitas, melatih sejumlah aturan dan integrasi antara tubuh dan pikiran (Schaefer,Charles 2003:1).

Penelitian Septi (2008) menunjukkan bahwa kondisi remaja khususnya di lingkungan pesantren sarat dengan benturan baik pribadi dan sosialnya. Langkah

solusinya adalah model bimbingan pribadi sosial melalui permainan diantaranya penekanan pada resolusi konflik antar remaja santri didalamnya. Penelitian Nandang (2008) juga memperlihatkan bahwa teknik permainan dapat dijadikan wahana konseling dan psikoterapi khususnya bagi korban pascagempa, karena permainan juga dapat menumbuhkan rasa empati pada kedua belah pihak, sehingga akan memudahkan proses hubungan interpersonal yang fungsional dan fungsi permainan adalah mengeluarkan masalah dan konflik dalam dirinya. *Games* telah ada sejak zaman prasejarah dan dianggap memainkan suatu peranan yang signifikan dalam adaptasi dengan lingkungannya. *Games* menuntut perilaku yang lebih terarah pada tujuan dan keseriusan yang lebih besar dibandingkan dengan *play* dan jenis permainan yang lazim digunakan dalam konseling bermain adalah permainan papan, permainan kartu, permainan jalanan, permainan komputer, permainan otot halus dan otot kasar. *Games* telah menjadi alat untuk mengeliminasi konflik-konflik kepentingan dalam interaksi bisnis, politik dan interpersonal (Schenker & Bonoma, Schaefer & Reid, 2001; Nandang, 2008).

Uraian diatas menguatkan bahwa permainan merupakan salah satu strategi dalam bimbingan pribadi-sosial dengan melihat remaja sebagai subyek dari pelaksana di sekolah yang diperlukan dalam meningkatkan kompetensi interpersonal dan intrapersonal siswa. Program untuk meningkatkan kompetensi interpersonal dan interpersonal siswa melalui permainan dipilih, dipilah dan diseleksi jenis permainannya sesuai dengan kompetensi pribadi-sosial dalam layanan bimbingan

pribadi-sosial yang harus dicapai dari seorang siswa sekolah menengah sehingga kemampuan intrapersonal dan interpersonal dapat ditingkatkan.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Permasalahan yang timbul akibat kondisi ketidakharmonisan intrapersonal adalah mengalami kebingungan jati diri, memiliki sifat mudah tersinggung, depresi, adanya konflik internal, tidak bisa menyesuaikan diri, hidup terisolir, tidak bisa memahami dirinya, labil dan sifat-sifat khas remaja lainnya, sedangkan permasalahan karena tidak seimbangnya interpersonal siswa adalah salah dalam memilih teman sebaya yang mengakibatkan terjerumus pada kegiatan negatif, seperti tawuran, perkelahian, permusuhan antargeng, kemungkinan juga permasalahan dengan keluarga, tidak puas dalam kehidupan sosialnya, juga adanya pertentangan diri dengan lingkungannya.

Fenomena diatas memberikan gambaran bahwa kompetensi intrapersonal dan interpersonal merupakan bagian dari kehidupan siswa yang akan mengakibatkan terhambatnya tugas-tugas perkembangan remaja. Kondisi ini dapat diantisipasi dengan layanan bimbingan pribadi-sosial, karena menurut Surya (1988: 47) bimbingan pribadi-sosial merupakan bimbingan dalam menghadapi dan memecahkan masalah-masalah pribadi-sosial seperti masalah pergaulan, penyelesaian konflik, penyesuaian diri dan sebagainya. Menurut Winkel (1991: 124) bimbingan pribadi-sosial merupakan proses bantuan yang menyangkut keadaan batinnya sendiri, kejasmanian sendiri, dan menyangkut hubungan dengan orang lain. Keuntungan

adanya bimbingan pribadi-sosial adalah bisa mengembangkan diri, menyesuaikan dengan lingkungannya, dapat hidup selaras dan bahagia bersama lingkungan.

Pengembangan program layanan bimbingan pribadi-sosial yang didalamnya memuat nilai-nilai yang bermakna sangat diperlukan sebagai pegangan program bagi konselor memuat berbagai kompetensi intrapersonal dan interpersonal melalui permainan sangat dibutuhkan, sehingga dapat berkembang sesuai tahap perkembangan remaja menjadi siswa yang mempunyai pribadi intrapersonal yang baik dan berkemampuan interpersonal yang bagus sehingga dapat bersosialisasi dengan sehat.

Kompetensi interpersonal dan intrapersonal bisa dibentuk melalui pembinaan dan pengajaran (Musfiroh, 2008). Kedua kompetensi ini dapat dirangsang dengan berbagai permainan yang membuat seseorang belajar mengenal diri sendiri, termasuk memahami emosi, perasaan, kelemahan dan kelebihan diri juga dapat menggugah semangat, mengeksplorasi imajinasi dan fantasi bersama dan waktu terbaik untuk membangun kompetensi ini adalah masih muda atau remaja (Musfiroh, 2008). Hal senada juga disampaikan oleh Charles (2005) bahwa masa remaja yang penuh dengan antagonis (*hostile*), sesuai perasaan (*moody*), susah diatur, gampang sakit hati, namun penuh dengan spontanitas, kreativitas, perlu dilakukan kegiatan sebagai jembatan untuk memecahkan masalahnya. Penelitian Charles menunjukkan bahwa *play therapy with adolocents offers a complete variety of play therapy approaches spesially geared toward adolescents* (2005:312). Terapi bermain untuk remaja

merupakan sebuah variasi yang lengkap dari pendekatan bermain khususnya disesuaikan dengan kemajuan remaja.

Kenyataan di lapangan, masih terbatasnya buku pegangan, khususnya bimbingan pribadi-sosial, panduan yang penting bagi konselor untuk mengembangkan kompetensinya sebagai pembimbing siswa di sekolah. Siswa di sekolah juga menganggap bahwa materi layanan bimbingan pribadi-sosial kurang bermakna karena dianggap belum sebanding dengan bimbingan akademik dan bimbingan karir. Oleh karena itu, masalah dalam penelitian ini adalah "Seperti apa program bimbingan pribadi-sosial untuk meningkatkan kompetensi interpersonal dan intrapersonal siswa?". Permasalahan ini dirumuskan ke dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana profil layanan bimbingan pribadi-sosial di SMA Darul Hikam Bandung.
2. Bagaimana profil kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa.
3. Bagaimana program hipotetik bimbingan pribadi-sosial untuk meningkatkan kompetensi interpersonal dan intrapersonal siswa.
4. Seberapa efektifkah program bimbingan pribadi-sosial melalui permainan dapat meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum dari penelitian ini adalah menghasilkan program bimbingan pribadi-sosial melalui permainan yang dapat meningkatkan kompetensi

intrapersonal dan interpersonal yang dapat dilaksanakan di sekolah menengah umum.

2. Tujuan khusus penelitian ini diarahkan untuk memperoleh informasi atau data tentang:
 - a. Profil kondisi layanan bimbingan pribadi-sosial.
 - b. Profil kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa yang dilaksanakan oleh konselor.
 - c. Program hipotetik bimbingan pribadi-sosial untuk meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa remaja.
 - d. Efektivitas program bimbingan pribadi-sosial melalui permainan untuk meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa sekolah menengah umum melalui permainan.

D. Urgensi Penelitian

Penelitian ini dianggap penting, dikarenakan beberapa masalah seperti yang telah dikemukakan di depan, yaitu :

1. Kondisi siswa yang mengalami *lack of competency by interpersonal and intrapersonal* tidak bisa dibiarkan saja, harus segera ditangani oleh konselor agar tidak berkepanjangan sehingga mempengaruhi prestasi akademik, tugas perkembangan remaja dan masa depan siswa.
2. Program hipotetik bimbingan pribadi-sosial ini bisa dijadikan rekomendasi bagi para konselor dalam memberikan layanan bimbingan kepada siswanya, sehingga

dapat meningkatkan kompetensi konselor sendiri dan penguatan terhadap profesi bimbingan dan konseling.

E. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan konseptual untuk memperkaya berbagai program pengembangan kompetensi dan penanganannya berdasarkan pendekatan bimbingan pribadi-sosial serta menguatkan konsep pengembangan model yang berkaitan dengan kompetensi intrapersonal dan interpersonal.
2. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk dapat memberikan kontribusi bagi terwujudnya program bimbingan pribadi-sosial untuk meningkatkan kompetensi intrapersonal dan interpersonal siswa sekolah menengah dan diharapkan dapat diimplementasikan dalam memberikan layanan bimbingan pribadi-sosial.

F. Pendekatan, Metode Penelitian Dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang diharapkan dapat menghasilkan program bimbingan pribadi-sosial sosial bagi siswa sekolah menengah atas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan tiga langkah kegiatan, yaitu survai, perencanaan, dan pengembangan. Salah satu kegiatan pengembangan adalah melakukan uji coba dengan menggunakan metode Quasi Eksperimen dengan *pre-posttest control group design*.

Proses analisis data dilakukan untuk mengetahui profil bimbingan pribadi-sosial dengan rasional konseptual dengan cara melihat kecenderungan pusat. Pengembangan keterampilan intrapersonal dan interpersonal siswa dengan teknik

prosentase atau analisis statistik yaitu dengan menghitung terlebih dahulu batas bawah terbesar dan batas atas terkecil untuk menentukan kelompok dengan kategori keterampilan intrapersonal dan interpersonal yang tinggi, sedang, rendah. Dan untuk mengetahui efektifitas program bimbingan pribadi-sosial melalui permainan dapat meningkatkan kompetensi interpersonal dan intrapersonal siswa menggunakan analisis perbedaan dua rata-rata atau uji beda melalui teknik Uji *t*.

G. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Atas Darul Hikam Bandung. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas X dan didapatkan berdasarkan hasil analisis data angket yang diberikan sebelumnya dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penelitian ini juga diharapkan guru Bimbingan dan Konseling juga menjadi subjek penelitian untuk memperoleh informasinya tentang kualitas dan kebermanfaatan program bimbingan pribadi-sosial yang dikembangkan. Sementara itu penentuan subjek penelitian untuk guru BK digunakan teknik *non random sampling*, sehingga setiap guru pembimbing dan guru berhak menjadi subjek penelitian.