

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Deskripsi Teoritis

1. Film

Heinic (Nursalim, 2015) mencontohkan beberapa media yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar adalah film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur. Media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai media bimbingan dan konseling jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan bimbingan dan konseling (Nursalim, 2015).

Berdasarkan pemaparan di atas, film merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media bimbingan dan konseling. Film merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan *audiovisual* dan gerak, sehingga memberikan kesan yang impresif dan atraktif bagi penikmatnya (Indriana, 2011).

Pengertian lain menjelaskan film merupakan suatu karya seni yang ditanyakan dan bentuk *audiovisual*. Dengan adanya film sebagai karya seni, peserta didik dapat merasa terkesan dan memiliki

wawasan tentang realitas kehidupan sosial yang ada di sekitarnya (Harnata, Rasna, & Wisudariani, 2014).

Film mempunyai kemampuan kreatif untuk menciptakan suatu realitas rekaan sehingga menjadi pembanding terhadap realitas yang sebenarnya (Sumarno) (Harnata, Rasna, & Wisudariani, 2014). Dalam tampilannya film sudah memiliki tema dan alur cerita yang sudah cukup jelas karena dalam pembuatan sebuah film, semua skenario sudah dipersiapkan dengan matang. Hal ini menunjukkan bahwa sebuah film memiliki kualitas dan nilai estetika yang tinggi (Harnata, Rasna, & Wisudariani, 2014). Berdasarkan pemaparan di atas, film harus dipersiapkan dengan matang agar dapat tercipta gambaran yang sesuai dengan realitas yang sebenarnya serta memiliki kualitas yang memiliki nilai estetika tinggi.

Media film disajikan sebagai media pengajaran untuk mengambil pesan dari alur cerita sesuai dengan tema dan subjek pelajaran yang diajarkan, sehingga peserta didik akan dengan mudah memahami dan mengambil pelajaran dari film yang disaksikan (Indriana, 2011). Dalam memilih film harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Film untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan makna, sebuah konsep, seperti jujur, sabar, demokratis dan mengajarkan aturan dan prinsip (Munadi, 2008) (Harnata, Rasna, & Wisudariani, 2014). Sedangkan film untuk

tujuan psikomotorik dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh suatu keterampilan yang harus ditiru (keterampilan gerak).

Pemilihan film diberikan untuk membangkitkan semangat dan minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas, sebagai media pengajaran di kelas, penggunaan film dilakukan dengan memilih tema yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kelebihan media film adalah memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik, sangat baik untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, dan memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Media film juga memberikan hiburan tersendiri bagi peserta didik sehingga mereka merasa tidak bosan saat mengikuti sesi pembelajaran tersebut, namun mereka akan mendapatkan pesan yang diajarkan dari media film ini (Indriana, 2011). Kelebihan-kelebihan yang dipaparkan tersebut sejalan dengan kelebihan dari media, dan menguatkan bahwa film merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran atau bimbingan klasikal.

Aspek terpenting dalam film yaitu pesan-pesan yang akan disampaikan dikemas dalam bentuk adegan-adegan saling

berkesinambungan dan menyatu menjadi suatu bentuk cerita (Haryanto, 2011). Film secara umum tersusun oleh unsur-unsur yang mendasar yakni: *shoot* (di dunia perfilman proses tersebut dinamai sebagai satu kali *take* atau pengambilan gambar), adegan (satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu isi (cerita), tema, karakter, atau motif), dan sekuen (satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh dari awal cerita hingga akhir cerita) (Haryanto, 2011).

Pemahaman mengenai *shoot*, adegan, dan sekuen bermanfaat untuk membagi urutan-urutan cerita sebuah film secara sistematis (Pratista, 2019) (Haryanto, 2011). Dalam proses produksi kebutuhan *shooting* dengan melakukan perencanaan sebagaimana Nugroho (Haryanto, 2011) antara lain: *script breakdown*, berisi informasi setiap adegan yang ada, isinya meliputi; *date, script version date, production company, breakdown page no, title, page count, location on set, scene no, int/ext, day/night, description, cast, wardrobe, extras/atmosphere, make up/hair do, stunt, vehicles/animal, props, set dressing, sound effect, music, special equipment, production notes, dll*. Jadwal shooting, yakni kumpulan adegan dan lokasi yang direncanakan berdasarkan waktunya.

Adapun tim inti dalam pembuatan film ialah sebagai berikut: Produser, kepala departemen produksi sebagai penggerak produksi film, terdiri atas; *executive producer*, *associate producer*, *producers*, *line producer*. *Director* (sutradara), yakni menentukan konsep kreatif tentang arahan gaya pengambilan gambar. Manajer produksi, yakni sebagai koordinator harian yang mengatur kerja dan memaksimalkan potensi yang ada di seluruh departemen. Desainer produksi (*art*), yakni mendesai dan membuat sketsa untuk memvisualisasikan setiap shot. *Director of photography*, yakni merancang tata cahaya dan kamera berdasarkan atas arahan sutradara dan bagian lain.

Sesuai pemaparan di atas, pembuatan film melibatkan banyak pihak, dan berbagai pihak yang terlibat memerlukan kerjasama agar proses pembuatan film dapat berjalan dengan baik dan film yang dibuat dapat selesai dengan hasil yang sesuai dengan perencanaan.

Sedangkan berdasarkan tema atau genre, terdapat tema atau genre drama; yang menekankan pada sisi *human interest*, *action*; yang menentengahkan adegan perkelahian, komedi; yang membuat penonton tertawa karena adegan didominasi oleh kelucuan, tragedi; mengisahkan adegan tokoh yang membuat penonton merasa kasihan, *horor*; yang menampilkan adegan menyeramkan (Joseph, 2011).

Berdasarkan pemaparan di atas, film merupakan media penyampaian pesan yang menarik untuk digunakan sebagai media penyampaian dalam pembelajaran termasuk bimbingan klasikal. Film menjadi media yang menarik dikarenakan memberikan kesan yang impresif dan atraktif, serta memberikan wawasan tentang realitas kehidupan sosial kepada penikmatnya. Salah satu tujuan film sebagai media pembelajaran atau bimbingan klasikal untuk tujuan psikomotorik. Salah satu tema dalam tujuannya ialah mengenai *teamwork*.

2. *Teamwork*

West (1998) menjelaskan tim adalah sekumpulan individu yang memiliki perbedaan emosi, sosial, dan berbagai kebutuhan manusia yang membuat tim secara keseluruhan dapat membantu atau bahkan membuat frustrasi. Setiap anggota tim harus aktif memusatkan perhatian pada tujuan, secara teratur menguji ulang cara penyampaian serta metode kerjanya agar tim dapat berfungsi secara efektif.

West (2012) menyatakan bahwa menjadi bagian dari suatu tim berarti turut bertanggung jawab atas berbagai tujuan, strategi, dan proses tim tersebut. Walaupun dalam suatu kelompok setiap anggota memiliki peran yang berbeda-beda, tetapi dalam menentukan tujuan,

strategi, proses dan hasil yang akan dicapai bersama bukan hanya tanggung jawab dari ketua kelompok. Dalam suatu kelompok kerja yang efektif, setiap anggotanya peduli dan peka terhadap berfungsinya kelompok tersebut (West, 2012). Berdasarkan pemaparan di atas, tim adalah sekumpulan individu yang memiliki tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama. Suatu tim akan efektif jika didalamnya memiliki kerjasama yang baik.

Gregory (Sarjana, 2014) menyatakan *teamwork* adalah kemampuan anggota tim untuk bekerjasama, berkomunikasi secara efektif, mengantisipasi dan memenuhi kebutuhan satu sama lain, dan menginspirasi kepercayaan untuk menghasilkan tindakan kolektif yang terkoordinasi. Pendapat lain mengenai *teamwork* disampaikan oleh Leonard (Sarjana, 2014) yang menyatakan *teamwork* adalah orang yang bekerjasama memecahkan masalah dalam mencapai tujuan kelompok.

Selain itu, Lehner (Sarjana, 2014) juga menyatakan *teamwork* adalah kegiatan individu yang bekerja bersama dalam lingkungan yang kooperatif untuk mencapai tujuan tim melalui berbagai pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan pengertian ketiga tokoh di atas, *teamwork* merupakan kemampuan anggota tim untuk melakukan kerjasama dalam mencapai tujuan bersama atau kelompok.

Pengertian lain mengenai *teamwork* adalah sekelompok orang yang mengerjakan tugas secara jelas dan menantang, memiliki tujuan yang berasal dari tugas yang paling efisien diselesaikan bersama dan saling bergantung meskipun anggotanya bekerja dalam peran yang berbeda, dan memiliki sumber daya, wewenang, otonomi yang diperlukan untuk memungkinkan mencapai tujuan kelompok secara bersama (West, 2012).

Teamwork menurut Johnson & Johnson (Wulandari, Arifin, & Irmawati, 2015) adalah bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Michaelis (Wulandari, Arifin, & Irmawati, 2015) keterampilan kerjasama merupakan hal penting yang paling diunggulkan dalam kehidupan masyarakat utamanya budaya demokratis, dan merupakan salah satu indikator dari lima indikator perilaku sosial, yakni tanggung jawab, peduli pada orang lain, bersikap terbuka dan kreativitas.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka *teamwork* merupakan kemampuan untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan kelompok. Salah satunya dengan melakukan komunikasi dan pembagian peran di dalam kelompok. *Teamwork* merupakan salah satu keterampilan yang penting dimiliki, salah satu upaya yang digunakan untuk mencapai keterampilan *teamwork* adalah dengan memasukan ke dalam salah satu tujuan Standar Kemampuan Kompetensi Peserta

Didik (SKKPD). Tugas paling efisien jika diselesaikan oleh kelompok orang yang bekerjasama daripada individu yang bekerja sendiri dan memiliki peran yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan tim.

Menurut Johnson dan Johnson (Wulandari, Arifin, & Irmawati, 2015) karakteristik suatu kelompok kerjasama terlihat dari adanya lima komponen yang melekat pada program kerjasama tersebut, yakni:

- a. Adanya saling ketergantungan yang positif diantara individu dalam kelompok untuk mencapai tujuan
- b. Adanya interaksi tatap muka yang dapat meningkatkan kesuksesan bersama.
- c. Adanya akuntabilitas dan tanggungjawab personal.
- d. Adanya keterampilan komunikasi interpersonal dan kelompok kecil.
- e. Adanya keterampilan bekerja dalam kelompok.

Jadi, hubungan yang baik dalam hal interaksi, komunikasi dan memiliki sikap saling ketergantungan, sadar akan tanggung jawab personal, dan memiliki keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan salah satu karakteristik *teamwork* yang baik.

Schermerhorn (Sarjana, 2014) menyatakan *teamwork* banyak memiliki manfaat, diantaranya terdapat beberapa sumber atau cara untuk menyelesaikan masalah, meningkatkan kreativitas dan inovasi

para anggota, meningkatkan kualitas dan pengambilan keputusan, mempunyai komitmen yang lebih baik dalam bekerja, memiliki motivasi yang tinggi melalui tindakan yang dilakukan bersama, kontrol dan disiplin lebih baik dalam bekerja, serta adanya kepuasan diri yang meningkat. Kebermanfaatan *teamwork* dapat terasa jika para anggota tim memiliki kesadaran diri untuk mencapai tujuan bersama.

Aspek konsep kerjasama tim menurut Sarjana (2014), yaitu:

- a. Proses bertukar informasi, yaitu saling memberi informasi tentang rencana program kerja, informasi tentang tujuan organisasi, dan informasi tentang kemajuan organisasi.
- b. Pemecahan masalah, yaitu proses saling membantu memecahkan masalah yang meliputi kegiatan; cara mengatasi kesulitan, cara menyelesaikan tugas, meningkatkan hasil, meningkatkan keahlian, mengembangkan kebersamaan, mengembangkan kreatifitas, dan mengembangkan kerjasama.
- c. Pelaksanaan tugas atau pekerjaan, yaitu upaya meningkatkan produktivitas dengan melakukan hal-hal baru, melaksanakan tugas tambahan dan pencapaian hasil.

Kreitner dan Kinicki (Sarjana, 2014) menyatakan terdapat tiga komponen yang perlu diperhatikan dalam kerjasama tim yaitu kebersamaan, kepercayaan dan keterpaduan. Sebuah tim memiliki

teamwork yang berkualitas jika mereka memiliki tujuan bersama serta sesama anggota tim mengembangkan hubungan yang efektif dan bermutu untuk mencapai tujuan Hoegl dan Geudimenden (Cahyadi, 2012). *Teamwork* dapat bersifat efektif jika tim memiliki tujuan bersama dan bersifat efektif jika tim memiliki tujuan bersama dan sesama anggota tim mengembangkan hubungan yang baik untuk mencapai tujuan bersama, dan di dalam tim tersebut terdapat sikap kebersamaan, kepercayaan, dan keterpaduan.

Persyaratan penting dari sebuah tim untuk bekerja dengan baik dalam adanya interaksi sosial yang kuat antara anggota tim Erdem dan Ozen (Cahyadi, 2012). Interaksi sosial meliputi proses interpersonal dengan dukungan lingkungan sosial anggota kelompok untuk berbagi tugas dan bekerjasama (Campion, 1996) (Williams dan Castro, 2010) (Cahyadi, 2012). Selain interaksi, partisipasi merupakan hal yang penting lainnya dalam *teamwork*. Toby Wall (West, 2012) menyatakan bahwa terdapat tiga unsur dasar untuk berpartisipasi dalam tim, yaitu: *Interaction*, *information sharing*, dan *influence over-decision-making* (Interaksi, saling berbagi informasi dan pengaruh dalam pengambilan keputusan). Unsur tersebut harus dimiliki agar *teamwork* dapat berjalan secara efektif.

Lima tahapan kegiatan dalam pengembangan kerjasama tim menurut Schermerhorn (Sarjana, 2014) yaitu:

- a. Tahap pembentukan, para anggota tim bergabung dan berfikir tentang kemungkinan terciptanya pertemanan dan orientasi tugas yang dipengaruhi oleh harapan dan keinginan.
- b. Tahap konflik, pada tahap ini ditandai dengan timbulnya konflik dan ketidaksepakatan, akan terjadi ketegangan diantara anggota karena anggota tim bersaing satu sama lain.
- c. Tahap pembentukan norma, pada tahap ini konflik dapat diselesaikan dan keselarasan dan kesatuan tim akan muncul, mereka tidak lagi fokus pada tujuan individual tapi lebih fokus dalam pengembangan cara kerjasama.
- d. Tahap penunjukan kinerja, sebagai tahap integrasi total yang ditandai dengan tim yang terlihat lebih baik, terorganisir, menekankan pada pemecahan masalah dan pencapaian tugas.
- e. Tahap pembubaran, merupakan tahap akhir yang tidak berkaitan dengan pelaksanaan tugas tetapi terkait akhir dari rangkaian.

Jadi, berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *teamwork* merupakan kumpulan dari orang-orang yang bekerja pada suatu tim, memiliki tugas yang memiliki keterikatan antar anggota, terdapat partisipasi dan interaksi dari seluruh anggota, serta bekerja untuk mencapai tujuan bersama. *Teamwork* dapat bersifat efektif jika tim memiliki tujuan bersama dan sesama anggota tim mengembangkan hubungan yang baik untuk mencapai tujuan

bersama, dan di dalam tim tersebut terdapat sikap kebersamaan, kepercayaan dan keterpaduan.

B. Model ADDIE

Penelitian pengembangan film menggunakan model pengembangan ADDIE yang berorientasi pada pengembangan produk. ADDIE adalah akronim dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. ADDIE adalah paradigma pengembangan produk. ADDIE digunakan untuk membangun pembelajaran yang berbasis kinerja dan menghasilkan suatu produk (Sudjana, 2005). Jenis penelitian pengembangan ADDIE yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Utari, Kurniawan, & Fatmaryanti, 2014).

1. Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja, menentukan jumlah audiens yang akan dituju, mengidentifikasi sumber masalah, dan menentukan solusi dari masalah. Pada tahapan ini peneliti menentukan tujuan interaksional, melakukan analisis kebutuhan, mengkonfirmasi karakteristik peserta didik, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas (Sudjana, 2005).

Menurut Branch (2009), secara umum pelaksanaan prosedur untuk melakukan analisis adalah sebagai berikut:

- a. Validasi kesenjangan.
- b. Menentukan tujuan instruksional.
- c. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik.
- d. Mengidentifikasi sumber-sumber yang diperlukan.
- e. Menentukan strategi pembelajaran yang tepat.
- f. Menyusun rencana pengelolaan program.

Setelah melakukan analisis, berikut adalah hal yang akan dilakukan pada kegiatan selanjutnya (Sudjana, 2005):

- a. Menentukan apakah instruksi akan menutup kesenjangan.
- b. Mengusulkan sejauh mana instruksi akan menutup kesenjangan.
- c. Merekomendasikan strategi untuk menutup kesenjangan berdasarkan bukti empiris potensi untuk berhasil.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data tentang kebutuhan peserta didik mengenai materi *teamwork* dan media film fiksi untuk melakukan analisis kebutuhan peserta didik terkait kebutuhan dan pengetahuan mengenai materi dan media. Tahap awal yang dilakukan ialah menentukan karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian. Setelah itu, peneliti melakukan asesmen dengan menggunakan wawancara kepada guru BK dan angket untuk peserta didik kelas X di SMA Pelita Tiga

Jakarta. Hasil asesmen tersebut digunakan oleh peneliti sebagai data mengenai kondisi dan permasalahan yang dialami peserta didik untuk digunakan sebagai dasar perencanaan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti.

2. Desain

Tahap desain digunakan untuk menentukan konten yang sesuai dengan tujuan. Tahap desain bertujuan untuk melakukan verifikasi kinerja dan metode pengujian yang tepat. Setelah menyelesaikan fase desain, yang selanjutnya disiapkan adalah seperangkat spesifikasi fungsional untuk menutup kesenjangan kinerja karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan (Sudjana, 2005).

Prosedur dari tahap desain menurut Branch (2009) adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun daftar tugas-tugas.
- b. Membuat tujuan kinerja.
- c. Membuat strategi tes.
- d. Menghitung biaya yang dikeluarkan

Tahap desain digunakan oleh peneliti untuk menuliskan tujuan instruksionalnya agar peserta didik memiliki keterampilan *teamwork* melalui media film, peneliti juga merancang strategi dalam memberikan materi dalam media film untuk mencapai tujuan memiliki

keterampilan *teamwork*, menentukan populasi sasaran yaitu kelas X SMA Pelita Tiga Jakarta, dan membuat perencanaan media film yang akan dikembangkan melalui analisis data yang telah dilakukan pada tahap analisis. Media film yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki alur maju, dengan menggunakan tokoh peserta didik laki-laki sebagai pemeran utamanya, film akan dibuat dengan genre drama dengan durasi 10-20 menit.

3. Pengembangan

Tujuan dari fase pengembangan adalah untuk menghasilkan dan melakukan validasi pembelajaran sumber daya yang akan dibutuhkan selama hidup. Prosedur utama yang sering dikaitkan dengan fase pengembangan adalah sebagai berikut; menghasilkan konten, memilih media pendukung yang sudah ada atau mengembangkan media pendukung untuk mengungkapkan tujuan produk ini, mengembangkan pedoman untuk guru, mengembangkan pedoman bagi peserta didik, melakukan evaluasi formatif, dan melakukan uji coba (Sudjana, 2005). Tahap ini menghasilkan sumber belajar yang komprehensif bagi peserta didik berupa media bimbingan klasikal film mengenai *teamwork* yang akan dikembangkan oleh peneliti.

4. Implementasi

Tujuan dari fase implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik. Tahap ini berisi kesimpulan dari kegiatan pengembangan dan akhir dari evaluasi formatif. Komponen umum dari strategi implementasi ialah rencana pembelajaran dan rencana fasilitator (Sudjana, 2005). Menurut Branch (2009) tujuan dari tahap implementasi ialah mempersiapkan lingkungan pembelajaran baik guru maupun peserta didik.

5. Evaluasi

Tujuan dari fase evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan setelah implementasi. Prosedur utama sering dikaitkan dengan fase evaluasi sebagai; menentukan kriteria evaluasi untuk semua aspek dari proses ADDIE, memilih atau membuat semua alat-alat evaluasi yang tepat dan akan dibutuhkan untuk menyelesaikan seluruh proses ADDIE, serta melakukan evaluasi. Evaluasi digunakan untuk menilai keefektifan dan perbaikan sebelum media diimplementasikan. Komponen umum dari rencana evaluasi ialah ringkasan yang menjelaskan tujuan, alat pengumpulan data, waktu, pihak yang bertanggungjawab untuk evaluasi tertentu, kriteria evaluasi sumatif, dan seperangkat alat evaluasi (Sudjana, 2005).

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan film fiksi pernah dilakukan oleh (Harnata, Rasna, & Wisudariani, 2014) dalam e-Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X2 SMA Negeri 1 Tampaksiring. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terjadi peningkatan skor rata-rata nilai kelas dalam tes menulis cerpen sebesar 5.07 dari 78.96 pada siklus I menjadi 84.03 pada siklus II, (2) Media film yang berjudul *Twit(Love)War* dapat memberikan inspirasi dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik ketika menulis cerpen, (3) Ada beberapa langkah dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media film, yaitu memberikan contoh nyata saat menjelaskan materi, memberikan penguatan, menggunakan film yang menarik perhatian peserta didik, dan memberikan penghargaan kepada peserta didik yang aktif di kelas, (4) Peserta didik memberikan respon sangat positif terhadap penggunaan media film dalam pembelajaran menulis cerpen.

Penelitian mengenai *teamwork* sebelumnya pernah dilakukan oleh (Ayu, 2013). Subjek penelitian kelas XI Bahasa SMA NU Al Ma'ruf Kudus semester II tahun 2012/2013 sebanyak 38 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Pada kondisi awal kerjasama tim dalam kelompok belajar SMA NU Al Ma'ruf Kudus tahun pelajaran 2012/2013 masih rendah sebelum mendapatkan

treatment layanan bimbingan kelompok. Pada tahap siklus I sekor yang diperoleh peserta didik pada penilaian indikator aspek-aspek kerjasama tim dalam kelompok belajar adalah 61,25% dan pada siklus II diperoleh sekor 82,8% yang memiliki peningkatan sebesar 21,55% pada siklus II dalam kategori baik. Penelitian di atas menunjukkan pentingnya layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kerjasama tim atau *teamwork* untuk para peserta didik di tataran SMA.