

PENGEMBANGAN TEKNIK PERMAINAN DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI SISWA

Edy Irawan¹⁾, Ainur Rosidah²⁾, Sofwan Adiputra³⁾

¹Bimbingan dan Konseling, STKIP Muhammadiyah Pringsewu
email: irawan_yde@yahoo.co.id

²Bimbingan dan Konseling, STKIP Muhammadiyah Pringsewu
email: ainur_rosidah@yahoo.com

³Bimbingan dan Konseling, STKIP Muhammadiyah Pringsewu
email: sofwanputra@yahoo.co.id

Abstract

This Study is based on the student's problem who is failure to achieve his happiness in life, it is caused by his adaptation incapability. This study aimed to know the student's adaptation level at the first grade SMP N 2 Pringsewu in academic years 2013/2014, and formulated an effective developmental model of game technique on group counseling service to improve student's adaptation in that school. This study used qualitative design. The method that used is research and development. The steps are : (1) Preliminary reseach; (2) Planning; (3) Devolving hyphothetic model; (4) Analyzing hypothetic model; (5) Revising; (6) Limitating trial; (7) Revising tial result; (8) Extending trial; (9) Revising final model; (10) Dessiminati and socialization. The result showed that group counseling using game technique empirically proven that is efective to improve student's adaptation.

Keywords: *Group Counseling; Game Technique; Self Adjustment.*

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, kehidupan yang dijalani oleh individu semakin kompetitif. Hal ini disebabkan karena adanya berbagai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih sehingga membuat kehidupan manusia sangat cepat berubah, persoalan hidup yang semakin kompleks dan sulit untuk diatasi. Hal tersebut mengakibatkan banyak masyarakat yang mengalami gangguan psikologis seperti cemas, putus asa, egois, stress, dan gangguan jiwa lainnya. Akhirnya, seseorang tidak mampu mencapai kebahagiaan dalam hidupnya

yang disebabkan oleh ketidakmampuan dalam mengadakan penyesuaian diri terhadap segala bentuk perubahan dalam mempertahankan kelangsungan hidup.

Beberapa hal yang ikut membantu seseorang dalam penyesuaian diri, antara lain kondisi fisik, mental, dan emosional. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Lazarus (Desmita, 2011:195) bahwa penyesuaian diri yang sehat lebih merujuk pada konsep 'sehatnya' kehidupan pribadi seseorang, baik dalam hubungannya dengan diri sendiri, dengan orang lain, maupun dengan lingkungannya.

Kemampuan penyesuaian diri seseorang dimulai saat memasuki masa remaja baik secara psikologis maupun fisiologis. Masa remaja merupakan masa transisi (peralihan) dari masa anak menuju masa remaja yang ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional maupun sosial yang berlangsung pada periode kedua masa kehidupan, sehingga pada masa ini remaja sering disebut dengan masa penuh gejolak dan masa untuk mencari identitas diri, dimana remaja tidak bisa lagi memakai sikap dan pedoman hidup kanak-kanaknya, tetapi pada saat yang sama juga belum mempunyai pedoman hidup yang baru.

Sebagai remaja yang merupakan bagian dari masyarakat tidak terlepas interaksi dengan lingkungannya. Pada remaja terjadi proses menyesuaikan diri dengan standar dan kebiasaan kelompok yang ada di lingkungannya. Semua perubahan yang terjadi di dalam diri pada masa remaja menuntut seseorang untuk melakukan penyesuaian di dalam dirinya, menerima perubahan bagi dirinya, dan membentuk '*sense of self*' yang baru tentang siapa dirinya untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan (Hendriati Agustiani, 2009:38). Artinya, masa remaja merupakan masa

untuk menemukan jati diri yang sebenarnya dan sesungguhnya.

Sekolah sebagai salah satu lingkungan sosial tempat dimana siswa berinteraksi, harus dapat menciptakan dan memberikan suasana psikologis yang dapat mendorong perilaku setiap siswanya. Pola perilaku yang dimaksud adalah siswa mampu berinteraksi secara harmonis, akrab, jujur, berperilaku sopan, dan mampu menaati peraturan sekolah sehingga dapat diterima di lingkungannya.

Siswa SMP tergolong dalam masa remaja yang sedang mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan. Remaja sering dihadapkan pada berbagai persoalan-persoalan yang menuntut kemampuan dalam mencapai taraf pemikiran abstrak untuk menganalisis masalah dan mencari solusi terbaik. Misalnya, mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses kegiatan belajar mengajar dan mampu merealisasikan bukan dalam makna tetapi dalam tataran praktik.

Melihat permasalahan di atas, upaya yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pringsewu terkait dengan peningkatan penyesuaian diri siswa di sekolah belum berhasil menyelesaikan persoalan yang ada khususnya di kelas VII. Selama ini pemberian layanan yang diberikan oleh

guru bimbingan dan konseling tidak mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah (*need assessment*), sehingga permasalahan yang sebenarnya belum diselesaikan dengan baik.

Berangkat dari permasalahan-permasalahan di atas, maka perlu dilakukan upaya-upaya bimbingan dan konseling dalam rangka memperbaiki perilaku siswa agar mampu melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan di sekolah. Sebab jika tidak dilakukan upaya-upaya penyesuaian diri kepada siswa akan mengakibatkan ketidaktercapaian tujuan pendidikan.

Bimbingan kelompok merupakan teknik layanan yang diberikan kepada siswa untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri siswa yang dapat ditempuh dengan berbagai pendekatan (Rochman Natawidjaja, 1987:32).

Prayitno (1995:2), mengemukakan bahwa bimbingan kelompok merupakan upaya membantu seseorang dalam suasana kelompok agar seseorang dapat memahami dirinya, mencegah masalah, dan mampu memperbaiki diri dengan cara memanfaatkan dinamika kelompok sehingga seseorang dapat menjalani perkembangan secara optimal.

Lebih lanjut Prayitno menjelaskan, bimbingan kelompok pada umumnya dilakukan dengan cara: (1) saling hubungan yang dinamis; (2) tujuan bersama; (3) besarnya dan sifat hubungan dalam kelompok; (4) etika dan sikap terhadap orang lain; dan (5) kemampuan mandiri.

Adapun sifat bimbingan kelompok dimulai dari yang bersifat informatif sampai pada yang sifatnya *terapeutik* (yaitu bimbingan dan konseling yang sampai pada tataran pemecahan masalah). Sementara itu teknik yang dapat dilakukan dalam bimbingan kelompok adalah; pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah, permainan, karyawisata, dan sosiodrama (Nandang Rusmana, 2009:14).

Teknik-teknik bimbingan kelompok di atas masing-masing mempunyai kelebihan dalam pelaksanaannya. Begitu pula dengan bimbingan kelompok dalam bentuk permainan yang menjadi bidikan dalam penelitian ini. Adapun kelebihan dari bimbingan kelompok dengan teknik permainan adalah: (1) mampu menguasai kepedulian-kepedulian kultural dan kebutuhan-kebutuhan psikologis yang umum; (2) dapat mengembangkan instingtif dan instrumental pada pola perilaku untuk di kemudian hari dalam kehidupan; (3) memfokuskan pada

kesamaan antara perilaku bermain dengan aktivitas kehidupan nyata; (4) bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, dan kontrol emosional; (5) memberikan kesempatan untuk mengekspresikan agresi dalam cara-cara yang dapat diterima secara sosial; (6) sebagai alat untuk belajar dalam mengungguli yang lain dengan cara-cara yang dapat diterima secara sosial; (7) menekankan pada konsep katarsis yang melibatkan pelepasan energi emosional dan psikis yang tertahan; (8) sebagai suatu kendaraan untuk sublimasi impuls-impuls dasar; (9) merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia; dan (10) sebagai pengganti bagi verbalisasi ekspresi fantasi atau asosiasi bebas (Rusmana, 2009:4-6).

Permainan adalah perpaduan yang harmoni antara bimbingan kelompok, karena dengan kegiatan bermain dapat melatih siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotoriknya, sehingga mampu untuk menumbuhkan siswa dalam melakukan eksplorasi, melatih imajinasi, dan memberikan peluang untuk berhubungan dengan orang lain, serta merasa tidak jenuh ketika berada dalam proses mempelajari keterampilan dan

pengetahuan baru (Lancy, Russ 2004, dalam Nandang Rusmana 2009:14).

Sedangkan menurut Nur Afifah Chayatie (2010:14) permainan adalah suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain dan dikenai sejumlah peraturan.

Adapun menurut Munandar (Andang Ismail, 2009:23) permainan adalah suatu aktivitas yang membantu siswa dalam mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan pengertian di atas, maka permainan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan kembangkan daya kognitif, afektif, dan psikomotorik bagi siswa. Hal ini sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Nandang Rusmana (2008) bahwa teknik permainan dapat dijadikan wahana konseling dan psikoterapi khususnya bagi korban bencana pasca gempa, juga dapat menumbuhkan rasa empati kepada kedua belah pihak, sehingga akan memudahkan dalam penyesuaian diri dengan kondisi yang ada, karena fungsi dari permainan adalah mengeluarkan masalah dalam diri seseorang. Bentuk permainan yang dilakukannya adalah permainan papan, permainan kartu, permainan jalanan, permainan otot halus dan otot kasar.

Permainan tersebut memberikan nilai positif bagi penyesuaian diri untuk kehidupan selanjutnya.

Selain itu, penelitian Ramli (2007) tentang “Model konseling melalui permainan simulasi, dengan subjek siswa SMP kelas VII, VIII, dan IX di Kota Malang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model konseling melalui permainan simulasi sangat efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa SMP di Kota Malang. Artinya, bahwa permainan simulasi dapat meningkatkan kecerdasan emosional secara optimal yang dilakukan melalui aktivitas menyenangkan dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata atas pembinaan hubungan baik, orientasi permainan simulasi, kegiatan permainan simulasi, refleksi permainan simulasi dengan mencakup dua aspek dalam peningkatan kecerdasan emosional, sehingga permainan yang berbentuk simulasi selain mampu meningkatkan kemampuan pemahan emosi juga mampu meningkatkan pengelolaan emosi siswa. Hal tersebut mampu membantu siswa dalam mereduksi emosi negatif dan menjadi nyaman dalam belajarnya. Konseling kelompok merupakan upaya membantu individu dalam menjalani perkembangannya agar lebih lancar, upaya itu bersifat preventif dan perbaikan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan model teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa di sekolah. Pengembangan model ini menggunakan model *procedural* yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam model ini menggunakan langkah-langkah yang dijelaskan oleh Borg dan Gall (Creswell, 2008: 342), di antaranya: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan model hipotetik; (4) uji kelayakan model hipotetik; (5) revisi; (6) uji coba lapangan skala terbatas; (7) revisi hasil ujicoba lapangan; (8) uji coba lebih luas; (9) revisi model akhir; (10) desiminasi dan sosialisasi.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengembangkan model hipotetik dengan menggunakan metode eksperimen *pretest-post test control group design*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang digunakan secara bersamaan melalui pendekatan *mixed methodology design* (Creswell, 2008: 342).

Pada tataran pelaksanaan dilakukan tehnik berupa metode analisis deskriptif untuk pendataan bimbingan konseling secara faktual, akurat mengenai fakta-fakta, dan sifat-sifat terkait dengan substansi penelitian. Melakukan analisis konsep diri, faktor pengaruh penyesuaian diri, dan upaya yang dilakukan siswa untuk meningkatkan penyesuaian diri.

Metode partisipatif kolaboratif dalam proses uji kelayakan model hipotetik teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan penyesuaian diri. Uji kelayakan model dilakukan dengan uji rasional uji keterbacaan, uji kepraktikan dan uji coba terbatas.

Tempat atau lokasi penelitian ini dilakukan di SMP N 2 Pringsewu yang terletak di daerah Pringsewu Timur. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2013-2014 yang memiliki 9 kelas dengan jumlah 315 siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *simple random sampling* yaitu dengan mengambil sampel secara random tanpa pilih bulu, karena setiap individu dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan subyek penelitian (Sutrisno Hadi, 2006:91).

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, sebagai instrumen identifikasi kasus berupa daftar *check list* pada kolom jawaban yang bertujuan agar responden dapat dengan mudah mengisi jawaban sesuai dengan jawaban pilihannya. Di saat yang bersamaan angket identifikasi penyesuaian diri siswa dilingkungan sekolah berfungsi sebagai alat pengumpul data (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan berupa teknik permainan dalam bimbingan kelompok dan sebagai pengumpul data (*post-test*) setelah diberikannya perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum peningkatan pada skor penyesuaian diri siswa secara keseluruhan dapat dilihat melalui adanya perubahan nilai rerata hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut disajikan nilai rerata skor penyesuaian diri siswa pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rerata Skor Penyesuaian Diri Siswa

Kondisi	Kelompok	Rerata
<i>Pre-test</i>	Kelompok eksperimen	93,43
	Kelompok kontrol	92,57
<i>Post-test</i>	Kelompok eksperimen	151,64
	Kelompok kontrol	98,71

Tabel 1 di atas menunjukkan adanya perubahan nilai rata-rata pada siswa saat *pre-test* maupun *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas teknik permainan dalam bimbingan kelompok dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Efektivitas Teknik Permainan

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
EKSPERI MEN - KONTROL	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	14 _b	7.50	105.00
	Ties	0 ^c		.00
	Total	14		

Berdasarkan hasil pada Tabel 5 menyatakan signifikansi 0,001, sehingga diperoleh signifikansi $< \alpha$ ($0,001 < 0,05$) maka hipotesis diterima yaitu “Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok Efektif untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa”.

Apabila dilihat dari tahapan perkembangan, siswa yang menjadi objek penelitian masuk dalam kategori usia remaja yaitu remaja awal. Masa remaja merupakan masa transisi (usia 15-21 tahun). Siswa SMP berada pada tahap transisi (usia 12-15 tahun) dari masa anak menuju masa remaja yang ditandai dengan percepatan perkembangan baik

fisik, mental sosial, emosional maupun sosial yang berlangsung pada periode kedua masa kehidupan atau masa untuk mencari jati diri yang sebenarnya dan sesungguhnya, sehingga pada remaja terjadi proses menyesuaikan diri dengan standar dan kebiasaan kelompok yang ada di lingkungannya. Namun tidak semua individu dapat melakukan perubahan yang terjadi di dalam diri pada masa remaja yang menuntut seseorang untuk melakukan penyesuaian di dalam dirinya, menerima perubahan bagi dirinya, dan membentuk ‘*sense of self*’ yang baru tentang siapa dirinya untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan (Hendriati Agustiani, 2009:38).

Dengan penguatan dari pernyataan di atas, menjadi suatu hal yang wajar jika siswa SMP kelas VII masih memiliki penyesuaian diri yang berada dalam kategori rendah, mengingat siswa SMP merupakan masa pencarian identitas dimana remaja berada dalam kontinum antara *identity and identity confusion*.

Hal ini didukung pula dengan pernyataan bahwa siswa di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) pada umumnya berada pada rentang usia antara usia 12/13-15 tahun, dalam konteks psikologi perkembangan individu berada pada fase remaja awal. Fase perkembangan ini dikenal dengan masa

strom and stress, frustrasi dan penderitaan, konflik dan krisis penyesuaian, mimpi dan melamun tentang cinta, dan perasaan teraliansi (tersisihkan) dari kehidupan sosial budaya orang dewasa (Pikunas dalam Samsu Yusuf, 2005:184).

Samsu Yusuf (2005:196-197), menjelaskan masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pada usia remaja awal, perkembangan emosinya menunjukkan sifat sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamen (mudah tersinggung/marah, atau mudah sedih/murung). Pernyataan tersebut menjadi dasar bahwa item pernyataan dengan persentase terendah dicapai oleh item kemampuan dalam menenangkan diri dalam menghadapi masalah.

Siswa dikatakan dalam kategori penyesuaian diri tinggi atau mampu menyesuaikan diri dengan baik jika siswa mampu secara sempurna memenuhi kebutuhannya tanpa melebihi yang satu dan mengurangi yang lain dengan tidak merugikan diri sendiri serta bertanggung jawab terhadap lingkungan dimana individu hidup. Penyesuaian diri bertujuan untuk mengubah perilaku

individu agar terjadi hubungan yang lebih sesuai antara diri sendiri dan lingkungannya. Atas dasar pengertian tersebut dapat diberikan batasan bahwa kemampuan penyesuaian diri manusia dalam hubungan sosial tidak lepas dengan adanya masukan atau kritik, serta pengendalian emosi yang kesemuanya merupakan sikap untuk membina hubungan yang baik.

Teknik permainan dalam bimbingan dan konseling kelompok sebagai sebuah wahana dalam pemberian bimbingan maupun psikoterapi dalam memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, dan diskusi untuk kepentingan tersebut, serta mampu menumbuhkan rasa empati kepada yang lain serta memudahkan dalam penyesuaian diri dengan kondisi yang ada karena fungsi dari permainan adalah mengeluarkan masalah dalam diri seseorang (Nandang Rusmana, 2008).

Nur Afifah Chayat (2010:14) menyatakan bahwa permainan merupakan suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain dengan dikenai sejumlah peraturan. Selaras dengan pendapat Munandar (Andang Ismail, 2009:23) bahwa permainan merupakan sebuah proses latihan dengan dikenai sejumlah peraturan tujuannya untuk

mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, dan moral, serta untuk belajar sosial.

Kaitannya dengan penyesuaian diri, teknik permainan merupakan salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk mengatasi penyesuaian diri siswa. Hal ini dikarenakan teknik permainan dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam mendiagnosis ketegangan dan sumber ketegangan dalam kelompoknya, sebagai ekspresi natural perasaan siswa, sebagai bahasa dalam berkomunikasi dengan yang lain, sebagai suatu kendaraan yang dapat mempertinggi pemahaman dan memperlancar proses bimbingan dan konseling sehingga memperoleh pengalaman-pengalaman baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu teknik permainan juga dapat membantu kelompok kelas untuk mendapatkan konsep yang lebih jelas tentang tanggung jawabnya untuk mendukung individu lain.

4. KESIMPULAN

Secara umum kemampuan penyesuaian diri siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pringsewu berada pada kategori rendah dalam kelima aspek penyesuaian diri baik dari aspek kemampuan menjalin

hubungan persahabatan dengan teman di sekolah, kemampuan bersikap hormat terhadap guru, kepala sekolah, dan staf sekolah, partisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan sekolah, bersikap respek dan mau menerima peraturan sekolah, dan membantu mewujudkan tujuan sekolah.

Kemampuan penyesuaian diri memiliki peran penting dalam membangun hubungan yang harmonis dengan lingkungan fisik dan sosial. Pengembangan teknik permainan dalam bimbingan kelompok efektif digunakan untuk meningkatkan penyesuaian diri siswa, ini terbukti bahwa kelima aspek penyesuaian diri mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan *treatment* berupa teknik permainan dalam bimbingan kelompok.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail. (2009). *Education Games Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, Dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Creswell, John W. (2008). *Educational Research Planning, Conducting, and Evaluating Quatitative and Qualitative Research (3rd Ed)*. Penerjemah. Ahmad fawaid. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Hendriati Agustiani. (2009). *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Bandung: Refika Aditama.
- Nandang Rusmana. (2008). *Konsling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatik Pengembangan Model Konseling Kelompok Melalui Permainan Untuk Mengatasi Kecemasan Pascatrauma Pada Anak-Anak Korban Tsunami Di Cikalong Tasikmalaya*. Desertasi Bandung: SPS UPI (tidak diterbitkan).
- Nandang Rusmana. (2009). *Bimbingan Dan Konseling Kelompok Disekolah (Metode, Teknik Dan Aplikasi)*. Bandung: Rizki Press.
- Nandang Rusmana. (2009). *Permainan (Game & Play) Untuk Para Pendidik, Pembimbing, Pelatih Dan Widyaiswara*. Bandung: Rizki Press.
- Nur Afifah Chayatie. (2010). *112 Game Untuk Training & Out Bond*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ramli M. (2007). *Model Konseling Berbasis Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Desertasi Bandung: SPS UPI (tidak diterbitkan).
- Rochman Natawidjaja. (1987). *Pendekatan-pendekatan dalam Penyuluhan Kelompok I*. Bandung: Diponegoro.
- Sutrisno Hadi. (2006). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Andi.
- Syamsu Yusuf. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.