

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SNOWBALL ASERTIF DALAM BIMBINGAN KELOMPOK PADA SISWA KELAS VIII SMP NH

Arina Afira Putri

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: aputri_s2@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan seperangkat media permainan *Snowball Asertif* dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP NH. Produk pengembangan yang dihasilkan terdiri dari dua jenis yaitu media permainan snowball asertif dan buku panduan penggunaan media permainan *snowball asertif*. Media tersebut dikembangkan dengan memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh tim Puslijaknov. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji validasi ahli bimbingan dan konseling menunjukkan aspek kegunaan media permainan *snowball asertif* sebesar 87,5%, kelayakan 89,6%, ketepatan 82,1%, dan kepatutan 87,5% dengan rata-rata keseluruhan 86,68% (sangat baik, tidak perlu revisi). Hasil dari uji validasi pengguna guru Bimbingan dan Konseling SMP Swasta diperoleh prosentase aspek kegunaan sebesar 100%, kelayakan 95,8%, ketepatan 92,85%, dan kepatutan 95% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 95% (sangat baik, tidak perlu revisi). Sedangkan hasil uji validasi ahli bimbingan dan konseling pada buku panduan media permainan snowball asertif diperoleh prosentase sebesar 85,83% (sangat baik, tidak perlu revisi). Hasil uji pengguna guru Bimbingan dan Konseling SMP NH pada buku panduan media permainan *snowball asertif* sebesar 91,67% (sangat baik, tidak perlu revisi). Dengan demikian, media permainan *snowball asertif* memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci: *Media, permainan, asertif, bimbingan kelompok*

ABSTRACT

This study aims to develop a set of Assertive Snowball game media in group guidance for class VIII students of SMP NH. The resulting development products consist of two types, namely assertive snowball game media and guidebooks for using assertive snowball game media. The media was developed by meeting the acceptability criteria which include the criteria of usefulness, feasibility, accuracy, and appropriateness by using the research and development model of Borg & Gall (1983) which has been simplified by the Puslijaknov team. The results obtained from the validation test of guidance and counseling experts show that the aspect of the usefulness of the assertive snowball game media is 87.5%, the feasibility is 89.6%, the accuracy is 82.1%, and the appropriateness is 87.5% with an overall average of 86.68. % (very good, no revision needed). The results of the validation test for Guidance and Counseling teachers for Private Junior High Schools obtained the percentage of usability aspects of 100%, feasibility of 95.8%, accuracy of 92.85%, and propriety of 95% with an overall average of 95% (very good, no revision needed).). While the results of the validation test of guidance and counseling experts in the assertive snowball game media guide book obtained a percentage of 85.83% (very good, no revision needed). The results of the user test for Guidance and Counseling SMP NH teachers on the assertive snowball game media

guidebook were 91.67% (very good, no revision needed). Thus, the assertive snowball game media meets the acceptability criteria.

Keywords: Media, Game, Assertive, Group Guidance.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang ingin bebas dan menentukan segala hal yang diinginkannya. Masa dimana seseorang ingin mengeluarkan pendapat dan gagasannya dengan kata lain mampu mengekspresikan dirinya. Menurut Beth-Maroom dkk dalam Santrock (2002) masa remaja adalah masa dimana pengambilan keputusan meningkat. Sedangkan menurut piaget dalam Hurlock (2000) masa remaja merupakan usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, dan salah satu masalah yang sering dihadapi remaja adalah masalah masalah penyesuaian sosial, masalah yang timbul dalam melaksanakan hubungan atau interaksi sosial dengan keluarga, teman, sekolah dan masyarakat. Kemampuan tersebut dapat terimplementasikan jika remaja dapat berkomunikasi secara efektif untuk mencurahkan segala yang ada difikirannya.

Berkomunikasi secara efektif diperlukan sikap keterbukaan dalam diri remaja. Menurut Liliweri (1997), hanya dalam suasana yang bebas dan terbuka tanpa hambatan psikologis maka komunikator dan komunikan bisa menyatakan pikiran, perasaan dan tindakan dengan berbagai variasi. Namun pada kenyataannya masih banyak remaja yang belum bisa berkomunikasi secara terbuka, hanya remaja yang mampu berperilaku asertif yang bisa berkomunikasi secara terbuka, karena perilaku asertif melibatkan aspek kejujuran, keterbukaan antara pikiran dan perasaan.

Upaya dalam melakukan komunikasi yang jujur, terbuka dan tepat diperlukan ketrampilan asertif pada diri siswa. Menurut Gunarsa (1992) menyatakan bahwa perilaku asertif adalah perilaku antar pribadi (interpersonal behaviour) yang melibatkan aspek kejujuran, keterbukaan pikiran dan perasaan. Sedangkan menurut lange dan jakubowski (1978) menyatakan bahwa perilaku asertif adalah mempertahankan hak-hak kita dan mengekspresikan apa yang kita yakini, rasakan serta inginkan secara langsung dan jujur dengan cara yang sesuai yang menunjukkan penghargaan terhadap hak – hak orang lain.

Albert dan Emmons (2002) juga mendefinisikan bahwa perilaku asertif mempromosikan kesetaraan dalam hubungan manusia, yang memungkinkan manusia untuk bertindak menurut kepentingan sendiri, untuk membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak semestinya, untuk mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman, untuk menerapkan hak-hak pribadi tanpa menyangkal hak-hak orang lain. Perilaku asertif ini ditandai dengan adanya kemampuan mengemukakan pikiran dan pendapat baik melalui kata-kata dan tindakan,

bertindak jujur, menghormati hak orang lain dan dirinya sendiri serta adanya kesesuaian sosial. Seseorang yang mampu berperilaku asertif akan mempertimbangkan perasaan dan kesejahteraan orang lain. Selain itu, kemampuan dalam perilaku asertif menunjukkan adanya kemampuan untuk menyelesaikan diri dalam hubungan antar pribadi.

Apabila siswa memiliki sikap asertif mereka akan mengemukakan pendapatnya secara jujur dan terbuka, mampu mengekspresikan dirinya tanpa rasa takut, adanya kesesuaian sosial dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Sebaliknya remaja yang kurang asertif atau tidak asertif cenderung mudah tersinggung, lemah, kurang yakin dengan dirinya sendiri, sulit berkomunikasi dengan orang lain dan tidak merasa bebas untuk mengungkapkan masalah dan hak-hak yang diinginkannya sehingga hal tersebut akan menimbulkan penyimpangan sosial pada diri siswa.

Maka tidak jarang kita melihat fenomena di sekitar kita banyak para remaja khususnya siswa SMP yang mulai merokok, melakukan seks bebas, merokok, mengonsumsi obat-obatan terlarang, tawuran, membolos dan perilaku menyimpang lainnya, hal itu disebabkan kurang adanya perilaku asertif pada diri siswa karena siswa masih terpengaruh dengan teman-temannya dan tidak dapat mengekspresikan dirinya dengan baik. Seperti pada kasus yang diakses di merdeka.com (main-warnet-saat-jam-sekolah-16-pelajar-diamankan-satpol-pp.html diakses pada 16 maret 2015) Belasan pelajar di Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah diamankan petugas Satpol PP, saat digelar razia pada hari senin siang. Saat jam sekolah tersebut mereka justru keluyuran dan nongkrong di sejumlah warnet. Petugas Satpol PP langsung membawa pelajar SMP dan SMA tersebut ke Kantor Satpol PP. Agar tak mengulangi perbuatannya mereka diwajibkan membuat dan menandatangani surat pernyataan.

Sejalan dengan kasus remaja lainnya yang diakses di merdeka.com (dirayu-2-siswi-smp-hubungan-intim-sama-pacar-dalam-satu-ruangan.html diakses pada 12 mei 2015) Pergaulan para remaja sekarang sudah melampaui batas normal dan kewajaran. Kendati baru duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), gaya pacaran mereka sudah diwarnai hubungan intim di atas ranjang walaupun mereka baru tiga hari saling kenal. Kedua pasangan tersebut yaitu FS dan SN serta KN dan LN. KN saat berhubungan badan dengan LN, menurut pengakuan FS memanas-manasi agar meniru perbuatan dosa mereka. Saat itu, FS dan SN ragu-ragu hingga akhirnya ikut melakukannya.

Dari kasus di atas dapat diketahui bahwa para pelajar khususnya siswa sekolah menengah memiliki tingkat asertif yang rendah. Mereka tidak mampu mengekspresikan keasertifannya dengan baik. Perilaku asertif pada remaja perlu ditingkatkan agar remaja mampu bertindak menurut kepentingan individu sendiri, membela diri sendiri tanpa kecemasan yang tidak

semestinya, mengekspresikan perasaan dengan jujur dan nyaman serta menerapkan hak-hak pribadi individu tanpa menyangkal hak-hak orang lain. Hal tersebut dapat terwujud jika siswa memiliki motivasi dan pemberian materi atau teknik yang tepat dari konselor untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku asertif, sehingga dalam prakteknya konselor dituntut untuk menguasai konsep dan praktis bimbingan dan konseling.

Kompetensi tersebut diantaranya yaitu memahami konsep dasar bimbingan dan konseling, memahami bidang garapan – garapan bimbingan dan konseling, menguasai pendekatan-pendekatan dan teknik dalam bimbingan dan konseling serta mampu menggunakan dan mengembangkan media bimbingan dan konseling. Ketidakmampuan konselor dalam menjalankan kompetensi-kompetensi tersebut akan berdampak pada hasil kinerja konselor di sekolah.

Di sekolah jarang konselor yang menggunakan media permainan dalam pemberian layanan khususnya dalam bimbingan kelompok dengan topik perilaku asertif, sehingga siswa atau konseli merasa jenuh dalam proses pelayanan sehingga hasil yang dicapai tidak maksimal. Pada kompetensi konselor, dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling konselor dituntut untuk mengenali berbagai media, mengembangkan alat media serta mampu menggunakan media dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling.

Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gagne (dalam sadiman, dkk., 2002) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Nursalim (2013) menyatakan media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa/konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa tertarik pada layanan bimbingan dan konseling, membuat siswa belajar lebih banyak dan meningkatkan ketrampilan sesuai dengan tujuan bimbingan dan konseling.

Bimbingan dan konseling terdapat banyak strategi yang digunakan untuk membantu siswa dalam mengatasi masalahnya. Berkaitan dengan kurangnya pemahaman siswa mengenai perilaku asertif, konselor biasanya memberikan strategi latihan asertif. Dalam praktiknya latihan asertif hanya menerapkan latihan-latihan asertif dalam proses pelayanannya. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan bagi siswa maupun konselor dan proses bimbingan tidak berjalan maksimal. Oleh karena itu perlu adanya inovasi baru dalam pemberian layanan agar layanan yang diberikan lebih berjalan maksimal.

Melihat fenomena tersebut, maka diperlukan suatu alternatif yaitu dengan pengembangan media *snowball asertif* melalui bimbingan kelompok yang telah disesuaikan dengan masalah siswa. Bermain menggunakan media tertentu dapat memecahkan masalah secara fleksibel dan menjadi solusi efektif terhadap masalah emosional dan sosial. Hal ini yang mendasari bahwa perlu digunakannya media permainan *snowball asertif* untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku asertif. Dalam permainan ini siswa diberikan kesempatan untuk menanggapi pernyataan yang diperoleh dari bola yang akan mengantarkan siswa pada sebuah kartu untuk mengemukakan pendapatnya secara bebas. Penguasaan terhadap kartu yang didapat dalam media permainan ini sebagai penguasaan terhadap perilaku asertif, mampu mengemukakan pendapat, mampu menjelaskan dan mempraktikkan dengan benar tentang perilaku asertif yang seharusnya.

Permainan ini dinamakan permainan *snowball asertif* karena permainan ini menggunakan media bola dan salju yang terbuat dari styrofoam. Bola berisi angka yang akan mengantarkan pada kartu asertif. Permainan ini cocok digunakan dalam bimbingan kelompok karena siswa dapat melihat temannya yang sedang memperagakan dan siswa juga dapat berkomunikasi dengan temannya. Dalam permainan ini memuat ketiga komponen dalam latihan asertif yakni role playing, modeling, and coaching. Sehingga diyakini bahwa bimbingan kelompok dengan media permainan *snowball asertif* dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku asertif.

Dari latar belakang diatas, maka penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan *snowball asertif* dalam bimbingan kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall. Model penelitian pengembangan Borg & Gall ini telah disederhanakan oleh Tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah disederhanakan oleh tim Puslijaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008) yaitu: Analisis produk, Pengembangan produk awal, Review dari ahli media, Uji validasi ahli, Uji validasi calon pengguna, Produk siap uji lapangan.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini dibagi menjadi dua, yaitu instrument pengumpulan data kuantitatif dan instrument

pengumpulan data kualitatif. Arikunto (2010) analisis data berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan. Dalam hal ini, data yang akan diperoleh berupa data kuantitatif yang berasal dari angket penilaian yang telah diberikan kepada uji ahli BK dan ahli pengguna dan data kualitatif yang berasal dari berbagai masukan, tambahan, kritik dan saran yang diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada uji ahli media dan materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu Media permainan snowball asertif dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII SMP NH. Hasil pengembangan media Snowball asertif ini diharapkan dapat membantu guru bimbingan dan konseling dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang perilaku asertif beserta contoh-contohnya. Siswa yang telah memahami pentingnya perilaku asertif dan contoh-contoh perilaku asertif diharapkan dapat menerapkan di kehidupannya.

Ada beberapa tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Tahap pertama adalah analisis produk yang akan dikembangkan meliputi studi kepustakaan dan survey lapangan . Tahap kedua adalah pengembangan produk awal yang akan dikembangkan yang dilakukan dengan merumuskan tujuan media yang dikembangkan, merancang materi yang akan dimuat/menjadi isi pada media yang dikembangkan dan merancang konsep/kerangka media yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu melaksanakan konsultasi dengan ahli media mengenai media *Snowball Asertif* dan buku panduan. Tujuan dari konsultasi ahli media ini adalah untuk memberikan masukan mengenai media snowball asertif dan buku panduan. Masukan yang diterima dari ahli media adalah perbaikan background pada kartu dan ukuran tulisan pada kartu serta penyesuaian ukuran gambar dan tulisan pada cover buku.

Tahap keempat adalah uji ahli Bimbingan dan Konseling. Hasil dari uji ahli Bimbingan dan Konseling menunjukkan bahwa media permainan snowball asertif telah memenuhi kriteria kegunaan sebesar 87,5%, kelayakan sebesar 89,6%, ketepatan sebesar 82,1% dan kepatutan sebesar 87,5%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 86,7%. Menurut Mustaji (2005) media permainan snowball asertif telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan saran perbaikan yang diperoleh dari ahli Bimbingan dan Konseling yaitu penyesuaian pertanyaan asertif dengan indikator yang dibuat dan perbaikan Bahasa pada pertanyaan dalam kartu asertif. Berdasarkan hasil uji ahli Bimbingan dan Konseling diperoleh data bahwa rata-rata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan

sebesar 85,83% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan saran perbaikan yang diperoleh dari ahli Bimbingan dan Konseling yaitu untuk menyesuaikan pertanyaan asertif dengan indikator yang dibuat, menghapus gambar/tulisan yang tidak sesuai dengan tema serta menambahkan kisi-kisi jawaban pada setiap pertanyaan asertif.

Tahap kelima adalah uji pengguna produk oleh guru BK SMP NH. Berdasarkan uji pengguna produk menunjukkan bahwa media Permainan Snowball asertif telah memenuhi kriteria kegunaan sebesar 100%, kelayakan sebesar 95,8%, ketepatan sebesar 92,85%, dan kepatutan sebesar 95%. Rata-rata keseluruhan kriteria sebesar 95% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Pengguna produk tidak memberikan saran perbaikan untuk media permainan snowball asertif. Berdasarkan uji pengguna produk, buku panduan penggunaan media permainan snowball asertif memperoleh rata-rata keseluruhan dari semua bagian dalam buku panduan sebesar 91,67% dan menurut Mustaji (2005) telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan saran perbaikan dari pengguna produk yaitu untuk memperjelas pengertian asertif pada buku panduan.

Dari hasil konsultasi ahli media, uji ahli Bimbingan dan Konseling dan uji pengguna produk dapat disimpulkan bahwa media permainan snowball asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP NH memenuhi empat kriteria akseptabilitas yaitu kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan yang sangat baik dan tidak perlu revisi.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan media permainan snowball asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP NH menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall (1983) yang telah disederhanakan oleh tim puslitjaknov (Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008) dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pengembang. Ada 6 tahap yang digunakan oleh pengembang, yaitu (1) analisis produk, (2) pengembangan produk awal, (3) review ahli media, (4) validasi uji ahli, (5) validasi calon pengguna, (6) produk siap uji lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian dan analisis pengembangan produk, dapat disimpulkan bahwa Media permainan snowball asertif dalam bimbingan kelompok pada siswa kelas VIII SMP NH telah memenuhi kriteria akseptabilitas. Adapun rincian hasil pengembangan tersebut adalah prosentase media permainan snowball asertif keseluruhan dari uji ahli Bimbingan dan Konseling sebesar 86,7% dan prosentase bagian dalam buku panduan keseluruhan dari ahli

Bimbingan dan Konseling sebesar 85,83%. Menurut Mustaji (2005), hasil tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Sedangkan hasil penilaian dan analisis dari pengguna produk (guru BK) yaitu prosentase media permainan *snowball asertif* keseluruhan sebesar 95% dan prosentase bagian dalam buku panduan keseluruhan sebesar 91,67%, sehingga memenuhi kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi.

Dengan demikian, media permainan *snowball asertif* yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria akseptabilitas dan dapat diaplikasikan oleh guru bimbingan konseling SMP NH.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rohani. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Alberti, R & Emmons, M. (2002). *Your Perfect Right*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Arief S, Sadiman, (dkk). 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Beddel, J. R & Lenox, S. S. (1997). *Handbook for communication and problem solving skills training: A cognitive behavioral approach*. New York: John Willy & Sons, Inc.
- Borg and Gall (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Borg & Gall (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. Boston: Pearson Education.
- Cawwod, D. (1988). *Assertiveness for managers: Learning effective skill for managing people. (2nd ed)*. Canada: International Self-Counsel Press, Ltd.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Gay, L.R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Competencies for Analysis and Application*. Second edition. New York: Macmillan Publishing Company.
- Lange, A. J & Jackavisubowski, P. (1978). *Responsible assertive behavior: Cognitive behavioral procedures training*. Illinois: Research Press
- Mustadji. (2010). *Desain Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi*. <http://pasca.tp.ac.id/site/desain-pembelajaran-dengan-menggunakan-model-pembelajaran-kolaborasi-untuk-meningkatkan-kemampuan-berkolaborasi> (diakses pada tanggal 05 november 2014).
- Nursalim, Mochammad. (2013). *Strategi & Intervensi Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Nursalim, Mochammad. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta: Akademia Permata.
- Rathus, S. A & Nevid, J. S. (1983). *Adjustment and growth: The challenges of life. (2nd ed)*. New York: CBS College Publishing.
- Rini, J. (2001). *Asertivitas*. [Http://www.e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com) Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. Malang: UMM Press.

- Martani W. Dan Adiyanti M.G. (1991). *Kompetensi Sosial dan Kepercayaan Diri Remaja*, Jurnal Psikologi I, 17-20.
- Sudono, A. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Jakarta.
- Sudono, Anggan. (1995). *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Prayitno. (2004). *Layanan Bimbingan Kelompok*. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Sukardi, Dewa Ketut. (2002). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusmana, Nandang. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqy Press.