EFEKTIVITAS PERMAINAN SOSIAL BOTOL KEJUJURAN UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA KELAS X SMKN 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Program Studi Bimbingan dan Konseling

Oleh:

ANNISA'UL MA'UNAH

NPM: 11.1.01.01.0038

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UNP KEDIRI

2015

Skripsi Oleh :

ANNISA'UL MA'UNAH
NPM: 11.1.01.01.0038

JUDUL :

EFEKTIVITAS PERMAINAN SOSIAL BOTOL KEJUJURAN UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA KELAS X SMKN 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada :

Panitia ujian / sidang Skripsi jurusan Bimbingan dan Konseling,

FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 3 September 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.Hj.Sri Panca Setyawati.M.Pd.	Dr.Atrup.M.Pd.M.M.
NIDN. 0716046202	NIDN.0709116101

Skripsi Oleh :

ANNISA'UL MA'UNAH
NPM: 11.1.01.01.0038

Judul:

EFEKTIVITAS PERMAINAN SOSIAL BOTOL KEJUJURAN UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA KELAS X SMKN 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 3 September 2015

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya. M.Pd
2. Penguji I : Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
3. Penguji II : Dr.Atrup, M.Pd., M.M

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri PancaSetyawati, M.Pd.
NIPDK 0716046202

EFEKTIVITAS PERMAINAN SOSIAL BOTOL KEJUJURAN UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA KELAS X SMKN 2 KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/2015

Annisa'ul Ma'unah

11.1.01.01.0038

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Program Studi Bimbingan dan Konseling

annisaul@gmail.com

Dr.Atrup, M.Pd,.M.M dan Dr. Sri Panca Setyawati, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

ANNISA'UL MA'UNAH, NPM : 11.1.01.01.0038, Skripsi, Efektivitas permainan sosial botol kejujuran untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas X SMKN 2 Kediri tahun ajaran 2014/2015, Skripsi Bimbingan dan Konseling, FKIP UNP Kediri, 2014

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa masih banyak siswa yang mempunyai rasa percaya diri yang kurang. Akibatnya akan mempengaruhi kurangnya interaksi antar siswa dan keberanian siswa. Hal tersebut nampak dari sikap siswa saat kegiatan belajar mengajar didalam kelas banyak siswa kurang aktif saat pelajaran dan tidak mau mengungkaokan pendapat.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pemberian permainan sosial botol kejujuran untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa? (2) Apakah pemberian permainan sosial botol kejujuran efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan Single Subyek Desain (SSD) dengan subyek penelitian tiga siswa kelas X SMKN 2 Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap selama enam hari, dengan menggunakan instrument pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah pemberian permaianan botol kejujuran efektif untuk meningkatkan kedisiplinan dalam belajar siswa kelas X di SMKN 2 Kediri.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian direkomendasikan pada guru Bimbingan dan Konseling untuk menggunakan permainan sosial botol kejujuran untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Karena dalam penelitian ini dapat membuktikan keefektifan permainan sosial botol kejujuran untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Kata Kunci :Permaian Botol Kejujuran,Rasa Percaya Diri

I. LATAR BELAKANG

Masa remaja merupakan periode penting dalam rentang kehidupan manusia, karena masa remaja adalah suatu periode peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini remaja merasakan adanya perubahan yang terjadi pada dirinya seperti perubahan fisik yang hampir menyerupai orang dewasa atau yang biasa disebut dengan masa puber, perubahan sikap, perasaan atau emosi yang sering tanpa disadari oleh remaja itu sendiri seperti rasa malu, gembira, iri hati, sedih, takut, cemas, cemburu, kasih sayang dan rasa ingin tahu. Seperti yang dikemukakan oleh Mappiare (1982) yang mengatakan sebagian besar remaja mengalami ketidak stabilan dari waktu ke waktu sebagai konsekuensi dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku dan harapan sosial yang baru. Siswa yang tidak siap dengan perubahan tersebut, mengakibatkan siswa tidak percaya diri.

Menurut Lina dan Clara (dalam Ebu, 2013) percaya diri adalah rasa yakin dan percaya bahwa kita dapat melakukan atau meraih suatu hal. Dijelaskan pula bahwa kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap penilan diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya. Dengan percaya diri siswa mampu mengaktualisasikan dirinya , mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mampu menentukan pilihan-pilihan yang tepat bagi dirinya. Rasa percaya diri perlu ditanamkanatau ditumbuhkan pada peserta didik sejak dini. Karena dengan sikap percaya diri seorang dapat menunjukkan kemampuannya, menghargai kekurangan dan kelebihannya, serta dapat bertanggung jawab. Dengan percaya diri seseorang dapat sukses berkiprah dalam pekerjaan. Kita dapat belajar dari kisah kisah orang sukses.

Banyak contoh yang kita lihat, misalnya; Abdul Latif (Adul) yang hanya memiliki tinggi badan 125 cm, kemudian menjadi artis, komedian dan *presenter* Indonesia yang terkenal, Hee Ah Lee seorang remaja yang hanya memiliki 4 jari tangan, tinggi badan 104 cm dan kaki hanya sebatas lutut, kemudian menjadi pianis terkenal di Korea Selatan. Kalau kita lihat, orang-orang sukses yang disebutkan itu semuanya memiliki keterbatasan fisik, akan tetapi mereka memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Mereka tidak malu untuk bertanya,belajar, dan tampil didepan halayak.Mereka yakin bahwa mereka mampu menunjukkan kemampuan mereka, serta menghargai dan mensyukuri kekurangan diri. Masih banyak contoh-contoh orang sukses yang dapat dijadikan pembelajaran.

Sayangnya masih ada siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah di SMK N

2 Kediri. Berdasarkan hasil pengamatan ketika PPL,Peneliti melihat masih terdapat siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah. Melihat kondisi ini peneliti mencoba mengumpulkan data lebih banyak. Dari hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan PPL di SMK N 2 Kediri diperoleh data bahwa dari 36 siswa kelas X terdapat 3 siswa yang belum memiliki rasa percaya diri.Gejala yang dapat dilihat misalnya; malu bertanya, cenderung diam, dan selalu menolak untuk tampil di depan kelas. Hal ini juga senada dengan informasi yang diperoleh oleh peneliti dari Guru BK . Akibatnya berdampak pada proses dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu merupakan hal yang sangat penting bagi sekolah untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam meningkatkan rasa percaya dirinya agar siswa mampu berkembang secara optimal dalam proses bersosialisasi dan belajar mereka. Siswa yang memiliki rasa percaya diri rendah membutuhkan upaya dalam meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Saat ini kita tahu bahwa sekolah-sekolah masih menggunakan metode bimbingan yang klasikal dan formal yang masih berupa layanan informasi saja. Bimbingan yang kurang memberikan bentuk-bentuk latihan pengalaman harus segera diperbaiki. Bimbingan lebih mengutamakan aspek kognitif daripada aspek afektif dan psikomotorik harus segera diganti. Untuk itu sudah menjadi tanggung jawab guru pembimbing dalam memperbaiki proses bimbingan yang masih tradisional. Sejalan dengan hal itu, Adimassana (Dalam Atmadi, 2000:38) mengemukakan bahwa pendidikan hanya mungkin bila diberikan melalui praktik-praktik hidup peserta didik sendiri, lebih daripada pemberian informasi saja.

Karena itu, perlu yang namanya teknik atau cara dalam upaya meningkatkan rasa percaya diri, yakni dengan teknik permainan sebagai bentuk refleksi diri.Permainan sosial Andang Ismail (2006:29) permainan (games) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun di tandai dengan adanya pencarian "menang-kalah". Dalam game sosial ditandai dengan bermain bersama, yang di dalamnya ada interaksi dalam kelompok, peserta dalam kelompok mampu melibatkan diri dalam kerjasama dan ikut bermain. Game sosial merupakan salah satu langkah yang dapat diberikan kepada peserta didik dalam tahap perkembangan sosial. Abraham Maslow dan para ahli kepribadian lainnya seperti Adler, Sullivan, Erick Fromm dan Horney menegaskan bahwa fungsi kebersamaan dalam kelompok, khususnya dalam permainan, dapat membangun kepribaian yang lebih manusiawi, membentuk konteks sosial melalui minat sosial, membawa pada kebutuhan yang inheren dan mendorong untuk saling memiliki, terhindar dari isolasi,

membangun kerjasama dan untuk mengurangi permasalahan hubungan interpersonal (Schaefer, 2003.Pada penelitian yang dilakukan oleh Kadek Suhardita (2011),yang berjudul"Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa"(Penelitian Quasi Eksperimen pada Sekolah Menengah atas Laboratorium percontohan UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011) juga menunjukkan bahwa permainan dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Dan kegunaan permainan sosial"*Botol Kejujuran*" ini efektif karena siswa dapat mengungkapkan pendapatnya.Sehingga diharapkan siswa mampu meningkatkan rasa percaya dirinya.Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas permainan sosial" *Botol kejujuran"* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X SMK N 2 Kediri.

II. METODE

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan SSD (Single Subject Desain). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan design penelitiannya A-B.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tiga subyek penelitian yaitu kelas X SMKN 2 Kediri sebagai sumber data. Peneliti mengambil sumber data melalui wawancara dengan informan, selain itu juga diadakan pengamatan atau observasi yaitu selama PPL 2. Peneliti mengambil data melalui wawancara dengan pokok pembahasan yaitu rasa percaya diri siswa terhadap teman sekelas subyek. Sedangkan peneliti mengambil data melalui dokumentasi yaitu dengan cara melihat buku catatan siswa yang ada di guru bimbingan konseling sebelum diberi perlakuan.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

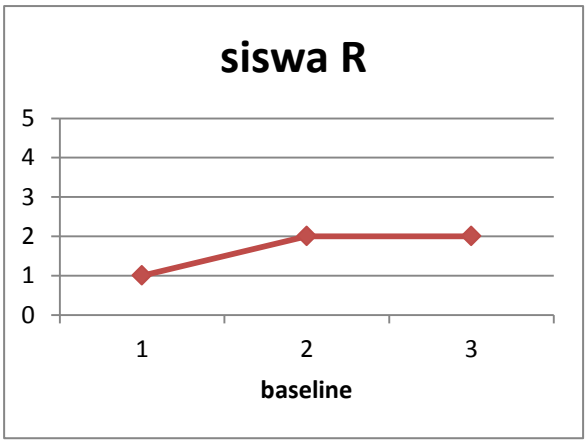
Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada fase ini, ada beberapa perilaku siswa yang kurang memenuhi kriteria baik kepercayaan dirinya. Diantaranya sulit mengungkapkan saat diskusi,malu saat diperintah maju ke depan kelas ,Pasif, Tidak lancar berkomunikasi dengan orang lain dan terkesan berbelit-belit,Tidak mampu berpikir positif,Kurang mampu mengendalikan diri.

Dari proses yang telah dijalankan pada fase ini didapatkan beberapa hasil dari lembar observasi yang disajikan langsung bentuk presentasenya, sebagai berikut:

1) Siswa R

Dari observasi pada fase baseline ini siswa R pada awalnya belum memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Siswa R memperoleh skor 1 atau memiliki presentase 20% yaitu yang artinya dari keseluruan tingkat rasa percaya diri yang telah di rumuskan pada pedoman observasi siswa hanya mampu menguasai 20% . Selanjutnya diobservasi ke 2 siswa mulai meningkat dengan skor 2 atau presentase 40% begitu pula observasi ke 3 siswa juga memperoleh skor 2 atau presentase 40%.

Setelah dilakukan fase baseline ini peneliti menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan yang dirasakan ketika mengikuti diskusi kelompok ini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui alasan dan hal yang didapatkan dari hasil diskusi kelompok. Dengan harapan kegiatan di fase selanjutnya bisa lebih membawa dampak positif bagi siswa dan mengumpulkan data.

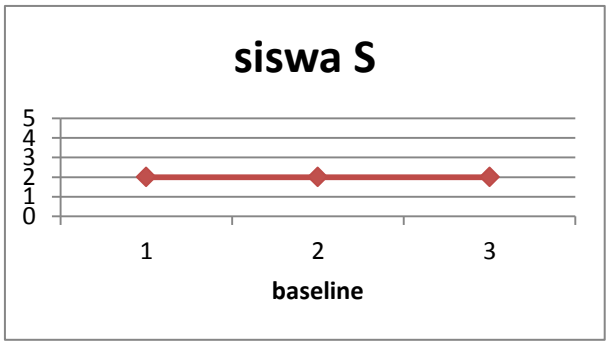


Grafik 4.1

Grafik observasi Siswa R

2) Siswa S

Dari observasi yang dilakukan peneliti pada fase baselin inisiswa S mengalami perbedaan dengan siswa R. Siswa Smemiliki tingkat percaya diri yang lebih stabil dibandingkan siswa R. Pada observasi ini siswa S mendapatkan skor berturut-turut 2 atau presentase 40% yang artinya siswa S mempunyai tingkat percaya diri 40% di observasi 1,40% pada observasi 2 dan 40% di observasi 3. Hal ini bisa dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 4.2

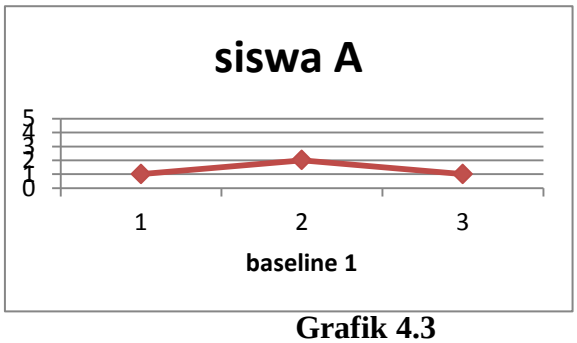
Grafik observasi Siswa S

3) Siswa A

Hasil observasi yang ditunjukkan siswa A setelah dilakukan baseline ada sedikit perubahan. Yaitu dari observasi 1 memperoleh skor 1 atau memiliki tingkat percaya diri 20%, observasi 2 mengalami kenaikan tingkat percaya diri yaitu dengan skor 2 atau presentasi 40% namun pada observasi 3 mengalami penurunan yaitu memperoleh skor 1 atau presentasenya 20%.Keadaan ini tidak menjadi masalah besar karena keadaan seperti ini wajar dalam

fase baseline yaitu dalam masa sebelum diberikan perlakuan.

Dari hasil observasi fase baseline siswa A dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 4.3

Grafik observasi Siswa A

Dari hasil data observasi fase baseline didapatkan hasil yang sesuai dengan yang telah ditentukan yaitu grafik sudah stabil dan layak untuk diberikan tindakan selanjutnya. Dikatakan stabil yaitu grafik tidak mengalami perubahan yang signifikan, tidak turun terlalu jauh dan tidak naik terlalu jauh. Seperti yang dijelaskan sunanto(2005:71) bahwa pemberian perlakuan dianggap cukup jika grafik menunjukkan keadaan yang stabil.

1. Deskripsi Data dan Hasil Penelitian *Fase Intervensi* (B)

Fase intervensi adalah tindak lanjut dari pemberian fase baseline yaitu pengamatan. Intervensi adalah pemberian perlakuan atau bantuan pada subyek penelitian yang telah ditentukan dengan teknik yang telah direncanakan.

Intervensi perlakuaan yang diberikan pada penelitian ini menggunakan salah satu teknik permainan sosial yaitu permainan botol kejujuran. Dengan harapan dengan permainan sosial botol kejujuran bisa meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa intervensi yang diberikan sebanyak 3 kali, dan jika masih ditemui grafik belum stabil maka akan diberikan intervensi kembali. Dalam penelitian ini peneliti cukup memberikan intervensi sebanyak 3 kali dikarenakan grafik yang dapatkan sudah stabil. Dengan materi yang telah disiapkan terlebih dahulu.

Pada intervensi ini peneliti memberikan materi terlebih dahulu. Setelah itu peneliti memutar botol kosong ditengah kepada siswa yang telah membuat lingkaran, termasuk subjek.Seluruh peserta mendapatkan giliran memutar botol dan mengemukakan pendapatnya namun pada penelitian ini peneliti terfokus pada subjek (siswa target).

Adapun deskripsi pemberian intervensi adalah sebagai berikut:

a) Sesi 1

Pada intervensi 1 ini peneliti memberikan materi dengan tema persahabatan. Sebelumnya peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan terlebih dahulu. Kegiatan ini diawali dengan memberikan materi

"persahabatan". Setelah itu peneliti memulai permainan sosial dengan memutar botol kosong ditengah tengah peserta,saat botol berhenti dan menunjuk ke arah siswa maka siswa tersebut akan mengemukakan pendapatnya tentang persahabatan dan pemutar botol berhak memberikan pertanyaan seputar persahabatan kepada peserta yang ditunjuk botol kosong , begitu seterusnya. Disini peneliti hanya mengamati jalannya permaian tanpa terlibat langsung dalam permaian. Namun disaat peserta tidak bisa mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan peneliti membantu peserta.

b) Sesi 2

Pertemuan ke-2 peneliti kembali memberikan perlakuan kembali dan diawali memberikan materi dengan tema Cita-cita. Peneliti memberikan penjelasan mengenai materi tersebut. Disamping itu peneliti juga mereview materi pertemuan sebelumnya.

Setelah diberikan penjelasan tentang cita-cita, peneliti memberikan Permainan botol kejujuran kembali. Serperti pertemuan sebelumnya penelitimemutar botol kosong ditengah tengah peserta,saat botol berhenti dan menunjuk ke arah siswa maka siswa tersebut akan mengemukakan pendapatnya tentang cita-cita dan pemutar botol berhak memberikan pertanyaan seputar cita-cita kepada peserta yang ditunjuk botol kosong , begitu seterusnya. Peneliti mengamati berjalannya permaian dan juga bagaimana respon dan jawaban peserta. Selanjutnya peneliti memberikan lembar refleksi.

c) Sesi 3

Pertemuan ke-3 peneliti memutuskan sebagai sebagai pertemuan terakhir sesuai yang telah direncanakan. Dan siswa sudah dianggap mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Oleh karena itu peneliti memantapkan untuk menyelesaikan kegiatan intervensinya.

Pada pertemuan ini peneliti juga masih memberikan materi sebagai materi penutup yaitu Pergaulan Remaja. Peneliti memberikan penjelsan dan kembali memberikan permaian kepada peserta. Materi kali ini sangat mungkin terjadi dikehidupan siswa. Sehingga menambah daya tarik siswa untuk mengikuti permaian ini.

Peneliti kembali mengamati berjalannya permaian untuk memastikan siswa tidak ada kesulitan untuk menyampaikan pendapat sebagai wujud dari rasa percaya diri peserta. Dan peneliti memastikan siswa mendapatkan pelajaran dan pengalaman untuk meningkatkan rasa percaya dirinya.

Dan permaianan yang dilaksanakan siswa sesuai yang diharapkan peneliti. Permaian berjalan lancar dan siswa mampu meningkatkan rasa percaya dirinya walaupun tidak semua meningkat maksimal setidaknya siswa menunjukkan peningkatan.

Selama pemberian intervensi siswa merespon dengan baik dan kegiatan ini berjalan lancar. Walaupun terkadang agak keluar dari yang direncanakan. Seperti kemoloran waktu dan tempat yang tidak seperti yang direncanakan. Pada saat intervensi pertama peneliti merencanakan penelitian dilakukan jam ke-3 namun karena jam sebelumnya molor, akhirnya peneliti melakukan penelitian jam ke-4 . Selain itu peneliti tidak mengalami kendala yang berarti.

Adapun kesimpulan dari kegiatan intervensi adalah sebagai berikut yang ditunjukkan dalam tabel dan grafik.

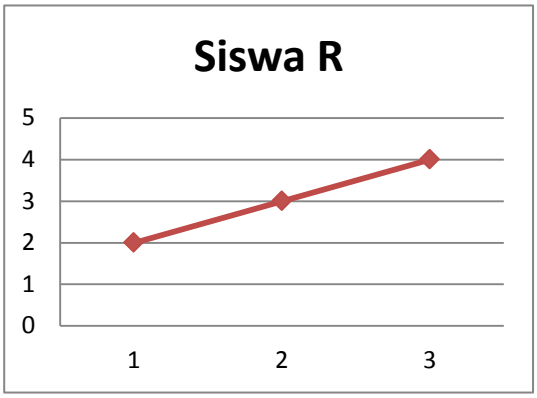
Tabel 4.4

Hasil data intervensi

Fase Intervensi	Siswa	Pertemuan (intervensi)		
		1	2	3
	R	2	3	4
	S	2	2	3
	A	1	2	3

1) Siswa R

Dari kegiatan intervensi yang dilakukan peneliti siswa R mampu meningkatkan rasa percaya diri sesecara berangsur-angsur. Dari sesi 1 siswa R menguasai 40% dari tingkat rasa percaya diri. Dilihat dari baseline 1 yang dilakukan pada observasi yang terakhir belum menunjukkan peningkatan masih tetap dipresentase 40%. Pada sesi 2 mulai meningkat yaitu 60%.Sesi 5 meningkat lagi dengan presentase 80%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan diberikan intervensi dengan perlakuan permainan botol kejujuran rasa percaya diri siswa R meningkat. Lebih mudahnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



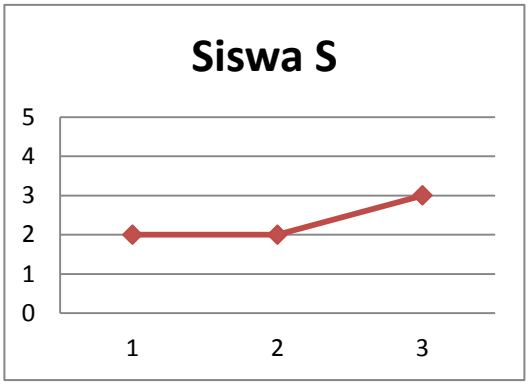
Grafik4.4

Hasilintervensisiswa R

2) Siswa S

Kegiatan intervensi yang dilakukan peneliti mampu merubah tingkat percaya diri siswa S. Namun beda dengan siswa sebelumnya yang terus meningkat. Siswa S mengalami presentase yang sama pada saat perlakuan pertama dan kedua setalah itu meningkat saat perlakuan ketiga. Dilihat dari perubahann setiap sesi yaitu sesi 1 memiliki tingkat percaya diri 40%.Kemudian di sesi 2 sama dengan sesi

sebelumnya yaitu 40%.Baru pada saat sesi terakhir siswa S mengalami peningkatan yaitu 60%. Untuk lebih jelasnya lihat pada grafik dibawah.

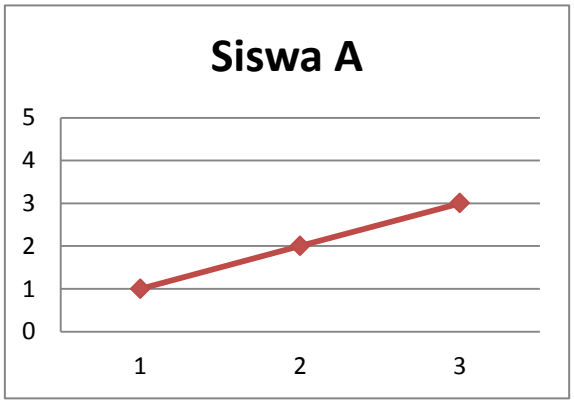


Grafik 4.5

Hasil intervensi siswa S

3) Siswa A

Dari intervensi yang diberikan, siswa A terus menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Sesi 1 siswa A memilik tingkat rasa percaya diri sebesar 20%. Selanjutnya di sesi 2 menguasai sebesar 40% dan meningkat lagi sesi 3 yaitu 60%.Lebih mudahnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.Lebih mudahnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 4.6

Hasil intervensi siswa A

DAFTAR PUSTAKA

Angelis, Barbara. 2003. *Percaya Diri*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Eva, Imania Elisa. 2012. *(Games) Permainan Dalam Bimbingan Dan Konseling* Tanggerang: MGBK Nasional.

Ismail, A. 2006. 2006. *Education games.*Yogyakarta: Proumedia.

Kamaliati, Yeni. 2005. ‘‘Hubungan Antara Bimbingan Pribadi dan Kepercayaan Diri dengan Penyesuaian Diri”. *Skripsi tidak diterbitkan.* FKIP UMM.

Ni’amah. 2014. *Efektifitas Cinema Efetifitas Cinematherapy Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas X SMAN 1 Loceret.* Skripsi. Tidak Dipublikasikan. Kediri : UNP

Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2014. Kediri: UNP

Suwarjo. 2015. *55 Permaianan Dalam Bimbingan Dan Konseling.* Yogyakarta: Paramitra

Sunanto, juang dkk. 2005. *Pengantar penelitian dengan subyek tunggal.* CRICED University of Tsukuba. (Online), tersedia: diunduh Desember 2014.

Kadek. 2011. *Efektifitas Penggunaan Teknik Permainan Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa (Penelitian* Pada *Sekolah Menengah Atas Laboratorium Percontohan UPI Bandung.* Tersedia:http://jurnal.upi.edu/file/1.pdf.diunduh 28 November 2014.