

**Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan dengan Media Kartu Berbi Untuk Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa****Dwi Astuti ✉ Heru Mugarso, dan Mungin Eddy Wibowo**

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima 12 Desember 2017
Disetujui 15 Desember 2017
Dipublikasikan 31 Desember 2017

Keywords:

Group guidance; interpersonal communication; game BerBi card

Abstrak

Tujuan dari penelitian adalah untuk membuktikan apakah bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu BerBi efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa kelas IX D MTs Al-Asror. Rancangan penelitian ini termasuk dalam jenis pre-eksperimental design, dengan metode The One Group Pre Test – Post Test Design. Subyek dalam penelitian ini adalah 9 siswa kelas IX D MTs Al-Asror tahun ajaran 2017/2018 dengan tingkat komunikasi antarpribadi rendah. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah skala komunikasi antarpribadi dengan koefisien reliabilitas 0,975. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan komunikasi antarpribadi siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu BerBi ($t = 2,66, P < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu BerBi efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa.

Abstract

This purpose of this development to know whether game-based group guidance with BerBi card media is effective to improve interpersonal communication of grade IX students of MTs Al-Asror. The design of this research is included in the type of pre-experimental design, with The One Group Pre Test - Post Test Design method. Subjects in this study were 9 students of class IX D MTs Al-Asror academic year 2017/2018 with low interpersonal communication level. The instrument used in data collection is the scale of interpersonal communication with the reliability coefficient of 0.975. The result of the research showed that there were differences of interpersonal communication before and after given by game based guidance service with BerBi card media ($t = 2,66, P < 0,05$). Thus it can be concluded that game-based group guidance service with BerBi card media is effective to improve interpersonal communication of students.

How to cite: Astuti, Dwi, Heru Mugarso dan Mungin Eddy Wibowo (2017). Bimbingan Kelompok Berbasis Permainan dengan Media Kartu Berbi Untuk Meningkatkan Komunikasi Antarpribadi Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application*, 6(4), 1-6.

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting, karena dengan komunikasi manusia mampu memenuhi kebutuhan yang bersifat fisik maupun yang bersifat kejiwaan. Istilah komunikasi berasal dari kata latin "communicare" yang berarti memberitahukan atau berpartisipasi (Sugiyono, 2005:1). Sedangkan Sutopo (2006: 55) mengemukakan bahwa dari segi istilah "komunikasi" yang dalam bahasa Inggrisnya communication berasal dari kata communication yang bersumber dari kata communis yang berarti sama, sama disini maksudnya adalah "sama makna".

Salah satu kegiatan komunikasi dua arah ini adalah komunikasi antarpribadi. Menurut Sugiyono (2005: 3) komunikasi antarpribadi yaitu komunikasi dimana orang-orang yang terlibat dalam berkomunikasi menganggap orang lain sebagai pribadi dan bukan sebagai objek disamakan dengan benda, dan komunikasi antarpribadi merupakan pertemuan diantara pribadi-pribadi. Komunikasi individu mampu membuat suasana menjadi terbuka, memberikan dukungan kepada pihak yang sedang diajak berkomunikasi dan merasa percaya diri untuk berkomunikasi terutama dengan pribadi.

Pada komunikasi antarpribadi, komunikasi berlangsung secara mendalam karena komunikasi yang berlangsung bersifat dialogis dan para komunikansi dapat berbicara sampai hal-hal yang bersifat pribadi. Sugiyono (2005:4) menyebutkan "ciri-ciri komunikasi antarpribadi meliputi lima ciri yaitu: '(1) keterbukaan atau openness, (2) empati, (3) dukungan, (4) rasa positif (positiveness), (5) kesamaan (equality), umpan balik, dan arus pesan dua arah". Dari beberapa ciri yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa komunikasi antarpribadi merupakan komunikasi yang penting dan mengena pada setiap individu.

Komunikasi antarpribadi (interpersonal) merupakan unsur yang sangat penting bagi kebahagiaan hidup manusia. Johnson (1981) dalam Supratiknya (2009:9) mengemukakan beberapa manfaat dari hubungan komunikasi interpersonal bagi remaja yaitu (1) membantu perkembangan intelektual dan sosial remaja, (2) membantu remaja mengetahui identitas atau jati diri mereka, (3) membantu memahami realitas di sekelilingnya, dan (4) membantu menyetabilkan mental remaja.

Di Indonesia, kasus yang dialami oleh remaja akibat permasalahan komunikasi masih sering terjadi, seperti tawuran, kasus

geng motor, senioritas yang berujung pada kekerasan. Situs berita online Warta Kota (21 Januari 2015) mengabarkan bahwa terdapat empat orang pelajar SMA yang ditangkap oleh polisi akibat tawuran yang terjadi di Parung, Bogor. Keempat pelajar ini mengaku melakukan tawuran akibat saling ejek. Terdapat satu orang pelajar yang menjadi korban meninggal. Situs berita online Tempo (8 Desember 2014) mencatat bahwa sepanjang Januari - Oktober 2013, Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas Anak) mencatat 229 kasus tawuran pelajar tingkat SMP dan SMA yang mengakibatkan 19 siswa meninggal dunia. Jumlah ini meningkat sekitar 44 persen dibanding tahun lalu yang hanya 128 kasus

Berdasarkan kegiatan pra penelitian di Madrasah Tsanawiyah Al-Asror Gunungpati Kabupaten Semarang dengan observasi, ditemukan beberapa siswa dengan karakteristik keterampilan komunikasi antarpribadi rendah. Gejala-gejala ini tampak pada kurangnya keeterampilan dalam berbicara seperti kurang siap dalam berbicara dengan orang lain, ragu-ragu dalam mengucapkan kata-kata, kata yang keluar kurang tertata dengan baik, sulitnya memulai komunikasi dengan orang lain, sering memotong pembicaraan orang lain yang belum selesai bicara, kurang memiliki kepedulian terhadap apa yang dikerjakan oleh temannya, kurang berempati terhadap permasalahan orang lain, ketika bertanya identik untuk menyinggung perasaan orang lain. Gejala ini diperoleh berdasarkan informasi yang diterima dari guru bimbingan dan konseling yang menyatakan ada dari beberapa siswa mereka yang memiliki keterampilan komunikasi antarpribadi yang rendah dengan beberapa gejala tersebut.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut, sudah seharusnya semua pendidik mulai melakukan perhatian khusus. Apabila fenomena tersebut tidak segera diatasi maka akan menimbulkan dampak yang cukup besar bagi kehidupan remaja. Desmita (2008:221) menyebutkan bahwa bagi sebagian remaja, ditolak atau diabaikan oleh pribadi menyebabkan munculnya perasaan kesepian atau permusuhan. Di samping itu, penolakan oleh pribadi dihubungkan pada kesehatan mental dan problem keluarga. Remaja yang mengalami kegagalan dalam melakukan komunikasi antarpribadi dengan lingkungannya, mengakibatkan remaja tidak diterima, ditolak dan dikucilkan. Kegagalan melakukan komunikasi antarpribadi akan membuat remaja semakin

mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi sosial yang lebih luas. Persoalan-persoalan yang dialami remaja berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi antarpribadi yang kurang baik cenderung akan menghambat pembentukan kepribadian dan aktualisasi diri dalam kehidupan, terutama dalam meraih prestasi di sekolah dan dikhawatirkan dapat menimbulkan persoalan lain yang lebih kompleks.

Dalam permasalahan ini ada beberapa teknik dalam Bimbingan dan Konseling yang dapat digunakan tetapi peneliti mengambil salah satu layanan dari bimbingan dan konseling yaitu layanan bimbingan kelompok berbasis permainan. Menurut Winkel (2006: 565) bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri. Tujuan umum dari bimbingan kelompok adalah mengembangkan kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan berkomunikasi antar anggota. Tujuan khusus dari bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004: 3) Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannya tingkah laku yang lebih efektif. Dari bimbingan kelompok siswa dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan dan informasi yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi antar pribadi. Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok adalah permainan, karena dengan permainan siswa dapat termotivasi untuk mengikuti layanan bimbingan kelompok.

Menurut Suwarjo (2010: 57) Kegiatan bermain dalam bimbingan kelompok membuat siswa dapat belajar banyak hal yang didalamnya termasuk belajar berkomunikasi, siswa belajar berkomunikasi sehingga kemampuan komunikasi antar pribadi dapat meningkat. Banyak permainan yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa, dan dengan bermain tanpa sadar siswa belajar untuk dapat mengembangkan kemampuan komunikasinya sehingga kemampuan berkomunikasi antarpribadi yang dimilikinya dapat meningkat. Proses belajar tersebut tanpa disadari siswa dan siswa juga tidak akan merasa terbebani karena dengan bermain siswa merasa senang dan asyik.

Permainan merupakan teknik yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, secara khusus dalam mengembangkan komunikasi

antarpribadi. Melalui permainan tercipta suasana yang santai dan menyenangkan, sehingga akan mempermudah dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, merencanakan sesuatu dan berkomunikasi dengan baik dalam arti memperkuat kepribadian (Agus; 2011).

Adapun alasan yang mendasari penggunaan teknik permainan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa di dalam penelitian ini, antara lain: (1) aktivitas bermain menuntut peserta untuk secara aktif terlibat dalam aktivitas yang telah ditentukan oleh pembimbing, (2) aktivitas bermain merupakan aktivitas serius dimana peserta mengalami secara langsung terkait dengan perilaku yang dipelajari, dan (3) aktivitas bermain memfasilitasi peserta dalam mengembangkan keterampilan sosialnya, serta memungkinkan untuk menemukan pembelajaran yang baru dalam suasana santai (Piaget et.al, dalam Johnson et.al ;2015). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu BerBi efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini termasuk dalam jenis pre-eksperimental design, dengan metode The One Group Pre Test – Post Test Design. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX D MTs Al-Asror tahun ajaran 2017-2018, yang mempunyai kemampuan antarpribadi yang rendah di lingkungan sekolah. Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi antarpribadi rendah tersebut dipilih yang berjumlah 9 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik dengan menggunakan analisis wilcoxon. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sample. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu BerBi sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah komunikasi antarpribadi.

Tahapan dilalui dalam penelitian adalah penyusunan kisi-kisi instrumen, uji coba instrumen, melakukan revisi terhadap instrumen yang belum valid, melakukan pre-tes, treatment dan terakhir post tes untuk mengetahui adakah perbedaan sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu BerBi. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan

data adalah skala komunikasi antarpribadi. Uji validitas instrumen menggunakan product moment sedangkan uji reliabilitas menggunakan alpha cronbach. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah efektivitas bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu BerBi untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa kelas IX D MTs Al-Asror tahun ajaran 2017/2018. Uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif berikut akan dipaparkan deskripsi data hasil penelitian

Tabel diatas menjelaskan perbedaan tingkat kemampuan komunikasi antarpribadi sebelum dan sesudah dilakukan treatment. Pada setiap anggota kelompok terdapat peningkatan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan. Sebelum dilakukan treatment rata-rata kemampuan komunikasi antarpribadi siswa adalah 60,16 yang termasuk dalam kategori sedang setelah dilakukan treatment rata-rata komunikasi antarpribadi siswa meningkat menjadi 76,89 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Sementara itu untuk menguji hipotesis

peneliti menggunakan uji Wilcoxon, akan disajikan pada tabel berikut:

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai j hitung < dari j tabel ($2,66 < 6$) maka H_a diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu berbi efektif untuk meningkatkan komunikasi antarpribadi siswa. Nilai rata-rata kemampuan komunikasi antarpribadi siswa sebelum diberikan treatment sebesar 60,16 dan setelah diberikan treatment meningkat menjadi 76,89. Jadi kemampuan komunikasi antarpribadi siswa dapat ditingkatkan dengan layanan bimbingan kelompok berbasis permainan dengan media kartu berbi.

Tingkat kemampuan komunikasi antarpribadi pada kelas IX MTs Al Asror sebelum diberikan layanan bimbingan berbasis permainan berada dalam katagori rendah dan katagori cukup dan hanya satu siswa yang dalam katagori tinggi. Keefektifan dari komunikasi antarpribadi itu sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut De Vitto dalam Widjaja (2000: 127) komunikasi agar menjadi efektif yaitu dengan: keterbukaan, empati, dorongan, perasaan positif dan kesamaan. Kemampuan komunikasi antarpribadi yang rendah dikarenakan rendahnya kemampuan faktor-faktor tersebut yaitu keterbukaan, empati, dorongan, perasaan positif dan kesamaan. Dari masing-

Tabel 1. Deskripsi data hasil penelitian

Responden	Pre-test		Post-test		Peningkatan
	Persentil point	Kategori	Persentil point	Kategori	
AK-1	51	rendah	78	Tinggi	27
AK-2	54	sedang	85	Tinggi	31
AK-3	65	sedang	81	Tinggi	16
AK-4	54	sedang	75	Tinggi	21
AK-5	50	rendah	78	Tinggi	28
AK-6	51	rendah	74	Tinggi	23
AK-7	51	rendah	69	Tinggi	18
AK-8	71	tinggi	86	Tinggi	15
AK-9	49	rendah	66	Tinggi	17
Rata-rata	60,16	sedang	76,89	Tinggi	

Tabel 2. Ringkasan Hasil Wilcoxon

Kemampuan komunikasi antarpribadi siswa	N	Rata-rata nilai	J hitung	J tabel	Sign. (2-tailed)
Sebelum diberikan <i>tratmen</i>		60,16			
Setelah diberikan <i>treatment</i>	9	76,89	2,66	6	0,008

masing siswa memiliki kemampuan yang tidak sama namun secara keseluruhan memang masih cenderung rendah dan cukup terlihat dari beberapa indikator yang memang tidak terpenuhi oleh siswa.

Siswa yang mendapat nilai tinggi memang siswa yang memiliki tingkat komunikasi antarpribadi yang baik, diharapkan dengan adanya siswa tersebut pada saat kegiatan treatment dapat memancing siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang rendah untuk ikut aktif dalam kegiatan. Hal ini juga bertujuan agar kelompok bersifat homogen karena anggota kelompok memiliki tingkat perkembangan yang sama dan heterogen karena berasal dari latar belakang yang beda dan kemampuan yang berbeda. Hal tersebut sesuai dengan pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sample atau sampel bertujuan.

Sampel yang diambil disini adalah 9 anak sehingga peneliti dapat mengetahui karakter masing-masing anak dan hal tersebut memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian yaitu kegiatan layanan bimbingan konseling teknik permainan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi yang memang penting dalam perkembangan siswa. Jhonson dalam Supratiknya (2005: 9-10) peranan penting dari komunikasi adalah (1) Komunikasi antar pribadi membatu perkembangan intelektual dan sosial anak. (2) Identitas dan jati diri kita terbentuk dalam dan lewat komunikasi dengan orang lain. (3) Memahami realitas di sekeliling kita serta menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang kita miliki tentang dunia di sekitar kita, kita perlu membandingkan kesan-kesan dan pengertian oranglain tentang realitas yang sama. (4) Kesehatan mental kita sebagian besar juga ditentukan oleh kualitas komunikasi atau hubungan kita dengan kesan-kesan dan pengertian orang lain tentang realitas yang sama.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadi adalah dengan menggunakan bimbingan kelompok berbasis permainan maksudnya adalah layanan yang digunakan adalah bimbingan kelompok yang menonjolkan permainan didalamnya. Sesuai dengan tujuan khusus dari bimbingan kelompok menurut Prayitno (2004: 3) Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkan tingkah laku yang lebih efektif. Dalam

hal ini kemampuan berkomunikasi, verbal maupun non verbal, ditingkatkan. Dinamika yang intensif tersebut dihasilkan dari permainan yang digunakan saat kegiatan bimbingan kelompok. sesuai dengan apa yang disebutkan oleh Romlah (2001: 118) permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Tanpa anak sadari anak bermain dan menikmati itu dan disitu ia belajar banyak hal yang bisa ia tanamkan dalam hidupnya salah satunya adalah belajar meningkatkan kemampuan komunikasi anak, tanpa anak sadari saat bermain mereka akan belajar berkomunikasi dengan teman sebayanya dengan suasana yang nyaman dan santai tersebut anak tidak merasa tegang dan tertekan sehingga lebih mudah dan tidak canggung dan dengan adanya permainan tersebut dapat diamati bagaimana komunikasi antar sebaya yang terjadi secara natural dan memudahkan saat pengamatan indikator yang muncul dan tidak. Dari permainan yang diadakan tersebut akan terlihat bagaimana interaksi dari siswa pada teman sebayanya, permainan yang digunakanpun permainan yang sesuai dengan tujuan yang ada yaitu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Pada setiap pertemuan permainan disesuaikan dengan materi yang diberikan pada sesi tersebut sehingga untuk mengamati indikator yang ada muncul atau tidak selain itu juga untuk merangsang siswa sebelum pembahasan materi yang akan diberikan pada pertemuan tersebut.

Melalui kegiatan bimbingan kelompok berbasis permainan yang dilakukan enam kali di ruang BK MTs Al Asror Tahun Ajaran 2017/2018 diperoleh hasil sesuai yang diharapkan yaitu setelah dilakukan post-test diperoleh hasil bahwa kemampuan komunikasi antarpribadi siswa kelas IX MTs Al Asror Tahun Ajaran 2017/2018 mengalami peningkatan dari yang berkemampuan rendah dan cukup menjadi berkemampuan tinggi. Data yang dari observasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan analisis data Wilcoxon. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel untuk uji wilcoxon, nilai $n = 9$ taraf kesalahan 0,05%, maka T tabel = 6. Jumlah jenjang perhitungannya adalah 2,66. Menurut Subjana (2002:450) jika J perhitungan lebih kecil atau sama dengan J tabel, dari daftar berdasarkan taraf nyata yang dipilih maka H_0 ditolak.

Berdasarkan perhitungan dengan tabel

penolong, J perhitungan = 2,66 dan J tabel = 8. Karena dalam penelitian ini J hitung \leq J tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa kemampuan komunikasi antarpribadi pada siswa kelas IX MTs Al Asror Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2017/2018 dapat ditingkatkan menggunakan bimbingan kelompok berbasis permainan. Peningkatan yang terjadi karena siswa mengikuti kegiatan secara rajin dan sungguh-sungguh serta menikmati kegiatan tersebut. Peningkatan yang terjadi adalah sebesar 16,73%, yaitu yang awalnya siswa memiliki kemampuan komunikasi antarpribadi dengan presentase 60,16% menjadi 76,89%. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor-faktor dari keefektifan komunikasi antarpribadi telah terpenuhi dengan adanya layanan bimbingan kelompok dengan berbasis permainan.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori analisis trasaksional yang diperkenalkan oleh Eric Berne (Rakhmat, 2007) dalam bukunya *Games People Play*. Model analisis trasaksional didasarkan pada tiga kepribadian yaitu: orang tua, orang dewasa, dan anak. Dalam model permainan ini, orang-orang yang menjadi subjek penelitian diberikan berbagai macam permainan untuk dilihat bagaimana hubungan interpersonal yang terjadi. Selanjutnya, Eric Berne (Rakhmat, 2007) mengungkapkan bahwa permainan efektif dalam meningkatkan hubungan interpersonal karena melalui permainan terjadi transaksi yang bersifat komplementer.

SIMPULAN

Keterampilan komunikasi antarpribadi 9 siswa kelas IX D MTs Al Asror setelah diberikan treatment meningkat dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Artinya, mereka memiliki kemampuan yang tinggi dalam komunikasi antarpribadi yang ditandai dengan aspek keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Teknik permainan terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antarpri-

badi siswa kelas IX D MTs Al Asror.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang didapat maka diajukan saran bagi peneliti selanjutnya untuk bisa mengembangkan permainan dalam bimbingan kelompok, membuat variasi permainan yang lebih menarik agar siswa dapat termotivasi mengikuti layanan bimbingan kelompok sehingga tujuan dari layanan bimbingan kelompok dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Suwarjo, dan Imania E. 2010. *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramita
- Supratiknya. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi Tinjauan Psikologi*. Yogyakarta : Kanisius
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang : UNNES Press
- Sutoyo, Anwar. 2009. *Pemahaman Individu*. Semarang: CV. Widya Karya.
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tempo. (2015, 8 Desember). *Lasro: Pelajar tawuran dipecat*. [Online]. Tersedia di <http://www.tempo.co/read/news/2014/12/08/064626947/Lasro-Pelajar-Terlibat-Tawuran-Pasti-Dipe-cat>.
- Warta Kota. (2015, 21 Januari). *Empat pelaku tawuran ditangkap di parung*. [Online]. Tersedia di <http://wartakota.tribunnews.com/2015/01/21/empat-pelaku-tawuran-ditangkap-di-parung>.
- Johnson, E.J. dkk.. (2015). *The handbook of the study of play*. London: The Strong
- Agus, P. (2011). *Efektivitas bimbingan kelompok melalui teknik permainan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa (studi kuasi eksperimen pada siswa kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung tahun pelajaran 2010-2011)*. Tesis. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widjaja, H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori Dan Praktik Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta : Erlangga.