

PENGARUH PERMAINAN DALAM KONSELING KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DI SMA ISLAM RAUDHATUL JANNAH PAYAKUMBUH

Via Reski Amelia, Masril, & Irman

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Batusangkar



ABSTRACT

The main problem in this study is about the low self-esteem of students, one of the techniques to increase confidence through the game in group counseling. The purpose of this study is to see whether there is a significant influence of game influence in group counseling on improving students' self confidence in SMA Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh. The type of this research is quantitative by using the experimental method is Pre-Exspermental design design, type one group pretest-posttest design. Samples in this study are students who have low confidence as many as 12 students. Analytical techniques used t-test and n-gain. Research results using increase students self-confidence significantly. Based on the calculation of n-gain game influence in group counseling of 0,27 (27%).

Keywords: confidence, group counseling, game.

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan salah satu unsur kepribadian yang sangat penting bagi setiap orang terutama bagi siswa, seseorang yang memiliki kepercayaan diri ia yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya dan memiliki tujuan yang jelas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Davies (dalam Marjanti, 2015, p.2-3) rasa percaya diri adalah “Keyakinan pada kemampuan-kemampuan sendiri, keyakinan pada adanya suatu maksud di dalam kehidupan, dan kepercayaan bahwa dengan akal budi mereka akan mampu melaksanakan apa yang mereka inginkan, rencanakan dan harapkan”. Kurangnya kepercayaan diri siswa bisa tampak dalam berbagai hal misalnya ketika mengungkapkan pendapat dalam forum diskusi, atau ketika guru meminta pendapat dari siswa, maka siswa yang kepercayaan dirinya rendah tidak akan berani mengungkapkan pendapatnya, padahal sebenarnya siswa tersebut mampu dan mempunyai potensi untuk bisa tampil lebih baik dan mempunyai pendapat yang dibutuhkan dalam forum diskusi. Berdasarkan

uraian tersebut tentu kepercayaan diri perlu ditingkatkan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Surya (dalam Dewi, 2012, p.14) rasa kurang percaya diri muncul karena adanya ketakutan, keresahan, khawatir, rasa tak yakin yang diiringi dada berdebar kencang dan tubuh gemetar yang disebabkan faktor dari luar”. Pada kenyataannya di lapangan masih ada siswa yang memiliki kepercayaan diri yang rendah, sementara kepercayaan diri itu penting bagi siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara “Masih ada siswanya kurang percaya diri terutama pada kelas X. Hal ini terlihat dari beberapa tingkah laku yang diperlihatkan oleh siswa, seperti mudah terpengaruh oleh orang lain, sering keluar masuk karena mengikuti teman-temannya, takut untuk tampil kedepan, saat ujian tidak percaya dengan kemampuan sendiri sehingga masih banyak yang mencontoh, takut untuk ditolak oleh orang lain, mudah marah dan gampang tersinggung oleh ucapan orang lain, dan mudah terpengaruh hal-hal yang negatif oleh temannya” (Ade Irwan, wawancara riset, 14 Februari 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas maka salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang konselor untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa yang rendah yaitu dengan memberikan konseling kelompok. Hal ini didukung oleh pendapat ahli yang menyatakan: “Bagi konseli, konseling kelompok dapat bermanfaat sekali karena melalui interaksi dengan anggota-anggota kelompok, mereka akan mengembangkan beberapa keterampilan yang pada intinya meningkatkan kepercayaan diri (*self confidence*) dan kepercayaan terhadap orang lain. Tujuan pelaksanaan konseling kelompok ini adalah untuk meningkatkan kepercayaan diri konseli” (Kurnanto, 2013, p.12). Berdasarkan pendapat di atas dapat kita ketahui bahwa konseling kelompok dapat digunakan dalam meningkatkan kepercayaan diri, karena di dalam konseling kelompok akan membangun komunikasi yang efektif sehingga siswa mampu berinteraksi secara baik dengan temannya. Kurang percaya diri pada siswa disebabkan karena sering dicemooh oleh teman lain, diejek, sehingga siswa tidak percaya dengan kemampuan yang dimilikinya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Nolte (dalam Rakhmat, 2007, p. 103) yang mengatakan jika anak dibesarkan dengan cemoohan, ia belajar rendah diri, jika anak dibesarkan dengan dorongan, ia belajar percaya diri.

Glasser (1998) talks about the seven deadly habits that are based on external control and that destroy our relationships: criticizing, blaming, complaining, nagging, threatening, punishing, and rewarding to control. he suggest that people replace these deadly habits with these seven caring habits to improve relationships: supporting, encouraging, listening, accepting, trusting, respecting, and negotiating differences.

Menurut Glasser (dalam Thomson, 2008, p.401) mengatakan tentang tujuh kebiasaan mematikan yang didasarkan pada kontrol eksternal dan yang menghancurkan relasi kita: mengkritik, menyalahkan, mengeluh, mengganggu, mengancam, menghukum, dan memberi penghargaan untuk kontrol. Dia menyarankan agar orang mengganti kebiasaan mematikan ini dengan

tujuh kebiasaan untuk memperbaiki hubungan: mendukung, men-dorong, mendengarkan, menerima, mem-percayai, menghargai, dan menegosiasikan perbedaan.

Konseling kelompok dapat digunakan dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menggunakan teknik permainan. Dengan permainan akan ada pengalaman interaksi dengan anggota yang lainnya, sehingga dengan sendirinya akan membantu membangun kepercayaan diri siswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Froebel (dalam Rahayu, 2013, p.75) mengemukakan bahwa pengenalan diperoleh melalui pengalamannya melalui bermain, dengan demikian kepercayaan diri anak akan tumbuh melalui kegiatan bermain yang dilakukan dengan kebebasan dan usahanya sendiri serta mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya sehingga mendapat pengalaman bagi dirinya.

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu; “Adakah pengaruh yang signifikan antara permainan dalam layanan konseling kelompok terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di SMA Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh ?

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang penulis lakukan ini adalah untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh permainan dalam konseling kelompok terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di SMA Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh.

KAJIAN PUSTAKA

A. Kepercayaan Diri

1. Pengertian Kepercayaan Diri

Menurut Rahman (dalam Suwarjo dan Eliasa, 2010, p.74) memberikan pengertian bahwa kepercayaan diri adalah “Sebagai keyakinan dalam diri seseorang bilamana ia mampu mencapai kesuksesan dengan berpijak pada usahanya sendiri”. Rendah atau kurangnya kepercayaan diri akan berdampak kepada keberhasilan dalam belajar, karna

siswa yang kurang percaya diri akan takut untuk mencoba sesuatu yang baru takut untuk gagal.

2. Karakteristik Kepercayaan Diri

Menurut Fatimah beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri yang proporsional, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Percaya akan kompetensi/kemampuan diri, hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan, ataupun hormat lain.
- Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- Punya pengendalian diri yang baik (tidak *mody* dan emosinya stabil).
- Memiliki *internal locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung pada usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak bergantung/ mengharapkan bantuan orang lain).
- Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi di luar dirinya.
- Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi (2006, 149-150).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Menurut Ghufron kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- Konsep Diri Menurut Anthony (dalam Ghufron) terbentuknya kepercayaan diri pada diri seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulannya dalam suatu kelompok. Hasil dari interaksi yang terjadi akan menghasilkan konsep diri.
- Harga Diri adalah penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Menurut Santoso (dalam Ghufron) berpendapat bahwa tingkat harga diri seseorang akan mempengaruhi tingkat kepercayaan diri seseorang.

- Pengalaman dapat menjadi faktor munculnya rasa percaya diri. Sebaliknya, pengalaman juga dapat menjadi faktor menurunnya rasa percaya diri seseorang. (2006, 35-36).

B. Konseling Kelompok

1. Pengertian Konseling Kelompok

Menurut Adhiputra layanan konseling kelompok merupakan layanan konseling yang diselenggarakan dalam suasana kelompok. Pada dasarnya layanan konseling kelompok merupakan konseling yang diselenggarakan dalam kelompok, dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi dalam kelompok itu (2013, p. 40).

2. Tujuan Konseling Kelompok

Menurut Corey (dalam Kurnanto, 2013, p.102) secara umum ada 13 tujuan –tujuan yang bisa diperoleh oleh para konseli dalam konseling kelompok yang salah satunya yaitu: untuk meningkatkan penerimaan, kepercayaan, dan penghargaan diri untuk mencapai suatu pandangan baru tentang diri.

3. Bentuk Pelaksanaan Konseling Kelompok

Pada pelaksanaan konseling kelompok, jumlah anggota kelompok akan mempengaruhi keberhasilan proses konseling. “Jumlah keanggotaan pada konseling kelompok terdiri dari empat sampai 12 orang klien Yalom (dalam Lubis, 2011, 210). Menurut Robert *generally, this is about 45-50 minutes* (2003, p.223). Maksudnya pada umumnya waktu penyelenggaraan konseling kelompok ini 45-50 menit setiap kali sesi. Bagaimanapun 10 sesi adalah batas untuk konselor sekolah, 6-8 sesi tampak lebih ideal. Artinya dalam pelaksanaan konseling kelompok ini 6-8 sesi yang paling ideal. “Myrick menyatakan bahwa *some experts suggest that a minimum of ten sessions is needed before most small*

group counseling can be effective and that may be only a start. Practically speaking, however, ten sessions is about the limit for most school counselors. Six to eight sessions seem more ideal (2003, p.223)

4. Tahap-Tahap Konseling Kelompok

Menurut Tohirin dalam menyelenggarakan layanan konseling kelompok terdapat beberapa tahap yaitu: pembentukan, peralihan, kegiatan, dan pengakhiran (2007, p.183). Adapun teknik-teknik dalam konseling kelompok adalah sebagai berikut:

- a. Teknik Permainan Kelompok
 Teknik permainan dapat diterapkan dalam layanan konseling kelompok baik sebagai selingan maupun sebagai media yang memuat materi pembinaan tertentu (2007, p.183).
- b. Menurut (Rusmana, 2009, p. 30-81) ada beberapa metode dan teknik dalam konseling kelompok:
 - 1) Teknik konseling kelompok psikoanalisa
 - 2) Teknik konseling kelompok adlerian
 - 3) Teknik konseling kelompok terpusat pada klien
 - 4) Teknik konseling kelompok gestalt
 - 5) Teknik konseling kelompokkrasional emotif

- 6) Teknik konseling kelompok analisis transaksional
- 7) Teknik konseling kelompok behavioral
- 8) Teknik konseling kelompok realitas
- 9) Teknik konseling kelompok cognitive-behavior.

C. Permainan

1. Pengertian Permainan

Menurut Santrock (dalam Suwarjo dan Eva) bermain (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri (2010, p.2). Salah satu fungsi permainan yang diuraikan Menurut David Geldard, (dalam Eva, 2010, p.15) adalah meningkatkan kemampuan berkomunikasi, sehingga di dalam konseling kelompok anggota kelompok dapat berinteraksi dengan anggota lain yang pada intinya akan meningkatkan rasa percaya diri. Menurut Suwarjo dan Eva (2010, p.33 dan 76) Ada beberapa permainan yang dapat diberikan kepada peserta dengan tujuan membentuk rasa percaya diri sehingga dapat mempercayai peserta lainnya. Permainan yang digunakan bis parkir, percayalah padaku, motivasi diri, kayu jatuh, see our feet, terjerat tali, potret diri, rool over, trust falls, memindahkan gelas. Untuk lebih jelas akandiilustrasikan dua buah permainan dengan menggunakan gambar dibawah ini:



Berdasarkan permainan di atas terlihat jelas, permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri. Seperti permainan potret

diri. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menemukan kekuatan diri sendiri dan mendapat pengakuan dari orang lain. Melalui

berbagai pertanyaan dan diskusi konseling memfasilitasi peserta untuk menemukan poin-poin belajar yaitu mengenal diri sendiri, mengenali kekuatan dan kelemahan sebagai bentuk yang harus disyukuri, mengenal peserta lain dengan apa adanya dan keakraban yang terjalin akan membawa kebersamaan. Permainan Kayu Jatuh Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguji kepercayaan peserta terhadap diri sendiri dan orang lain serta melatih cara berkomunikasi yang baik. Sehingga permainan ini mampu meningkatkan kemampuan terhadap diri sendiri.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Menurut Moh Kasiram penelitian eksperimen adalah “Model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimuli atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisi tersebut pada objek yang dikenai stimuli atau kondisi tersebut” (2010, p.211).

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini di SMA Islam Raudhatul Jannah Payakumbuh yang dilaksanakan dari bulan November 2016 sampai Juli 2017.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Islam Raudhatul Jannah yang memiliki kepercayaan diri yang rendah dan sedang. Sampel dari penelitian ini adalah sebanyak 12 siswa yang memiliki kepercayaan diri yang sedang dan rendah setelah dilakukan *random sampling*.

4. Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Maka sebelum pengumpulan data digunakan maka terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah instrument tentang kepercayaan diri valid atau tidak, reliabel atau tidaknya. Kemudian melakukan uji keterbacaan.

5. Desain Penelitian

Desain penelitian ini yaitu dengan cara mengobservasi satu kelompok subjek. Kemudian diberikan *pretest* (O1), untuk mengukur mean kepercayaan diri siswa sebelum diberikan permainan dalam layanan konseling kelompok. Setelah itu diberikan *treatment* (X) sebanyak 6 (enam) kali kepada kelompok subjek dengan menggunakan teknik permainan dalam konseling kelompok sebanyak 12 permainan, lalu diberikan *posttest* (O2) untuk mengukur mean kepercayaan diri siswa setelah diberikan *treatment*.

6. Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dengan cara: (a) Mencari rerata nilai tes awal (O1)/ *pretest* (b) Mencari rerata nilai tes akhir (O2)/ *posttest* (c) Menghitung perbedaan rerata dengan menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut: $t_0 = \frac{M_D}{SEMD}$ (Sudijono, 2010, p.305-306)

PEMBAHASAN

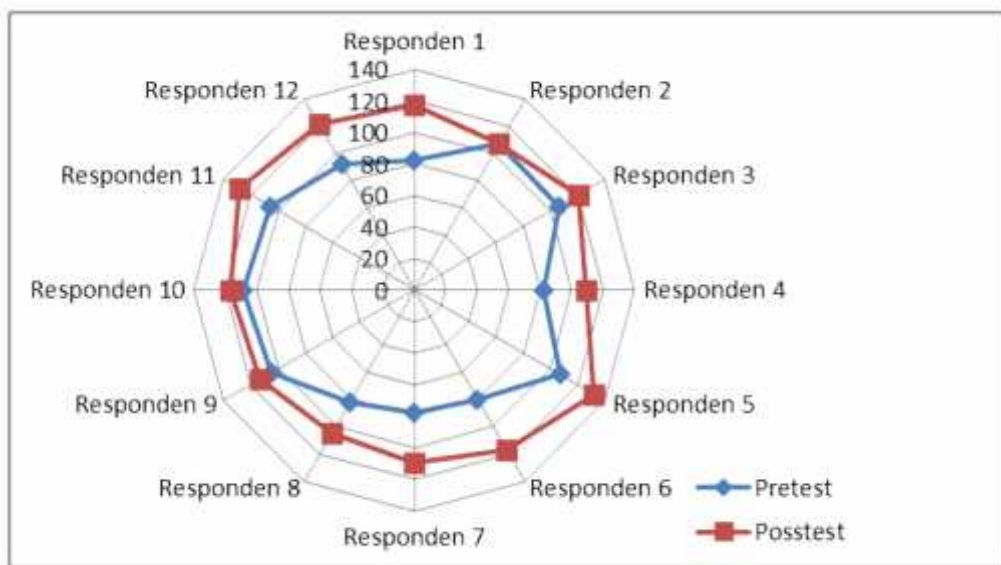
1. Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest

No	Inisial	Prettest		Posstest		Peningkatan skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	Responden 1	82	Rendah	117	Tinggi	35
2	Responden 2	107	Sedang	107	Sedang	0
3	Responden 3	106	Sedang	120	Tinggi	14
4	Responden 4	82	Rendah	109	Tinggi	27
5	Responden 5	107	Sedang	132	Tinggi	25
6	Responden 6	80	Rendah	117	Tinggi	37
7	Responden 7	78	Rendah	110	Tinggi	32
8	Responden 8	82	Rendah	105	Sedang	23
9	Responden 9	105	Sedang	113	Tinggi	8
10	Responden 10	109	Sedang	117	Tinggi	8

11	Responden 11	106	Sedang	128	Tinggi	22
12	Responden 12	92	Sedang	121	Tinggi	29
Jumlah		1136		1396		260
Rata-rata		94,6	Sedang	116,3	Tinggi	21,7

Tabel di atas dapat dijelaskan perbandingan skor pretest dengan posttest, skor pretest sebanyak 1136, dengan rata-rata 94,6 berada pada kategori sedang. Setelah dilakukan treatment terjadi perubahan skor pretest sebanyak 1396 dengan rata-rata 116,3

berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat disimpulkan perbedaan skor sebanyak 260 poin, dengan rerata perbedaan skor dengan rata-rata 21,7. Artinya permainan dalam konseling kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri.



Gambar di atas menjelaskan tabel perbandingan skor pretest dan posttest mengenai kepercayaan diri siswa. Dari gambar di atas terlihat jelas peningkatan skor kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah

dilakukan treatment. Seperti responden 1 dan responden 6 terlihat peningkatan kepercayaan diri berkisar 35, dan pada responden 2, 9, dan 10 hanya sedikit terjadi peningkatan.

Perbandingan skor Pretest - Posttest Secara Per Aspek

No	Aspek Kepercayaan diri	Pretest		Posttest	
		Rata-rata	Kategori	Rata-rata	Kategori
1	Percaya akan kemampuan Diri	17,8	Sedang	21,1	Tinggi
2	Antikonformis	5,5	Sangat Rendah	6,6	Rendah
3	Punya Pengendalian Diri	21	Sedang	27	Tinggi
4	<i>Internal Locus of control</i>	19	Sedang	23,8	Sedang
5	Cara pandang positif	18	Sedang	22	Tinggi
6	Harapan realistic	12	Rendah	14,7	Sedang
Rata-Rata		93,3	Sedang	115,2	Tinggi

Tabel di atas dapat dijelaskan perbandingan rata-rata skor pretest dengan rata-rata posttest, rata-rata pretest sebanyak 93,3, berada pada kategori sedang. Setelah dilakukan treatment terjadi perubahan skor posttest dengan rata-rata 115,2 berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat disimpulkan perbedaan skor sebanyak 260 poin, dengan rerata perbedaan skor dengan rata-rata 21,7. Artinya permainan dalam konseling kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri.

Berdasarkan analisis data penelitian ini. Hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t yaitu (6,40). Artinya $t_o(6,40) > t_t(2,201)$. Untuk melihat seberapa efektif pengaruh permainan dalam konseling kelompok terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa, dapat dilakukan uji normalisasi yang dinamakan *n-gain*. Adapun rumus *n-gain* menurut Meizzer (dalam Masril) adalah sebagai berikut :

Pengaruh Permainan dalam Konseling Kelompok Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri secara Total dan per Aspek

No	Indikator	Hasil n-gain	Kategori
1	Percaya diri	0,27	Rendah
2	Percaya akan kemampuan diri	0,21	Rendah
3	Antikonformis	0,35	Sedang
4	Pengendalian Diri	0,34	Sedang
5	<i>Internal Locus of Control</i>	0,29	Rendah
6	Harapan Realistik	0,27	Rendah

Adapun ketentuan dari hasil analisis data menggunakan rumus *n-gain* adalah sebagai berikut:

Kriteria Indeks Gain

Indeks Gain	Ketentuan
Indeks Gain $> 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq \text{indeks Gain} \leq 0,70$	Sedang
Indeks Gain $< 0,30$:	Rendah

Pembahasan

Berdasarkan analisis data empirik di atas tentang pengaruh permainan dalam konseling kelompok terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa secara keseluruhan dengan hasil *t*-hitung sebesar (6,40) $>$ *t*_t (2,201) pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil *n-gain* secara keseluruhan dapat berpengaruh sebesar 0,27 (27%) terhadap kepercayaan diri siswa berada pada kategori rendah. Artinya permainan dalam konseling kelompok berpengaruh dalam meningkatkan kepercayaan diri namun berada pada kategori rendah. Hal tersebut dapat diduga karena adanya faktor internal dan

eksternal yang mempengaruhi dalam meningkatkan kepercayaan diri. Menurut Suryabrata (dalam Hapasari dan Primatstuti, 2014, p.65) faktor yang menghambat kepercayaan diri itu sendiri berasal dari faktor internal dan eksternal seperti: Kondisi Fisik, Harga Diri, Dukungan Sosial, Rendah Diri.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan dalam konseling kelompok terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dapat disimpulkan bahwa: Pertama, permainan dalam konseling kelompok dapat

meningkatkan kepercayaan diri dengan hasil t hitung sebesar 6,40 dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Berdasarkan hasil n-gain permainan dapat meningkatkan kepercayaan diri, namun berada pada kategori rendah. Kedua dilihat dari aspek –aspek kepercayaan diri ada pengaruh permainan tersebut berada pada kategori sedang yaitu aspek antikonformis dan pengendalian diri dengan rentang 0,34 (34%) sampai 0,35 (35%). Sedangkan aspek percaya akan kemampuan diri, *internal locus of control*, cara pandang positif, dan harapan realistik berada pada kategori rendah dengan rentang : 0,21 (21%) sampai 0,29 (29%). Ketiga permainan dalam konseling kelompok dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis ingin memberikan saran kepada: yang akan menggunakan permainan dalam konseling kelompok terhadap peningkatan kepercayaan diri, agar dapat mempertimbangkan waktu, proses serta keefektifan dalam memberikan teknik ini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adhiputra, A. A. N. (2013). *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ghufron, N. dan Risnawita, R. (2010). *Teori-Teori Psikolog*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hapasari, A dan Primastuti E. (2014). Kepercayaan Diri Mahasiswa Papua Ditinjau Dari Dukungan Teman Sebaya. *Psikodimensia Vol. 13 No.1*, 60-72
- Kasiram, M. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Kurnanto, M. E. (2013). *Konseling Kelompok*, Bandung: Alfabeta.
- Lubis, N. L. (2011). *Memahami Dasar-Dasar Konseling dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Kencana.
- Marjanti, S. (2015). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Konseling Kelompok Bagi Siswa X IPS 6 SMA 2 BAE KUDUS” *Jurnal Konseling Gusjigang*”
- Rahayu, A.Y. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, Jakarta: Pt Indeks.
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Robert, M. D. (2003). *Developmental of Guidance and Counseling*, Minneapolis: Educational Media Corporation.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok Di Sekolah (Metode, Teknik dan Aplikasi)*, Bandung: Rizqi Press.
- Suwarjo dan Eliasa, E. I. (2010). *Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Thomson, (2008). *Theory and Practice of Group Counselin, Seventh Edition Gerald Corey, USA*.
- Tohirin, (2007). *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.