

LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN KERJASAMA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Oni Titik Wahyuning Rici¹, Tuty Alawiyah²
nurrici29@gmail.com, Tutyrahman@yahoo.co.id

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Siliwangi

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa. Stephens mengelompokkan keterampilan sosial menjadi empat aspek yaitu “*environmental, interpersonal, self-related, and task related behaviors*” (Cartledge & Milburn, 1995:17). Peneliti meneliti keterampilan sosial siswa dari empat aspek tersebut, teknik permainan kerjasama dalam bimbingan kelompok individu dapat belajar keterampilan sosial melalui pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia, karena melalui permainan maka akan muncul suasana yang santai dan menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil penelitian “layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama efektif meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VIII B di SMPN 2 Batujajar, Kab. Bandung Barat”, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama. Berdasarkan hasil output diatas diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan hasil perhitungan rata-rata skor keterampilan sosial sebelum diberikan perlakuan adalah 87,1 dan setelah diberikan perlakuan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan keterampilan sosial pada siswa cenderung meningkat dengan angka 126. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh dalam penerapan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas VIII B di SMPN 2 Batujajar di Kab. Bandung Barat.

Kata Kunci : Keterampilan sosial, permainan kerjasama, bimbingan kelompok

PENDAHULUAN

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) ditinjau dari usia tergolong ke dalam masa remaja. Tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (Muhammad Ali, 2008:10) yaitu dapat membina hubungan baik dengan anggota kelompok baik sesama jenis ataupun yang berlainan jenis. Di usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah luas dan kompleks dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya, termasuk pergaulan dengan sesama jenis ataupun berlainan jenis. Tugas perkembangan selanjutnya adalah mencapai kemandirian secara emosional dan mengembangkan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat. Perkembangan intelektual dan emosional juga didapatkan oleh remaja dalam kelompoknya dengan berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat menjalin hubungan sendiri, selalu menjalin hubungan dengan orang lain, mengenali dan memahami satu sama lain, membangun interaksi yang baik. Ketika manusia melakukan interaksi dengan orang lain, maka secara langsung manusia akan melakukan hubungan interpersonal. Kehidupan sosial menuntut manusia untuk dapat menyesuaikan diri dan bergabung dengan lingkungan yang mungkin tidak mendukung, untuk itu sangat dibutuhkan keterampilan sosial yang baik untuk dapat mengikuti kehidupan sosial yang semakin berkembang.

Keterampilan sosial adalah suatu keterampilan untuk mengatasi atau menjalani kehidupan sosial dengan baik (Neila Ramdhani, 1994:96). Siswa dengan keterampilan sosial akan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Keterampilan sosial adalah keterampilan yang timbul akibat adanya hubungan antar manusia dengan manusia lain yang saling membutuhkan.

Melalui teknik permainan kerja sama dalam bimbingan kelompok individu dapat belajar keterampilan sosial melalui pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia, melalui permainan maka akan tercipta suasana yang menyenangkan. Dalam suasana seperti itu orang dapat belajar lebih baik dan sungguh-sungguh. Selain itu, sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai cara mengambil keputusan, memecahkan masalah, merencanakan sesuatu, dan bagaimana cara seseorang melakukan komunikasi serta kontak sosial. Ini berarti bahwa permainan menjadi satu contoh untuk keadaan yang sebenarnya. Melalui permainan kerja sama yang terpenting adalah apabila peserta mampu untuk menerapkan dan mereaksi sesuai dengan pola interaksi sosial. Peserta mendiskusikan pemecahan masalah yang timbul dihadapi secara bersama maka akan terjadi suatu interaksi yang diharapkan kemudian akan dikaitkan dan diterapkan di kehidupan sehari-hari. Menurut Solehuddin (dalam Suherman, 2016) bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel.

Keterampilan sosial menurut Libet dan Lewinshon (Cartledge dan Milburn, 1995:3) didefinisikan sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan. Menurut Sri Sumarni (2006:312), dinyatakan bahwa keterampilan sosial sangat dibutuhkan manusia karena dengan keterampilan ini seseorang dapat menghadapi dan mengatasi masalah yang dijumpai dalam kehidupan sosialnya. Menurut Andi Mappiare (2006:312) keterampilan sosial (*social skills*) sebagai keterampilan antar pribadi yang berkaitan dengan interaksi sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan yang berkaitan dengan perilaku diri yang digunakan selama melakukan interaksi dengan orang lain secara efektif, dimana seseorang mampu menunjukkan perilaku diri yang baik dan dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan, serta dapat menjalankan tugasnya sesuai dengan perannya.

Karakteristik keterampilan Sosial

Karakteristik keterampilan sosial menurut Kaili Chen (Lujianto, 2009:29) ini meliputi :

- a. Memahami dan mengatur emosi diri maupun orang lain (kontrol emosi).
- b. Merespon orang lain dan mengarahkan tindakan sosial (sikap sosial).
- c. Interaksi dan berkomunikasi secara verbal maupun non verbal (komunikasi).
- d. Bertanggung jawab atas tindakan (tanggung jawab).
- e. Memperhatikan orang lain (peduli).

Menurut Anwar Kurnia (2006:30) *Social skill* atau kecakapan sosial sebagai bagian dari *life skills* meliputi dua hal sebagai berikut :

- a. Kecakapan berkomunikasi dengan empati (*communication skills*)

Kecakapan ini berarti komunikasi yang bukan hanya sekedar penyampaian pesan tetapi menyangkut isi dan sampainya pesan dengan kesan baik yang menimbulkan hubungan harmonis. Keterampilan komunikasi meliputi: memberikan umpan balik, mengungkapkan perasaan, mendukung dan menanggapi orang lain, serta menerima diri sendiri dan orang lain.

- b. Kecakapan bekerjasama (*collaboration skills*)

Kecakapan ini meliputi :

- 1) Memahami dan menerima peran yang berbeda.
- 2) Memfasilitasi kelompok agar lebih efektif.
- 3) Menggunakan sumber daya secara efektif.
- 4) Bekerja dengan suatu populasi yang berbeda.
- 5) Respon dalam hubungan yang kompleks.

Sedangkan menurut Cardella dan Merrel (Merrel & Gimpel, 1998:36) terdapat 5 (lima) dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu:

- a. Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*), ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain.
- b. Manajemen diri (*self-management*), merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu mengontrol emosional, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, mampu menerima kritikan dengan baik.
- c. Kemampuan akademis (*Academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
- d. Kepatuhan (Compliance), menunjukkan remaja yang bisa mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
- e. Perilaku asertive (*Assertion*), didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat seorang remaja mampu menunjukkan perilaku yang tepat pada situasi yang diharapkan.

Aspek Keterampilan Sosial

Stephens mengelompokkan keterampilan sosial menjadi empat aspek yaitu “*environmental, interpersonal, self-related, and task related behaviors*” (Cartledge&Milburn, 1995:17). Aspek keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Aspek Keterampilan sosial

<p>Perilaku diri Menerima konsekuensi Perilaku etika Mengekspresikan perasaan Perilaku respon Peduli terhadap diri sendiri</p>	<p>Perilaku lingkungan Peduli lingkungan Peka dengan keadaan darurat</p>
<p>Perilaku terkait tugas Bertanya dan menjawab Pertanyaan Memperhatikan penjelasan Diskusi kelas Menyelesaikan tugas-tugas Mengikuti arah/peraturan Kegiatan kelompok Mengerjakan tugas Menunjukkan diri</p>	<p>Perilaku interpersonal Mengatasi konflik Mengucapkan salam Membantu orang lain Membuat percakapan Berorganisasi Mampu menerima orang lain apa adanya Mengatur diri</p>

Pengelompokkan komponen diatas dapat dijelaskan bahwa keterampilan sosial mengandung beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Memahami dan menerima konsekuensi sosial
- 2) Mengarahkan perilaku sesuai etika
- 3) Mengekspresikan perasaan
- 4) Mengatasi konflik
- 5) Memperhatikan orang lain
- 6) Bekerjasama dengan orang lain
- 7) Mengatur diri dalam situasi sosial
- 8) Peduli kepada sesama
- 9) Peka terhadap keadaan darurat
- 10) Memahami dan menghargai orang lain
- 11) Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan
- 12) Memperhatikan penjelasan guru
- 13) Aktif dalam diskusi dan kegiatan kelompok
- 14) Mengerjakan tugas
- 15) Berperilaku sesuai aturan

Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah salah satu jenis layanan bimbingan dan konseling. Bimbingan kelompok adalah layanan urutan keenam dari sepuluh jenis layanan, mulai

dari layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan/penyaluran, layanan penguasaan konten, layanan konseling perorangan, layanan bimbingan kelompok, layanan konseling kelompok, layanan konsultasi, layanan mediasi, dan layanan advokasi. Layanan bimbingan kelompok menurut (Prayitno, 2004, 12) adalah satu layanan bimbingan konseling yang diberikan pada sekelompok orang/siswa dalam suasana kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok agar mendapatkan informasi dan pemahaman baru dari topik yang dibahas.

Menurut Rusmana (2009:13) bimbingan kelompok didefinisikan sebagai suatu proses pemberian bantuan kepada seseorang melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggota untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman untuk mengembangkan wawasan, sikap atau keterampilan yang dibutuhkan dalam upaya mencegah timbulnya dalam masalah atau dalam mengembangkan pribadi.

Teknik Permainan Kerjasama

(Nursalim dan suradi, 2002) permainan digunakan sebagai obyek untuk melampiaskan ketegangan-ketegangan psikis dari individu. Melalui permainan individu dapat melampiaskan ketegangan-ketegangan emosinya. Teknik bermain bisaanya digunakan sebagai pelengkap untuk teknik-teknik lain.

Permainan dan latihan yang digunakan peneliti bertujuan untuk belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal diri sendiri dengan lebih baik artinya permainan ini tidak hanya digunakan oleh orang-orang dan kelompok-kelompok yang bergerak di bidang sosial. Melainkan juga oleh setiap kelompok yang ingin mendekati tujuan permainan dan latihan itu.

Permainan kerja sama adalah bentuk permainan yang dikerjakan dalam suatu keadaan ketika sekelompok orang bekerja untuk mencapai tujuan bersama. Dalam permainan kerja sama peserta dapat suatu pengalaman kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merenungkannya untuk menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka (Wenzler, 1993). Selain itu mereka diajak untuk mengungkapkan hal-hal yang dialami saat permainan berlangsung. Lalu, pengalaman tersebut diolah kelompok bersama pembimbing / fasilitatornya dengan mendiskusikan dan membuat kesimpulan berdasarkan kesadaran, para peserta dapat mengetahui apa yang sebenarnya diinginkan akan dipilih. Terdapat 6 permainan kerja sama (wenzler, 1993, 99) yang akan

diterapkan yaitu: Puzel kayu, sarang korek api, membangun piramid, tebak kata bergambar, menyusun balok, dan kapal karam.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Cresweel (2010, hlm.24) menyatakan bahwa, “pendekatan kuantitatif adalah pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survey untuk menentukan frekuensi dan prosentase tanggapan mereka.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*Quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2012:109) metode penelitian *Quasi experiment* adalah penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek yang diteliti dengan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dapat disimpulkan bahwa eksperimen adalah kegiatan percobaan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu. Adapun jenis desain yang digunakan adalah *Quasi Experiment* dengan *one group pretest and posttest design*. Menurut Sugiyono (2012:110) *one group pretest and posttest design* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pengolahan data menggunakan SPSS, dapat ditampilkan hasil perhitungan seperti terangkum dalam tabel berikut ini :

Hasil uji normalitas KS residual adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-6
	Std. Deviation	4,57832102
Most Extreme Differences	Absolute	0,399
	Positive	0,261
	Negative	-0,399
Test Statistic		748
Asymp. Sig. (2-tailed)		.827 ^c
a. Test distribution is Normal. b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi $0,827 > 0,05$ maka kesimpulannya bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis paired sample T Tes dan Anova.

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data adalah homogeny
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data adalah tidak homogen.

Tabel. 2
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.502	1	10	.115

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi $0,115 > 0,05$ maka kesimpulannya adalah data distribusi adalah homogen.

Uji T paried sampel

Uji paired sample t test digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama, namun memiliki dua data.

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Hasil dari uji paired sample t test sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil deskriptif statistik

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretest	6	87,17	4,579	1,869
posttest	6	126,00	13,312	5,434

Pada *output* yang pertama ini hanya menjelaskan statistik deskriptif dari kedua sampel atau data pretest dan posttest. Untuk nilai pretest diperoleh rata-rata 87,17, sedangkan untuk nilai posttest 126,00. Jumlah siswa yang menjadi sampel adalah 6 orang. Untuk nilai std.deviasinya pada pretest 4,579 dan posttest 13,312. Terakhir adalah nilai std eror mean untuk pretest 1,869 dan untuk posttest sebesar 5,434.

Tabel 4
Hasil Korelasi

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	6	.075	.756

Bagian kedua *output* ini adalah hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau variable yakni pretest dan posttest. Berdasarkan *output* diatas diketahui bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,075 dengan nilai sig sebesar 0,756. Karena sig 0,756 > probabilitas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel pretest dengan variabel posttest.

Tabel. 5
Hasil Uji Paried Samples

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	235,000	15,401	6,773	103,020	126,65	17.580	6	.000

Berdasarkan hasil *output* diatas diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05, maka HO ditolak dan Ha diterima. Sehingga kesimpulannya yaitu ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh dalam penerapan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VIII B di SMPN 2 Batujajar.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di SMPN 2 Batujajar berlangsung dengan baik, siswa yang mengikuti bimbingan kelompok dengan antusias yang tinggi kemudian diberikan secara terus menerus. Guru Bimbingan dan konseling serta pihak yang terkait terus membantu dalam pelaksanaan layanan konseling kelompok. Sehingga siswa mampu menemukan solusi permasalahannya dan mampu mengembangkan diri secara optimal.

Dari hasil *post test* yang meningkat dibanding hasil *pre test* menunjukkan bahwa permainan kerjasama yang berikan kepada siswa selama penelitian efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa. Hasil lain dari penelitian ini adalah hasil interpretasi Uji Paired T Test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga disimpulkan bahwa permainan kerjasama berperan efektif dalam meningkatkan kerjasama pada siswa setelah dilakukan *treatment* dalam jangka waktu tertentu. Hal-hal

lain yang menunjukkan bahwa perilaku rendahnya keterampilan sosial pada siswa menurun terbukti dari penemuan peneliti selama di lapangan. Selain dapat mengurangi perilaku rendahnya keterampilan sosial pada siswa, permainan kerjasama efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

SIMPULAN

Secara umum siswa berada pada kategori keterampilan sosial rendah artinya siswa merasa bahwa mereka lebih nyaman dan terbuka untuk kelompok yang dianggap dengan mereka saja, ada kecenderungan siswa hanya berkelompok dengan siswa lain yang itu-itu saja. Sehingga terjadi komunikasi yang kurang baik antar teman satu kelasnya dan cenderung berkubu-kubu. Dari hasil uji Penerapan teknik permainan kerjasama dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Kemudian, Kategori keterampilan sosial rendah yang telah berhasil ditingkatkan oleh bimbingan kelompok adalah merasa nyaman dengan kelompok atau teman-teman yang dianggap dekat saja dan tidak bisa menjalin komunikasi yang baik dengan teman diluar kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian “keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan teknik permainan kerjasama pada siswa kelas VIII B di SMPN 2 Batujajar”, dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kerjasama. Dengan hasil perhitungan rata-rata skor keterampilan sosial rendah sebelum diberikan perlakuan adalah 87,1 dan setelah diberikan perlakuan permainan kerjasama dalam meningkatkan keterampilan sosial pada siswa cenderung meningkat dengan angka 126 Sehingga kesimpulannya adalah ada perbedaan rata-rata antara hasil pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh dalam penerapan teknik permainan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa kelas VIII B di SMPN 2 Batujajar.

REFERENSI

- Cartlegde, G. & Milburn, J. F. (1995). *Teaching Social Skills to Children and Youth: Innovative Approaches*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Creswell, J.W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Merrell, K.W & Gimpel, G.A. (1998). *Social Skill of Children and Adolescents Conceptualization, Assessment, Treatment*. New Jersey London. Lawrence. Erlbaum Associates.
- Neila Ramdhani. (1994). *Pelatihan Keterampilan Sosial pada Mahasiswa yang Sulit Bergaul, Tesis S2*. Yogyakarta: Program Studi Pasca Sarjana UGM.
- Prayitno dan Amti. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Renika Cipta

- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Malang: UM Press
- Prayitno dan Amti, Eman. (2004). *Dasar-dasar Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusmana, Nandang, (2009). *Bimbingan dan Konseling Klompok di Sekolah, (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: UPI
- Santrock, J.W. 2003. *Perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Soekanto, Soerjono. (2002). *sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Grafindo media
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, M. M. (2016). Efektivitas Strategi Permainan Dalam Mengembangkan Self-control Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(2), 194-201.
- Supriatna, dkk. (2019). Seminar Positive Parenting Program (Tripe P) Pada Ibu-Ibu Dhrama Wanita Persatuan Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) IKIP Siliwangi*. 2(2).175-168
- Wenzler, Hildegard & Fischer-Siregar, Maria. 1993. *Proses Pengembangan Diri dalam Permainan dan Latihan dalam Dinamika Kelompok*. Jakarta: Grasindo.