

## EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK *GAMES* UNTUK MENURUNKAN KEJENUHAN BELAJAR SISWA

NURUL FAUZIANA, TEUKU FADHLI\*, ZAMRATUL AINI

Universitas Jabal Ghafur, Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa SMA Negeri 1 Simpang Tiga berdasarkan dari hasil observasi pra-penelitian menemukan banyak siswa kurang memperhatikan pelajaran, kehilangan konsentrasi, bahkan para siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti mengobrol, menggambar, ataupun melamun. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Games* untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Penelitian termasuk penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II<sub>1</sub> SMA Negeri 1 Simpang Tiga yang berjumlah 70 orang siswa, metode pengambilan menggunakan *simple random sampling* dengan total jumlah sampel keseluruhan 14 siswa yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan adalah model skala *likert*. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *asympt sign. (2-tailed)* lebih kecil dari nilai kritik 0,005 ( $0,001 \leq 0,005$ ), ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan kelompok eksperimen (30,29) lebih kecil dari nilai rata-rata kelompok kontrol (65,29), hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *games* efektif untuk menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga.

Kata-kata kunci: Bimbingan kelompok, teknik games dan kejenuhan belajar

### Abstract

This research was motivated by the problem of learning saturation experienced by students of SMA Negeri 1 Simpang Tiga based on the results of pre-research observations found that many students paid less attention to lessons, lost concentration, even students did other activities that were not related to lessons such as chatting, drawing, or daydream. The purpose of this study was to determine the effectiveness of Group Guidance with Games Techniques to Reduce Study Saturation in Class XI Students of SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Research includes experimental research. The research population was all students of class II<sub>1</sub> SMA Negeri 1 Simpang Tiga, totaling 70 students. The sampling method used simple random sampling with a total sample of 14 students who were divided into experimental and control groups. The instrument used is a Likert scale model. Hypothesis testing using the Wilcoxon test. Based on the results of the study, the *asympt sign (2-tailed)* value is smaller than the critical value of 0.005 ( $0.001 \leq 0.005$ ), this indicates that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, with the average value after being given treatment to the experimental group (30.29) more smaller than the average value of the control group (65.29), this indicates that group guidance with games technique is effective in reducing learning boredom in class XI students of SMA Negeri 1 Simpang Tiga.

Key words: Group guidance, game techniques and learning saturation

---

\*Penulis Korespondensi.

Email: nurulfauziana@gmail.com, teukufadhli@unigha.ac.id\*, zamratulaini@unigha.ac.id

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan manusia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang ia miliki dan sesuai dengan lingkungannya.

Pembelajaran akan menciptakan suasana yang mendukung siswa untuk belajar. Menurut Sugihartono dkk (2012: 74) belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen dan menetap karena interaksi individu dengan lingkungannya.

Faktor psikologis dan kelelahan termasuk faktor yang dapat mempengaruhi belajar. Kedua faktor tersebut erat kaitannya dengan masalah kejenuhan belajar. Menurut Hakim (2004: 62) kejenuhan belajar adalah suatu kondisi mental seseorang saat mengalami rasa bosan dan lelah yang amat sangat sehingga mengakibatkan timbulnya rasa lesu, tidak bersemangat, atau tidak bergairah untuk melakukan aktivitas belajar. Sedangkan menurut Syah (2003: 180) penyebab kejenuhan yang paling umum adalah keletihan yang melanda, karena keletihan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada peserta didik yang bersangkutan.

Keletihan mental dipandang sebagai faktor utama penyebab munculnya kejenuhan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2019 kepada Guru Bimbingan dan Konseling, diperoleh informasi bahwa siswa sering mengeluh bosan / jenuh saat mengikuti kegiatan belajar mengajar karena para siswa terus menerus dihadapkan pada rutinitas kegiatan belajar mengajar yang monoton.

Terkait dengan permasalahan mengenai kejenuhan belajar yang dialami oleh siswa SMA Negeri 1 Simpang Tiga, maka perlu adanya peran sekolah melalui layanan Bimbingan dan Konseling. Berhubungan dengan permasalahan di atas, usaha/alternatif cara Guru Bimbingan dan Konseling dalam mengatasi permasalahan kejenuhan belajar siswa salah satunya dapat menggunakan permainan/games.

*Games* diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah permainan. Ismail (dalam Suwarjo & Eliasa, 2011: 3) menyatakan bahwa permainan (*games*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”. Permainan adalah kegiatan yang dilakukan bukan hanya oleh anak saja namun juga dilakukan oleh orang dewasa sekalipun.

Monks dkk (2014: 131) menyatakan bahwa orang tua dan remaja pun bermain.

Observasi awal peneliti, menunjukkan bahwa bimbingan dan konseling memiliki peran yang penting dalam mengatasi kesulitan siswa memecahkan masalahnya. Dalam hal ini kesulitan yang dialami siswa adalah kejenuhan belajar.

Berdasarkan berbagai fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik *Games* untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga”.

## METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Menurut Sugiyono (2018: 72) bahwa “Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II<sub>1</sub> SMA Negeri 1 Simpang Tiga yang berjumlah 70 orang siswa. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan dengan cara pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Dengan demikian jumlah sampel dalam

penelitian ini sebanyak 14 siswa SMA Negeri 1 Simpang Tiga yang terdiri dari 7 orang siswa kelas IIA sebagai kelas Kontrol dan 7 Orang siswa kelas IIB sebagai kelas eksperimen.

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan Uji *Wilcoxon*. Menurut Cornelius (2009:148), Uji *Wilcoxon* merupakan penyempurnaan dari uji tanda. Uji ini disebut juga uji peringkat/rangking bertanda. Hal ini karena disamping memberi tanda positif (+) dan negative (-) untuk menunjukkan perbedaan dalam pengujian, dilakukan pula pemberian peringkat/rangking pada perbedaan tersebut.

Sedangkan kaidah pengambilan keputusan terhadap hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon* ini dilakukan berdasarkan angka probabilitas, dasar pengambilan keputusannya, yaitu:

Jika probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Jika probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Dalam pelaksanaan uji *Wilcoxon* dilakukan dengan menggunakan analisis uji melalui program SPSS, hasil dari pengujian ini kemudian disimpulkan untuk membuktikan bahwa bimbingan kelompok teknik games ini efektif untuk menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pre-test pada tingkat kejenuhan belajar peserta didik sebelum dilaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik *games*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Angket Kejenuhan Belajar Siswa Kelas Kontrol

No Responden	Skor	Kriteria
1	2	3
1	69	Sangat Tinggi
2	57	Tinggi
3	63	Sangat Tinggi
4	51	Tinggi
5	72	Sangat Tinggi
6	73	Sangat Tinggi
7	72	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa dari total keseluruhan sampel dalam penelitian ini sebanyak 7 orang siswa kelas III SMA Negeri 1 Simpang Tiga, sebanyak 5 orang siswa memiliki tingkat kejenuhan belajar dengan kriteria sangat tinggi dan 2 orang siswa memiliki kejenuhan belajar dengan kriteria tinggi, sedangkan untuk kriteria kejenuhan belajar siswa pada kategori rendah sebelum diberikan perlakuan tidak ditemukan adanya siswa yang terindikasi kejenuhan belajar pada tingkat rendah.

Hasil analisis deskriptif yang diperoleh dari data kelas eksperimen skala kejenuhan belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *games*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil Angket Kejenuhan Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No Responden	Skor	Kriteria
1	2	3
1	27	Rendah
2	28	Rendah
3	43	Sedang
4	28	Rendah
5	22	Sangat Rendah
6	21	Sangat Rendah
7	43	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, diberi perlakuan (*treatment*) layanan bimbingan kelompok dengan teknik *games* menghasilkan penurunan tingkat kejenuhan belajar terhadap peserta didik, yaitu 3 orang peserta didik memiliki tingkat kejenuhan belajar pada kategori rendah, 2 orang siswa memiliki tingkat kejenuhan belajar dengan kriteria sangat rendah dan 2 orang peserta didik memiliki tingkat kejenuhan belajar pada kategori sedang.

Setelah diberi perlakuan (*treatment*) bimbingan kelompok dengan teknik *games* didapati hasil pretest, posttest, dan skor penurunan pada tabel berikut:

Hasil Penelitian dan Skore Penurunan

No Responden	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Score Penurunan
1	2	3	4
1	69	27	42
2	57	28	29
3	63	43	20
4	51	28	23
5	72	22	50
6	73	21	52
7	72	43	29
N = 7	$\Sigma = 457$	$\Sigma = 212$	$\Sigma = 245$
Rata-rata	65,29	30,29	35,00

Berdasarkan hasil perhitungan kelas kontrol terhadap 7 sampel dalam penelitian, didapat hasil rata-rata kejenuhan belajar peserta didik dengan nilai  $457:7 = 65,29$ . Setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik *games* untuk menurunkan kejenuhan belajar peserta didik cenderung menurun dengan perolehan angka sebesar  $212:7 = 30,29$ , dengan skor penurunan sebesar 35,00. Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *games* efektif untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa, dilihat dari perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan, maka uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok teknik *games* untuk menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Games* efektif untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga.

Ho : Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Games* tidak efektif untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga.

Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dibaca pada tabel di bawah ini:

Hasil Uji Hipotesis

	Kejenuhan Belajar
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	28.000
Z	-3.141
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.001 <sup>a</sup>

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelas

Sumber: Data Olahan SPSS (2021)

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai *asympt sign.(2-tailed)* lebih kecil dari nilai kritik 0,005 ( $0,001 \leq 0,005$ ), ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, selain itu nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih kecil dari nilai rata-rata kelompok kontrol ( $4.00 \leq 11.00$ ), hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *games* dapat menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *games* efektif untuk menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga.

Berdasarkan hasil penelitian bimbingan kelompok teknik *games* efektif untuk

menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Dari hasil penyebaran angket yang diberikan kepada 7 peserta didik, dapat diketahui bahwa hasil rata-rata kejenuhan belajar peserta didik dengan nilai 65,29. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) bimbingan kelompok dengan teknik *games* untuk menurunkan kejenuhan belajar peserta didik cenderung menurun dengan perolehan angka sebesar 30,29, dengan skor penurunan sebesar 35,00. Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *games* efektif untuk menurunkan kejenuhan belajar siswa, dilihat dari perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa bimbingan kelompok teknik *games* efektif untuk menurunkan kejenuhan belajar. *Games* atau permainan adalah salah satu kegiatan yang dapat memberikan hiburan bagi seseorang, salah satu cara mengatasi kejenuhan belajar adalah dengan melakukan aktivitas rekreasi atau hiburan. Eliasa (2013: 8) menjelaskan fungsi *games* adalah memecahkan masalah yang memungkinkan seseorang bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan. Pendapat lain dari proses pemecahan masalah ini mencakup imajinasi aktif yang akan mencegah kebosanan.

Penyebab kejenuhan yang paling umum adalah keletihan yang melanda, karena keletihan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan bosan pada peserta didik yang bersangkutan. Keletihan sendiri adalah keadaan tubuh yang tidak berdaya karena baru saja melakukan kegiatan yang berat dan sebagainya, maka perlu direlaksasi atau penyegaran kembali. Eliasa (2013: 2) menyebutkan bahwa bermain memiliki fungsi relaksasi yaitu untuk menyegarkan tubuh kembali sehingga seseorang bisa lebih aktif dan segar kembali. Pendapat lain dari Monks dkk (2014: 133) menyatakan bahwa permainan/*games* memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya sekaligus memberikan sifat membersihkan. Membersihkan dapat diartikan dengan memulihkan atau mengembalikan suatu keadaan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keletihan yang menjadi penyebab kejenuhan belajar siswa dapat direlaksasi dengan menggunakan *games*.

Dalam kegiatan bimbingan kelompok teknik *games* juga dilaksanakan diskusi, melalui diskusi siswa dapat saling bekerja sama dalam memecahkan masalah kejenuhan belajar. Sesuai dengan pendapat Tohirin (2015: 271) yang menjelaskan bahwa kegiatan diskusi merupakan suatu cara di mana siswa memperoleh kesempatan untuk memecahkan masalah secara bersama-sama

karena setiap siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok merasa terbantu oleh teman sebayanya.

Penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Ela Nurlela (2016) yang menyimpulkan bahwa konseling Individu dengan teknik *Self-Instruction* dapat mengurangi jenuh belajar peserta didik serta diperkuat dengan penelitian Britta A Larseni, Nicholas J.S Christenfeld (2009) dan Liza Varvogli (2017) bahwa konseling individu dengan teknik *Self-Instruction* dapat mengurangi jenuh belajar akademik.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa konseling individu dengan teknik *games* dapat menurunkan tingkat jenuh belajar.

Masalah kejenuhan belajar juga dialami oleh siswa SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Hal ini tentunya dapat terjadi diantaranya karena siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) cenderung belajar mata pelajaran homogen. Beberapa data menunjukkan siswa SMA Negeri 1 Simpang Tiga mengalami kejenuhan belajar adalah kurang memperhatikan pelajaran, kehilangan konsentrasi, bahkan para siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pelajaran seperti mengobrol, menggambar, ataupun melamun. Hal tersebut terjadi hampir disemua mata pelajaran seperti saat pelajaran Akuntansi,

Bahasa Inggris, Matematika, dan pelajaran lain.

Kejenuhan belajar siswa dapat berdampak terhadap diri sendiri yakni dalam pemenuhan prestasi akademik. Seseorang yang mengalami kejenuhan terhadap sesuatu dapat melupakan kebutuhan dirinya dan kepeduliannya terhadap lingkungan.

Beberapa peserta didik yang mengabaikan kebutuhan diri dan kurang peduli terhadap lingkungan, cenderung menghindari interaksi sosial yang dapat menghambat proses belajar peserta didik. Karena menurut teori behavioristik makna belajar itu adalah bentuk perubahan kemampuan peserta didik untuk bertingkah laku secara baru sebagai akibat dari hasil interaksi stimulus dan respons lingkungan yang di dapatnya.

Maka dari itu alasan penulis menggunakan konseling individu dengan teknik *games*, tujuannya penulis ingin membantu peserta didik dalam menurunkan kejenuhan belajar terutama saat kegiatan pembelajaran di sekolah yang akan berpengaruh pada perkembangan psikologis serta membuat peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik. Pemberian layanan konseling individu dengan teknik *games* diharapkan dapat digunakan untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis statistik dengan menggunakan uji *Wilcoxon* ini dilakukan berdasarkan angka probabilitas didapatkan nilai *asympt sign.(2-tailed)* lebih kecil dari nilai kritik 0,005 ( $0,001 \leq 0,005$ ), ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, selain itu nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih kecil dari nilai rata-rata kelompok kontrol ( $4,00 \leq 11,00$ ), hal ini menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *games* dapat menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *games* efektif untuk menurunkan kejenuhan belajar pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Simpang Tiga.

Pihak SMA Negeri 1 Simpang Tiga hendaknya dapat menambahkan kembali jam kepada guru Bimbingan dan Konseling untuk memberikan layanan bimbingan klasikal agar mengoptimalkan kinerja Guru Bimbingan dan Konseling dalam memberikan layanan BK untuk melakukan preventif kejenuhan akademik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Sutoyo. (2014). *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interviu, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahrer-Kohler, S. (2012). *Bornout for expert: prevention in the context of living and working*. London. Springer Science & Business Media.
- Bennet, M. E. (1963). *Guidance and counseling in groups*. USA: Mc Graw-Hill Book Company, Inc.
- Cornelius, Trihendradi. (2009). *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Cetakan ke VIII*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, T. (2004). *Belajar secara efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hartinah Siti. (2009). *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama
- Monks, F. J. dkk. (2014). *Psikologi perkembangan, pengantar dalam berbagai bagiannya cetakan ketujuh belas*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Muna, N.R. (2013). Efektifitas teknik self regulation learning dalam mereduksi tingkat kejenuhan belajar siswa di sma insan cindekia sekarkemuning cirebon. *Jurnal Holistik* Vol 14 No. 02.
- Nisak, R. (2013). *Lebih dari 50 game kreatif untuk aktivitas belajar-mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prayitno dan Amti Erman. (2014). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Romlah,, T. (2011). *Teori dan praktek bimbingan kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin, (2003). *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Prasada
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan* . Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, Mohammad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori & Praktik di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suwarjo & Eliasa, E. I. (2013). *55 permainan dalam bimbingan dan konseling cetakan keenam*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Tohirin. (2013). *Bimbingan dan Konseling, Di sekolah Dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali.
- Winarsunu, Tulus. (2008). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Winkel, W.S & Hastuti, S. (2004). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan; edisi revisi 1*. Jakarta: Media Abadi.