

---

## Keefektifan Permainan *Scrabble* untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SMP

Ria Karunia Arumningtyas, Siti S. Fadilah, Mudaris Muslim  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret  
email: karuniaaria@gmail.com

---

**Abstract:** The purpose of this research was to examine the effectiveness of group guidance with scrabble games to improve creativity junior high school students. This research used quasi experiment design. The subjects of 62 students that divided into experimental group and control group that depended on matching technique. The data about creative quotient (CQ) score collected using a test named “Tes Kreativitas Verbal” (TKV). The result of independent sample t-test testing for posttest data in experiment group and control group showed that  $p$  value=0.000, it means that there was significant difference on posttest’s result between experiment group and control group. The result of paired sample t-test testing for pretest posttest data in experiment group showed  $p$  value=0.000, it means that there was significant difference on pretest posttest’s result in experiment group between pretest score and posttest score of experimental group after given group guidance with scrabble games as a treatment. Conclusions from this research was group guidance with scrabble games effective to improve creativity of junior high school students.

---

**Keyword :** Group guidance, scrabble games, creativity

---

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah menguji keefektifan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan rancangan *quasi eksperimen* meliputi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subyek penelitian yang berjumlah 62 terbagi secara *matching*. Alat pengumpul data menggunakan Tes Kreativitas Verbal (TKV) yang dianalisis data menggunakan uji *independent sample t-test* dan *paired sample t-test*. Hasil analisis *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, artinya bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi 0,000, artinya bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan dan sesudah diberikan *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa SMP.

---

**Kata kunci :** Bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*, kreativitas

---

### PENDAHULUAN

Setiap anak lahir dibekali dengan kemampuan dan keunikan masing-masing yang memungkinkan anak untuk menjadi pribadi yang kreatif. Kreativitas anak dapat dikembangkan oleh dirinya sendiri maupun bantuan dari orang lain. Peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan dalam mendampingi anak untuk mencapai kreativitas. Dalam persaingan global, seseorang dituntut untuk lebih kreatif agar dapat menjawab tantangan global yang semakin hari semakin maju. Setiap orang harus dapat memposisikan dirinya secara baik pada lingkungannya.

Semakin hari selalu ada perubahan-perubahan dan hal-hal baru yang terjadi. Perkembangan demi perkembangan akan selalu ada. Untuk itu setiap anak sudah sepatasnya memiliki kreativitas yang maksimal agar dapat menghasilkan hal-hal baru, inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang posisinya dalam lingkungan yang semakin maju.

Supriadi (2010: 136) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Elisabeth B. Hurlock (Terj. Meitasari Tjandrasa 2005: 2) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal

---



pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat dijelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan hal yang baru, asli dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, baik berupa gagasan, ide maupun karya nyata.

Munandar (2009: 17) mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan pra-sekolah sampai perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap anak mempunyai potensi untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Ada beberapa anak yang sudah memiliki potensi tersebut sejak dini, ada pula yang sampai usia sekolah menengah pertama masih perlu mengembangkan kreativitasnya. Pengembangan dan peningkatan kreativitas anak perlu adanya dukungan yang baik, salah satunya adalah peran orang tua. Selain itu wadah yang tepat untuk anak mengembangkannya adalah pendidikan, yaitu peran guru dan sistem pembelajarannya.

Munandar mengungkapkan dimensi sikap kreatif diantaranya sebagai berikut; (1) kelenturan dalam berpikir, (2) kebebasan dalam ungkapan diri, (3) kepercayaan terhadap gagasan sendiri dan (4) kemandirian dalam memberi pertimbangan (2009: 70). Kenyataan saat ini yang terjadi di sekolah tempat penelitian, hasil wawancara dengan Guru BK memaparkan bahwa, masih terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kreativitas rendah, yang berlawanan dari dimensi sikap kreatif di atas, yaitu sebagai berikut; (1) peserta didik yang cenderung pasif, artinya kurang berani dalam menjawab pertanyaan, (2) peserta didik kurang percaya diri saat menyampaikan ide-ide atau gagasan, (3) peserta didik masih bergantung dengan pemikiran orang lain, (4) peserta didik sulit menemukan jalan keluar lain dalam memecahkan masalah. Hal tersebut diperkuat oleh keterangan salah satu wali kelas.

Kurangnya kreativitas dapat mengakibatkan sejumlah masalah terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila kondisi ini tidak segera ditangani atau tidak mendapat perhatian lebih dari guru, baik guru mata pelajaran maupun guru bimbingan dan konseling, maka akan timbul hambatan-hambatan pada perkembangan diri anak khususnya dalam mencapai prestasi belajar yang optimal.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah tersebut oleh guru bimbingan dan konseling, yaitu layanan informasi, konseling individual, namun upaya tersebut dirasa kurang membuahkan hasil yang maksimal. Untuk itu perlu adanya intervensi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan kreativitasnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dari bidang bimbingan dan konseling adalah pemberian layanan bimbingan kelompok. Thompson dan Poppen (dalam Winkel dan Hastuti, 2007: 585) mengemukakan bentuk-bentuk bimbingan kelompok antara lain diskusi dalam kelas, *brainstroming*, melakukan permainan, deskripsi diri dan *role playing*. Berdasarkan pendapat tersebut maka salah satu layanan bimbingan kelompok adalah melakukan permainan.

Andang Ismail (2006: 23) kegiatan bermain atau permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Hal ini berkaitan erat dengan pengertian kreativitas yaitu merupakan kegiatan imajinatif. Upaya pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan kepada peserta didik dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tugas bersama, peserta didik diharapkan mampu untuk mengaktualisasikan dirinya untuk lebih imajinatif. Pengaktualisasian diri secara optimal diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas yang dimiliki.

Media yang diharapkan mampu menunjang layanan bimbingan kelompok salah satunya adalah permainan. Layanan bimbingan kelompok harus terlaksana dalam suasana yang menyenangkan namun tetap berjalan secara edukatif. Layanan bimbingan kelompok melalui permainan diharapkan membantu peserta didik dapat saling berhubungan dengan peserta didik lain, menciptakan suatu interaksi sosial yang dinamis, berbagi ide, gagasan, pengetahuan dan pengalaman antar sesama anggota kelompok dalam suasana yang menyenangkan. Layanan ini diharapkan memberi pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya meningkatkan kreativitas.

---

Menyikapi penjelasan tersebut maka diperlukan strategi pembelajaran lain, yang dirasa lebih tepat untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satunya yaitu dengan bimbingan kelompok melalui Permainan. Permainan yang tepat dalam meningkatkan kreativitas peserta didik adalah permainan *scrabble* (menyusun huruf). Nurjatkika (2012: 25) memaparkan bahwa terdapat manfaat yang dapat diambil dari permainan *scrabble* yaitu berkembangnya kemampuan kognitif, motorik, logika, emosional-sosial, kreatif-imaginatif, dan visual. Berdasarkan penjelasan tersebut maka permainan *scrabble* dirasa tepat untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sebab berkesinambungan dengan manfaat yang diberikan yaitu mengembangkan kemampuan kreatif-imaginatif peserta didik.

Layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* membuat peserta didik dapat saling berhubungan dengan peserta didik lain, menciptakan suatu interaksi sosial yang dinamis, berbagi ide, gagasan, pengetahuan dan pengalaman antar sesama anggota kelompok. Layanan ini diharapkan memberi pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya meningkatkan kreativitas.

Berdasarkan pertimbangan dan kenyataan di lapangan mengenai rendahnya kreativitas peserta didik di sekolah, maka penggunaan metode bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Untuk itu, penelitian ini akan menguji mengenai layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SMP.

### METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian ini adalah desain penelitian eksperimen. Roesleny Marlioni (2013: 46) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen dikembangkan untuk mempelajari fenomena dalam hubungan sebab akibat, dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada subyek penelitian untuk diobservasi efek perlakuan tersebut dengan mengendalikan variabel yang tidak dikehendaki.

Penelitian eksperimen bertujuan untuk menerangkan hubungan sebab akibat antar variabel sebab dan variabel akibat (Sutarno, 2013: 7). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SMP Negeri di Ngrampal Sragen. Secara khusus desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan bentuk desain *nonequivalent control group design*. Jenis rancangan yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol.

Subyek dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Subyek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Peserta Didik SMP kelas VII di SMP N 1 Ngrampal Sragen yang memiliki kreativitas rendah. Pemilihan subyek penelitian berdasarkan hasil Tes Kreativitas Verbal yang memiliki golongan *creativity quotient (CQ)* dibawah rata-rata, yaitu skor dibawah 90. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan hasil Tes Kreativitas Verbal yang memiliki golongan *creativity quotient (CQ)* dibawah rata-rata, yaitu skor dibawah 90. Terdapat 62 anak yang memiliki skor dibawah rata-rata. Subjek ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu 31 peserta didik menjadi kelompok eksperimen dan 31 peserta didik menjadi kelompok kontrol.

### HASIL

Hipotesis penelitian ini adalah “Layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik SMP. Pada penelitian ini menggunakan empat analisis data.

#### **Analisis data *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol**

Uji beda terhadap skor *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada Tabel 1 menunjukkan  $t_{hitung}$  0,251 dan  $t_{tabel}$  2,000 dengan nilai signifikansi 0,802. Sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan dari hasil *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 1 Hasil Data Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	,009	0,92	-0,251	60	0,802	-0,355	1,411	-3,177	2,467
Equal variances not assumed			-0,251	59,9	0,802	-0,355	1,411	-3,177	2,467

Dengan kata lain kelompok ini setara, sehingga memenuhi syarat untuk menjadi dua kelompok yang akan diperbandingkan hasil *posttest*nya setelah pemberian *treatment*.

**Analisis data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol**

Hasil uji *independent sample T-Test* skor *posttest* berdasarkan Tabel 2 diperoleh t hitung 4,437 dan t tabel 2,000 dengan nilai signifikansi 0,000. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 2 Hasil Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

	Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	33,59	0,06	-4,43	60	0,000	-8,935	2,014	-12,96	-4,907
Equal variances not assumed			-4,43	47,59	0,000	-8,935	2,014	-12,96	-4,885

Perbedaan tersebut dapat dimaknai bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas setelah diberi perlakuan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*.

**Analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol**

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh t hitung 8,968 dan t tabel 2,042 dengan nilai signifikansi 0,085.  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan dari hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol.

**Tabel 4.13 Hasil Analisis Data Pretest dan Posttest pada Kelompok Kontrol**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
<i>pretest</i> – <i>posttest</i>	-8,968	10,172	1,827	-6,989	,473	-1,783	30	0,085

**Analisis data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen**

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh t hitung 10,607 dan t tabel 2,042 dengan nilai signifikansi 0,000.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan

dari hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*.

**Tabel 4 Hasil Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Eksperimen**

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
<i>pretest-posttest</i>	-17,548	9,212	1,654	-20,927	-14,169	-10,607	30	0,000

Berdasarkan semua hasil analisis didapatkan kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan dari hasil *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data menunjukkan tidak signifikan. Ada perbedaan dari hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut dapat dimaknai bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas setelah diberi perlakuan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*. Tidak ada perbedaan dari hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Data menunjukkan tidak signifikan. Ada perbedaan yang signifikan dari hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*.

## PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan *scrabble* peserta didik dapat mengembangkan imajinasinya, memainkan huruf-huruf menjadi sebuah kata sehingga kemampuan verbalnya berkembang, memunculkan ide baru dan bebas mengeluarkan pendapatnya. Hal tersebut dapat melatih peserta didik untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki. Nurjatmika (2012: 25) memaparkan “manfaat yang dapat diambil dari permainan *scrabble* yaitu meningkatkan kemampuan Kognitif, Motorik, Logika, Emosional-sosial, Kreatif-imajinatif, Visual”. Pemaparan tersebut dapat dimaknai bahwa permainan *scrabble* dapat meningkatkan kemampuan kreatif-imajinatif siswa yang sudah dibuktikan dengan hasil data kelompok eksperimen signifikan. Munandar (2009: 70) mengungkapkan “dimensi sikap kreatif diantaranya sebagai berikut; (1) kelenturan dalam berpikir, (2) kebebasan dalam ungkapan diri, (3) kepercayaan terhadap gagasan sendiri dan (4) kemandirian dalam memberi pertimbangan”. Berdasarkan paparan tersebut peneliti memilih tema yang dapat mewakili dimensi-dimensi tersebut. Peneliti memberikan empat kali *treatment* kepada peserta didik dan membuat 8 kelompok yang masing-masing terdiri dari 3-4 peserta didik. Setiap kelompok diberikan satu tema dan peserta didik diperintah untuk mengembangkan tema tersebut dengan permainan *scrabble*, yaitu membentuk huruf-huruf menjadi sebuah kata yang berkaitan dengan tema dan waktu yang telah ditentukan.

Setelah diberikan perlakuan terjadi perubahan pada kondisi peserta didik yang pasif menjadi aktif dan permainan *scrabble* dimainkan sesuai aturan yang ada. Suasana kelas menjadi menyenangkan saat peserta didik mulai aktif dalam bertanya saat sesi diskusi dimulai. Banyak ide-ide baru dan imajinatif saat peserta dipersilahkan menghitung dan menyebutkan hasil kata yang terbentuk.

Guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* sebagai upaya Guru BK dalam membantu menyelesaikan masalah peserta didik terkait dengan tingkat kreativitasnya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Agus Tri Susilo (2012) yang berjudul Pengembangan Kreativitas Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Bermain Peran Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan dari pengembangan kreativitas pada siswa melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran. Dapat dimaknai bahwa bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan kreativitas. Penelitian juga dilakukan oleh Nika Musrifah (2013) yang

berjudul Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan *Scrabble*. Hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa ada peningkatan interaksi sosial dengan teman sebaya sebelum dan sesudah diberi *treatment* berupa permainan *scrabble*. Maka dapat dimaknai permainan *scrabble* efektif untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya. Hasil penelitian tersebut memperkuat penelitian yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen secara signifikan. Hasil tersebut diketahui dengan adanya perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan kreativitas setelah mendapat *treatment* berupa layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*.

### KESIMPULAN

Hasil analisis data menggunakan perhitungan t-test dengan bantuan SPSS 20 *Independent Sample T Test* diperoleh t hitung 4,437 dan t tabel 2,000 dengan nilai signifikansi 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan secara signifikan dari hasil *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut dapat dimaknai bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas setelah diberi perlakuan berupa pemberian layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble*. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui permainan *scrabble* terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta.
- Hurlock, E B. (2001). *Psikologi Perkembangan*. Terj. Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- LPSP3. (2011). *Buku Petunjuk Penggunaan Tes Kreativitas Verbal*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musrifah, N. (2013). *Peningkatan Interaksi Sosial Melalui Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas IV SD N Tlogorejo Temanggung Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi tidak dipublikasikan, UNS, Surakarta.
- Nurjatmika, Y. (2012). *Ragam Permainan Harian untuk TK*. Yogyakarta: Diva Press
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (dasar dan profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Supriadi, O. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta
- Susilo, A G. (2012). *Pengembangan Kreativitas Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Bermain Peran Siswa Kelas V SD Negeri 5 Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi tidak dipublikasikan, UNS, Surakarta.
- Sutarno. (2013). *Penelitian Pendidikan dan Bimbingan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Winkel, W.S. & Sri, H. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan. Edisi Revisi*. Yogyakarta: Media Abadi.