

**LAYANAN INFORMASI DENGAN TEKNIK PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN RASA TANGGUNG JAWAB REMAJA DI SMA KORPRI
BANJARMASIN TAHUN AJARAN 2016/2017**

Sri Isna Prehesti

Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin/ Program Studi Bimbingan Dan Konseling

queenisnaprahesti@gmail.com

ABSTRAK

Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling dengan empat. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA KORPRI Banjarmasin yang berjumlah 33 siswa, meliputi 14 perempuan dan 19 laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh pada pelaksanaan layanan ini ialah : (1) hasil dalam pelaksanaan layanan informasi mengalami perubahan terhadap layanan informasi yaitu layanan informasi dalam tanggung jawab dengan melalui teknik permainan dapat mempermudah dalam pemahaman siswa terhadap rasa tanggung jawab remaja pada masa yang akan datang setelah mereka nantinya, (2) hasil pengamatan dalam tanggung jawab remaja pada siswa setelah mendapatkan layanna informasi yaitu siklus I mengalami peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap tanggung jawab remaja dikategorikan cukup karena masih belum canggung untuk memilkinya, siklus II mulai peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap tanggung jawab remaja dikategorikan baik karena dapat memfokuskan dengan sikap bertanggung jawab, siklus III dapat peningkatan dalam pemahaman siswa tanggung jawab remaga dikategorikan baik ini sama dengan siklus II hasilnya, sedangkan setelah pemberian tindakan layanan informais pada siklus IV peningkatan dalam tanggung jawab remaja dikategorikan baik sekali karena adanya perubahan dalam prose layanan informasi dengan menggunakan permainan pada siswa dalam layanan informasi tersebut. Sehingga dalam layanan menggunakan teknik permainan pada layanan informasi telah memudahkan dalam peningkatan tanggung jawab remaja pada siswa serta membuat layanan informasi jadi efektif.

Kata Kunci : Layanan Informasi, Teknik Permainan, Tanggung Jawab Remaja

ABSTRACT

The type of research used in this research is the Research Action Counseling Guidance with four. The subjects of this study were X-1 students of SMA KORPRI Banjarmasin which numbered 33 students, covering 14 women and 19 men. Data collection methods used were observations and interviews, while data analysis techniques using descriptive qualitative. The results obtained on the implementation of this service are: (1) results in the implementation of information services experience changes to information services that is information services in responsibility by through game techniques can facilitate in students' understanding of the sense of responsibility teenagers in the future after them later , (2) the result of observation in the responsibility of adolescent to the students after getting the information layout that is cycle I have improvement in student's understanding to the responsibility of adolescents categorized enough because still not awkward to memilkinya, cycle II start improvement in student understanding to teenagers responsibility categorized good because it can focus with a responsible attitude, cycle III can be an increase in student understanding responsibility remaga categorized well this is equal to cycle II result, whereas after giving action informais service on cycle IV increase in responsibility teenagers' answers are well categorized because of changes in the information services prose by using games on students in the information service. So in the service using game techniques on information services has facilitated in increasing the responsibility of adolescents to students and make information services so effective.

Keywords: Information Service, Game Technique, Youth Responsibility

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayatnya. Tanpa pendidikan sama sekali, mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia. Sekarang ini pendidikan di Indonesia sedang berusaha untuk mencapai mutu pendidikan yang bagus. Agar mutu pendidikan yang bagus dapat tercapai, maka dari itu manusia harus belajar tanggung jawab pada dirinya sendiri agar dapat berkembang dengan baik terutama pada remaja.

Remaja merupakan generasi penerus bangsa yang akan melanjutkan cita-cita agar dapat mengembangkan potensi dirinya atau mencapai tugas-tugas perkembangannya yang menyangkut aspek fisik emosi, intelektual, sosial dan moral-spiritual. Namun sehubungan dengan aspek perkembangan remaja tersebut dapat ditemukan pula banyak permasalahan emosional remaja berupa gejala-gejala tekanan perasaan, frustrasi, atau konflik internal maupun konflik eksternal dikarenakan pada individu yang masih dalam proses perkembangannya.

Tanggung jawab adalah sesuatu yang harus dilakukan dan merupakan kewajiban. Rasa tanggung jawab juga tidak akan muncul secara otomatis pada diri individu karena penanaman dan pembinaan tanggung jawab pada anak hendaknya dilakukan oleh sejak dini agar sikap dan tanggung jawab itu bisa diperoleh dari hasil interaksi dengan orang tua (pendidikan keluarga), guru dan teman sebayanya (pendidikan di sekolah), serta dengan masyarakat (pendidikan di masyarakat).

Bimbingan konseling ini memiliki tujuh layanan yang merupakan kegiatan bantuan dan tuntunan yang diberikan kepada siswa pada umumnya maupun khususnya untuk dapat mencegahnya terjadi konflik pada diri siswa tersebut. Cara memberi layanan-layanan BK yang berupa orientasi, informasi, penguasaan konten, mediasi, konseling individu, bimbingan kelompok, konseling kelompok serta penempatan dan penyaluran. Dari layanan BK tersebut dapat membantu siswa dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa dengan menggunakan teknik bermain.

Rusmana N. (2009:07) menjelaskan bahwa manfaat bermain juga merupakan suatu kekuatan pendorong dalam perkembangan manusia dan memiliki peran kunci untuk ekspolarasi, melatih otot dan pikiran, dan berhubungan dengan orang lain.

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

Teknik permainan ini maka dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian dalam pelaksanaan bimbingan konseling saat pemberian layanan tersebut. Manfaat teknik ini adalah dalam pemberian layanan peserta didik tidak merasa bosan dalam melaksanakan layanan ini. Dan juga teknik ini dapat membantu peserta didik lebih mengerti akan maksud dan tujuan pemberian layanan dalam menggunakan permainan tersebut.

Hasil pengamatan penelitian di PPL SMA KORPRI bahwa masih banyak siswa kurang memiliki rasa kedisiplinan dalam tanggung jawab mereka di sekolah SMA KORPRI. dikarenakan setiap hari di sekolah masih ada saja siswa yang terlambat biar itu upacara maupun tidak acara upacara. Maka guru BK/BP menginginkan siswa KORPRI lebih meningkatkan rasa tanggung jawab mereka. Agar siswa ini mendapatkan kedisiplinan dalam tanggung jawab dengan baik dan dalam perkembangan menuju dewasa awal tidak akan membuat mereka menjadi orang yang tidak bertanggung jawab. Pertama-tama siswa ini belajar untuk tidak mengulangi keterlambatan kesekolah lagi karena itu adalah tanggung jawab dalam sekolah maupun dalam diri mereka.

Berdasarkan keseluruhan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Layanan Informasi Dengan Teknik Permainan Untuk Meningkatkan Rasa Tanggung Jawab Remaja Di Sma Korpri Banjarmasin Tahun Ajaran 2016/2017".

METODOLOGI PENELITIAN

1. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA KORPRI Banjarmasin yang beralamat di Jl. Tanjung 1 Perumnas Kayu Tangi Blok IV. Waktu penelitian, peneliti merencanakan waktu pelaksanaan pada bulan April 2016 sampai dengan selesai. Perencanaan pada pelaksanaan penelitian dilakukan sejak pada hari sabtu 7 Mei s/d selesai 31 Mei 2016. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X-1 SMA KORPRI Banjarmasin dengan memfokuskan dala penelitian ini pada tanggung jawab siswa dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Siswa yang berusia rata-rata 16-17 tahun berjumlah 33 siswa terdiri 19 laki-laki dan 14 perempuan.

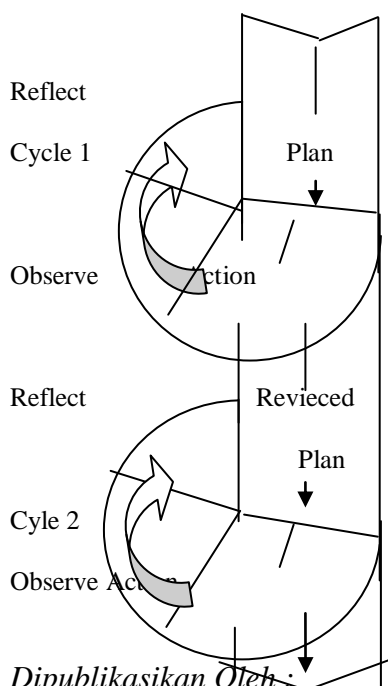
2. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini yang penulis jadikan populasi yaitu siswa kelas X-1 SMA KORPRI di Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 33 siswa. Kelas X-1 ada 14 orang perempuan dan 19 orang laki-laki. Sampel adalah sebagian atau wakil dari jumlah populasi yang diteliti. Jadi, sampel yang di ambil dalam penelitian ini ada 5 orang.

3. Rancangan Penelitian

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Penelitian berlangsung dalam 2 siklus dan siklus dilakukan dua kali pertemuan. Adapun rancangan Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) yang digunakan dalam penelitian ini, adalah: (a) perencanaan tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi dan (d) refleksi.

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif yaitu menjelaskan dari apa yang didapatkan kemudian dengan rancangan penelitian adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilakukan oleh guru kelas kemudian dilaksanakan berdasarkan RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) yang dibuat sebelum dilaksanakan penelitian. Adapun dari tindakan yang akan dilakukan adalah 2 siklus pada gambar berikut:



Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

Gambar 3.3 Siklus PTBK menurut Kemmis, S. (Buku Iman Tadjri, 2014:37)

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah dengan cara mengamati secara langsung tentang masalah yang meningkatkan perilaku dalam tanggung jawab siswa melalui penelitian PTBK karena dapat melakukan dengan observasi dari sekolah. Analisis data ini peneliti Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). PTBK adalah penelitian yang lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif. Dari penelitian PTBK dapat memudahkan dalam pengumpulan data yang menggunakan dalam bentuk pendekatan kualitatif yaitu bentuk mendeskripsikan atau menggambarkan dari hasil apa yang didapatkan dalam penelitian disekolah tersebut.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Siklus I

Dari tindakan siklus I ini diperoleh analisis deskriptif yang berasal dari proses hasil pengamatan tindakan dan hasil tindakan layanan informasi. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa proses pelaksanaan layanan informasi pada siklus I belum berjalan lancar dan kurang efektif. Hal ini dapat dilihat dari kondisi kelas yang kurang, siswa tidak fokus atau tidak memperhatikan peneliti sebagai pemberi materi layanan dan materi layanan yang diberikan, serta karena tindakan layanan dilaksanakan diluar jam sekolah sehingga mengganggu konsentrasi siswa karena siswa ingin segera cepat istirahat, bahkan ada siswa yang duluan keluar untuk istirahat pada siklus I. Dari hasil pengamatan proses pelaksanaan layanan informasi dan hasil tanggung jawab remaja, yaitu pada indikator mengetahui pentingnya rasa tanggung jawab kategori *kurang*, indikator memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri kategori *cukup*, indikator kesadaran dalam menanggung akibat perbuatan kategori *cukup*, indikator tidak akan menyalahkan orang lain kategori *cukup*, indikator menyadari kelemahan kategori *cukup*, dan indikator memperbaiki diri dalam perilaku kategori *cukup*. Dalam siklus I ini dicapai peningkatan pada indikator-indikator dengan kategori cukup namun belum maksimal. Dari hasil pencapaian tanggung jawab remaja pada siklus I ini masih dalam kategori cukup karena pembentukan tanggung jawab remaja melalui informasi dengan menggunakan teknik permainan belum maksimal karena masih terdapat kekurangan-kekurangan dalam proses layanan.

Siklus II

Dari tindakan siklus II ini diperoleh analisis deskriptif yang berasal dari proses hasil pengamatan tindakan dan hasil tindakan layanan informasi. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa proses pelaksanaan layanan informasi pada siklus II masih sama dengan siklus I dalam penjelasannya yaitu belum berjalan lancar dan kurang efektif. Hal ini dapat dilihat dari kondisi kelas yang kurang, siswa tidak fokus atau tidak memperhatikan peneliti sebagai pemberi materi layanan dan materi layanan yang diberikan, serta karena tindakan layanan dilaksanakan diluar jam sekolah sehingga mengganggu konsentrasi siswa karena siswa ingin segera cepat istirahat, bahkan ada siswa yang duluan keluar untuk istirahat pada siklus II ini.

Dari hasil pengamatan dalam proses pelaksanaan layanan informasi dan hasil tanggung jawab remaja maka dapat dilihat beberapa indikator yang masih belum maksimal pada siklus I sebelumnya, maka pada siklus II ini dapat diharapkan pencapaian tiap-tiap indikator, yaitu pada indikator mengetahui pentingnya rasa tanggung jawab kategori *cukup*, indikator memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri kategori *cukup*, indikator kesadaran dalam menanggung akibat perbuatan kategori *baik*, indikator tidak akan menyalahkan orang lain kategori *baik*, indikator menyadari kelemahan kategori *baik*, dan indikator memperbaiki diri dalam perilaku kategori *baik*. Dalam siklus II ini memulai pencapaian peningkatan pada indikator-indikator dengan kategori baik namun masih ada beberapa indikator masih belum sesuai dengan diharapkan. Dari hasil pencapaian tanggung jawab remaja pada siklus I ini masih dalam kategori baik meskipun masih belum maksimal sepenuhnya, dikarenakan dalam pembentukan rasa tanggung jawab remaja melalui layanan informasi dengan menggunakan teknik permainan yang belum masih berjalan lancar dengan baik karena masih terdapat kekurangan-kekurangan dan terbatasnya waktu dalam proses layanan.

Siklus III

Dari tindakan siklus III ini diperoleh analisis deskriptif yang berasal dari proses hasil pengamatan tindakan dan hasil tindakan layanan informasi. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa proses pelaksanaan layanan informasi pada siklus III masih belum berjalan lancar dan kurang efektif. Hal ini dapat dilihat dari kondisi ruang multimedia yang kurang,

siswa tidak fokus atau tidak memperhatikan peneliti sebagai pemberi materi layanan dan materi layanan yang diberikan, serta karena tindakan layanan dilaksanakan diluar jam sekolah sehingga mengganggu konsentrasi siswa karena siswa ingin segera cepat pulang, bahkan ada siswa yang duluan keluar untuk pulang pada siklus III. Pada hasil pengamatan siklus III ini, melaksanakan tindakan layanan informasi berbeda tempat dalam pemberian layanan pada siswa tidak dikelas melainkan diruang multimedia.

Dari hasil pengamatan siklus I dan siklus II tersebut, ada beberapa dalam pengamatan yang masih belum berjalan lancar dalam selama proses tiap-tiap siklusnya pada pelaksanaan layanan informasi dan hasil tanggung jawab remaja yang masih tetap belum maksimal maka dapat dilihat beberapa indikator pada siklus III ini yang dapat diharapkan adanya pencapaian tiap-tiap indikator, yaitu pada indikator mengetahui pentingnya rasa tanggung jawab kategori *baik*, indikator memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri kategori *baik*, indikator kesadaran dalam menanggung akibat perbuatan kategori *baik*, indikator tidak akan menyalahkan orang lain kategori *baik*, indikator menyadari kelemahan kategori *baik*, dan indikator memperbaiki diri dalam perilaku kategori *baik*. Dalam siklus III ini telah tercapainya ada peningkatan pada tiap-tiap indikator dengan hasil dikategorikan baik karena sudah dapat ada peningkatan dalam tanggung jawab remaja pada siswa kelas X-1 SMA KORPRI. Dari hasil pencapaian tersebut pada siklus III ini dapat meningkatkan indikator yang dikategorikan baik namun masih belum lancar dalam tindakan layanan informasi, dikarenakan dalam pembentukan rasa tanggung jawab remaja melalui layanan informasi dengan menggunakan teknik permainan yang masih terdapat kekurangan-kekurangan dan terbatasnya waktu dalam proses layanan.

Siklus IV

Dari hasil deskripsi tindakan siklus IV menunjukkan bahwa proses pelaksanaan layanan informasi berjalan lancar dan efektif. Pelaksanaan tindakan layanan pada siklus IV berdasarkan kesepakatan bersama antara peneliti dengan siswa sehingga prosesnya berjalan lancar dan siswa sudah mengurangi kegaduhannya dalam kelas karena sudah terkondisikan diawal kesepakatan dan dilakukan perubahan tempat pelaksanaan layanan diruang multimedia pada tahapan siklus III dan siklus IV ini kembali lagi ketempat

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

kelas untuk melihat keefektifan dalam layanan informasi sehingga memudahkan peneliti bersama kolaborator dalam mengontrol dan memantau perkembangan siswa dalam kelas saat pemberian tindakan layanan. Penyampaian materi layanan pada siklus IV ini menggunakan permainan dalam pelaksanaan layanan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pada awal pertemuan di siklus IV siswa sangat tertib dari sebelumnya pada siklus I, siklus II dan siklus III, suasana kelas tidak tegang, siswa juga cukup konsentrasi saat pemberian layanan dari awal sampai akhir karena selama siklus IV, tidak ada siswa yang ribut karena ingin segera pulang maupun keluar duluan dari kelas pada siklus II siswa terlihat aktif dan antusias serta kondisi peneliti dalam memberikan layanan pada siswa sudah tidak terlalu tegang dan kaku, suasananya mencair saat proses pelaksanaan layanan.

Dari proses pelaksanaan layanan informais yang efektif tersebut berdampak pada hasil pengamatan layanan informasi maupun hasil tiap-tiap indikator tanggung jawab remaja. Secara keseluruhan diperoleh dalam indikator tanggung jawab remaja, pada keseluruhan indikator tersebut dikategorikan baik sekali dikarenakan siswa sudah dapat memahami pentingnya memiliki rasa tanggung jawab pada diri sendiri dan dapat meningkatkan tanggung jawab siswa. Hal hasil tersebut bahwa karena terpenuhinya faktor pembentukan dalam tanggung jawab remaja pada siswa yaitu siswa telah diberikan informasi mengenai tanggung jawab remaja pada siswa. Peningkatkan tanggung jawab remaja pada siswa terjadinya setelah diberikan layanan informasi dengan menggunakan permainan pada tiap siklusnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil pengamatan kondisi awal tanggung jawab remaja pada siswa rendahnya dalam tanggung jawab, karena mereka belum dapat memahami dalam tanggung jawab mereka sendiri, rendah berkeinginan untuk memiliki tanggung jawab remaja, belum ada kesadaran tanggung jawab mereka, rendahnya kesadaran dalam kewajibannya serta rendahnya untuk memperbaiki terhadap perilaku dalam tanggung jawab. Sehingga membuat mereka menjadi kurang memiliki tanggung jawab yang baik.

2. Dari hasil dalam pengamatan pelaksanaan layanan informasi mengalami perubahan terhadap layanan informasi yaitu layanan informasi dalam tanggung jawab siswa dengan melalui permainan telah mempermudah dalam pemahaman siswa terhadap rasa tanggung jawab remaja pada masa yang akan datang setelah mereka dewasa nantinya.
3. Teknik pelaksanaan layanan informasi karier dilakukan dengan empat siklus. Siklus I terdiri dari (perencanaan (*planning*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observation*), refleksi (*Reflection*)). Siklus II terdiri dari (perencanaan (*planning*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observation*), refleksi (*Reflection*)). Siklus III terdiri dari (perencanaan (*planning*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observation*), refleksi (*Reflection*)). Pelaksanaan siklus IV merupakan perbaikan dari siklus I, siklus II dan III berdasarkan refleksi dari siklus I, siklus II dan siklus IV. siklus II (reperencanaan (*Reperencanaan*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observation*), refleksi (*Reflection*)).
4. Dari hasil pengamatan dalam tanggung jawab remaja pada siswa setelah mendapatkan layanna informasi yaitu siklus I mengalami peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap tanggung jawab remaja dikategorikan cukup karena masih belum canggung untuk memilkinya, siklus II mulai peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap tanggung jawab remaja dikategorikan baik karena dapat memfokuskan dengan sikap bertanggung jawab, siklus III dapat peningkatan dalam pemahaman siswa tanggung jawab remaga dikategorikan baik ini sama dengan siklus II hasilnya, sedangkan setelah pemeberian tindakan layanan informais pada siklus IV peningkatan dalam tanggung jawab remaja dikategorikan baik sekali karena adanya perubahan dalam prose layanan informasi dengan menggunakan permainan pada siswa dalam layanan informasi tersebut. Sehingga dalam layanan menggunakan teknik permainan pada layanan informasi telah memudahkan dalam peningkatan tanggung jawab remaja pada siswa serta membuat layanan informasi jadi efektif.

Daftar pustaka

- Ahmad Wahyu Adi Prabowo, 2004. *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Tanggung Jawab Dalam Pembelajaran Akidah Peserta Didik Di MTsN*

Dipublikasikan Oleh :

UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

sumberagung bantul yogyakarta. Jurnal Pendidikan Islam. Volume 1, no. 1.

Baihaqi, MIF. 2011. *Psikologi Pertumbuhan Kepribadian Sehat untuk Mengembangkan Optimisme.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Bud Astuti, 2008. *Model Bimbingan Dan Konseling Perkembangan Untuk Meningkatkan Kematangan Emosi Remaja Di SMAN Kabupaten Sleman Yogyakarta.* Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling. Volume 11, no. 2.

Desmita, 2009. *Psiskologi Perkemabangan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Gerungan, W.A. 1988. *Psikologi Sosial:* PT ERESKO. Anggota IKAPI.

Martin, A.D. 2008. *Emotional Quality Management, Refleksi, Revisi, dan Revitalisasi Hidup Melalui Kekuatan Emosi.* Jakarta: HR Exellency.

Sutoyo, A. 2012. *Pemahaman Individu (Observasi, Checklist, Interviu, Kuesioner, dan Sosiometri).* Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Sutriman. 2013. *Bimbingan dan Konseling* Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.

Suwarjo dan Eva Imania Eliasa. 2010. *55 Permainan (Games) Dalam Bimbingan Dan Konseling.* Yogyakarta: PARAMITRA PUBLISHING

Tadjri, I. 2014. *Penelitian tindakan bimbingan dan konseling.* Semarang: CV. SWADAYA MANUNGAL.

Yusuf, S. Dan A.J. Nurishsan. 2012. *LANDASAN BIMBINGAN DAN KOSNELING.* Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.