

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYESUAIAN DIRI SISWA SISWA DALAM BERTEMAN MELALUI BERMAIN INI TEMANKU PADA SISWA KELAS X IPS 1

IMPROVING SELF-ADJUSTMENT ABILITY IN FRIENDS THROUGH PLAYING THIS IS MY FRIEND OF CLASS X IPS 1

Oleh: hanum khoirun nisa, bimbingan dan konseling, fakultas ilmu pendidikan, universitas negeri yogyakarta
13104241027@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri dalam berteman melalui bermain ini temanku pada siswa kelas X IPS 1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS1 sebanyak 26 siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru bimbingan dan konseling melalui dua siklus penelitian tindakan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu skala penyesuaian diri dalam berteman dan observasi. Uji validitas instrumen skala penyesuaian diri menggunakan validitas isi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan bermain ini temanku dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa kelas X IPS 1. Hasil pengujian penelitian menggunakan *paired sample t test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 , 0,05. Dan hasil *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan signifikan skor rata-rata *pretest* 117,6, *posttest* 145,8 siklus I, dan *posttest* siklus II 181,0. Peningkatan hasil skala diatas juga didukung dengan hasil observasi yang menunjukkan perubahan perilaku pada siswa saat pemberian tindakan, secara verbal siswa saling menanyakan bagaimana cara tahapan permainan yang benar, mengutarakan perasaan jadi siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan, secara non-verbal siswa lebih mengenal sifat dan karakter temannya, siswa lebih memahami kekurangan dan kelebihan temannya.

Kata Kunci: *penyesuaian diri berteman, bermain*

Abstract

This study aims to increase the ability to adjust in friends through this play my friend of class X IPS 1. This research uses classroom actoin research methods. The subjects in this study were students of class X IPS1 as many as 26 students. This research was carried out collaboratively with the guidance and counseling teacher through two action research cycles. Data collection methods used are the scale of adjustment and observation. Test the validity of the adjustment scale instrument using content validity. The results of this study indicate that by using this play game my friend can improve the adaptability of students of class X IPS 1. The test paired sample t test showed that the significance value of $0,000 < 0,05$ result. This is evidenced by the significant increase in the pre-test mean score of 117.6, post-test 145.8 cycle I, and post-test cycle II 181.0. Increasing the scale results above is also supported by observations that show behavioral change in students when giving actions, verbally students asking each other how to correct game stages, expressing feelings so students look more active and enthusiastic about participating in activities, non-verbally students get to know the nature and character of his friend, students better understand the weaknesses and strengths of his friends.

Keyword : *adjustment to make friends, playing*

PENDAHULUAN

Makhluk sosial adalah manusia yang selalu mengadakan interaksi dengan lingkungan guna memenuhi berbagai kebutuhannya. Individu selalu berusaha mencapai hubungan yang harmonis dengan orang-orang di sekitarnya.

Secara hakiki manusia merupakan makhluk sosial. Sejak lahir ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya-kebutuhannya. Penyesuaian diri termasuk salah satu upaya yang dilakukan oleh seseorang individu yang baru. Penyesuaian diri

adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang individu yang bertujuan menempatkan dirinya agar sesuai dengan lingkungan yang baru. Penyesuaian diri adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang individu yang bertujuan untuk mengubah dirinya agar sesuai dengan lingkungan yang baru ditempatinya. “Penyesuaian diri merupakan proses bagaimana individu mencapai keseimbangan diri dalam memenuhi kebutuhan sesuai dengan lingkungan” (Sunarto & Agung, 2002: 222). Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang selalu menjadi bagian dari lingkungan tertentu. Di lingkungan seorang individu akan berhadapan dan tuntutan dari lingkungan yang harus dipenuhi.

Sebagai seorang siswa yang merupakan bagian dari masyarakat yang tidak terlepas dari lingkungannya. Perkembangan remaja pada hakekatnya adalah usaha penyesuaian diri yaitu usaha secara aktif mengatasi berbagai tekanan serta mencari jalan usaha penyesuaian diri yaitu secara aktif mengatasi berbagai tekanan serta mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapinya. Seorang siswa dalam mengikuti pendidiki formal di sekolah akan mengalami masa penyesuaian diri dalam berteman.

Penyesuaian diri dalam berteman terutama pada masa sekolah menengah atas meliputi beberapa hal, yaitu kebiasaan belajar, cara berkomunikasi, interaksi dengan orang lain, bagaimana ia berpakaian atau berpenampilan. Merupakan acuan seorang siswa apakah mampu atau tidak dalam menyesuaikan diri dalam berteman. Penyesuaian diri dalam berteman sangatlah penting dalam menentukan bagaimana siswa tersebut memperoleh keharmonisan secara

jasmani dan rohani. Penyesuaian diri dalam berteman menuntut kemampuan siswa untuk hidup dan bergaul secara wajar. Apabila penyesuaian diri dalam berteman tidak dilakukan dengan baik maka akan timbul kesenjangan perkembangan perilaku. Penyesuaian diri yang buruk pada siswa ditandai dengan adanya rasa cemas, kegoncangan emosi, serta rasa bersalah. Siswa yang berhasil melakukan proses penyesuaian diri dalam berteman akan berdampak positif, membuat rasa aman, bahagia, serta memiliki pandangan yang positif.

Sekolah adalah lingkungan pendidikan sekunder. Bagi anak yang sudah bersekolah, lingkungan sekolah merupakan ruamh kedua baginya karena waktu dihabiskan hampir sehari-hari di sekolah. Maka dari itu, sekolah sangat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa seorang siswa termasuk dalam hal penyesuaian diri dalam berteman.

Siswa sebagai individu yang berada pada lingkungan yang baru, yaitu Sekolah Menengah Atas harus mampu melakukan penyesuaian diri dalam berteman, dengan teman-teman sekolahnya. Mulai dari lingkungan sekolah yang tentunya berbeda saat Sekolah Menengah Pertama. Teman sekelas yang baru, guru yang baru, bahkan sampai aturan – aturan yang ada di Sekolah Menengah Atas. Usaha individu tersebut bertujuan untuk memperoleh keselarasan dan keharmonisan antar tuntutan dalam diri dengan apa yang diharapkan lingkungan.

KAJIAN PUSTAKA

Penyesuaian diri merupakan “perbaikan perilaku yang dibangun oleh seseorang”.

Seseorang yang merasa kalau selama ini perilakunya menyebabkan dirinya sulit untuk menyatu dan diterima dalam kelompok, maka orang tersebut akan berusaha untuk memperbaiki perilakunya, sehingga dapat diterima oleh kelompok (Hurlock, 1994: 278). Penyesuaian diri merupakan “suatu proses alamiah dan dinamis yang bertujuan mengubah perilaku individu agar terjadi hubungan yang lebih sesuai dengan kondisi lingkungannya” (Fatimah, 2006: 194). Menurut Sunarto (2002: 222-223) “Penyesuaian diri adalah sebagai suatu proses ke arah hubungan yang harmonis antara tuntutan internal dan tuntutan eksternal”

Penyesuaian diri menurut Lazarus (1976:11) adalah suatu proses perubahan dalam diri dan lingkungan, di mana individu harus dapat mempelajari tindakan atau sikap baru untuk hidup dan menghadapi keadaan tersebut sehingga tercapai kepuasan dalam diri, hubungan dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penyesuaian diri ialah suatu usaha atau proses yang dilakukan seorang individu di dalam suatu lingkungan yang baru saja dikenalnya dalam hal ini bertujuan untuk mencapai suatu hubungan dengan lingkungan baru secara harmonis.

Menurut Mustofa (1982:24) penyesuaian diri adalah proses dinamika yang bertujuan untuk mengubah kekuatan agar terjadi hubungan yang lebih sesuai antara orang dan lingkungannya, sehingga mempunyai kemampuan untuk mengadakan hubungan yang memuaskan antara orang dan lingkungannya.

Menurut Gerungan (1996:51) penyesuaian diri adalah “mengubah diri sesuai dengan keadaan atau keinginan diri atausebaliknya”. Hurlock (1998:278) mengatakan agar individu dapat menyatu dan diterima dalam kelompok maka individu harus berusaha memperbaiki perilakunya dengan menyesuaikan diri.

Dari batasan-batasan tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa individu selalu berusaha mencapai hubungan dengan lingkungannya. Ia memperoleh kepuasan perasaan seoptimal mungkin dalam memenuhi kebutuhannya dan merasakan ketenangan hubungan dengan lingkungannya.

Menurut Handaya (1975:5), bergaul merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk memperoleh kesenangan dan bersosialisasi tanpa pertimbangan hasil akhir. Pergaulan yang dilakukan oleh anak lebih menyenangkan jika dilakukan dengan teman-teman seusianya. Hubungan sosial dengan teman satu lingkungan sekolah dapat menimbulkan dampak positif atau negatif. Dampak positifnya, anak dapat bercerita dengan lugas, tanpa canggung dan sebagainya. Dampak negatif yang diperoleh anak juga tidak sedikit, misalnya berbohong karena tekanan teman-temannya, berkata kotor, berjudi dan sebagainya.

Berteman dengan teman sekelasnya adalah berinteraksi dengan teman-teman yang berada dalam satu kelas yang sama, baik dengan laki-laki maupun perempuan atau biasa disebut dengan teman sebaya. Setiap lingkungan akan bereoengaruh pada remaja dalam menyesuaikan

diri. Lingkungan yang baik akan mendukung remaja dalam menyesuaikan diri dan sebaliknya, lingkungan yang buruk akan menghambat remaja dalam menyesuaikan diri. Skripsi ini difokuskan pada pembahasan mengenai penyesuaian diri dalam berteman di lingkungan sekolah.

Permainan adalah suatu aktivitas yang membantu siswa dalam mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Andang Ismail, 2009:23)

Permainan adalah suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah konteks dengan peserta lain dan dikenai sejumlah peraturan (Nur Afifah Chayatye (2010: 14).

Berdasarkan pengertian di atas, maka permainan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menumbuhkan kembangkan daya kognitif, efektif, dan psikomotorik bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (2007:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru pembimbing. Jadi pengertian penelitian tindakan kelas adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru berupa kegiatan penelitian tindakan atau arahan dengan tujuan dapat memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan permasalahan penyesuaian diri dalam pada siswa kelas X IPS 1. Peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui suatu permainan yang dinamakan bermain ini temanku.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X IPS 1 MAN 2 Yogyakarta yang beralamat di Jl. KH. Ahmad Dahlan No.130, Ngampilan, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai November 2018.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal atau orang yang berada di tempat dimana seorang peneliti akan melakukan penelitian (Suharsimi Arikunto, 2005:99). Subjek pada penelitian adalah 30 siswa kelas X jurusan IPS 1.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data guna memperoleh kegiatan pengumpulan data tersebut agar lebih sistematis. Dalam penelitian ini menggunakan skala penyesuaian diri siswa dalam berteman dan pedoman observasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif. Dalam teknik analisis data kuantitatif adalah skala untuk mengetahui peningkatan penyesuaian diri. Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini yaitu dengan cara menginterpretasikan skor hasil skala penyesuaian diri untuk mengetahui tingkat

penyesuaian diri subyek penelitian dan dengan uji hipotesis.

Pemaknaan skor dalam skala penyesuaian diri ini menggunakan kategorisasi jengjang (ordinal), meliputi rendah, sedang, tinggi. Azwar (2015:149) menjelaskan tiga kategorisasi tersebut sebagai berikut:

$X < (\mu - 1,0\sigma)$ Rendah

$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$ Sedang

$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$ Tinggi

Keterangan:

μ : *mean*

C : standar deviasi

Dalam menentukan kategori tingkat kemampuan penyesuaian diri, maka mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan Skor Maksimum dan Skor Minimum

Skor Maksimum	Skor Minimum
4xJumlah Item	1xJumlah Item
4x53=212	1x53=53

b. Menghitung Mean

$$\begin{aligned}\sigma &= 1/2 (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}) \\ &= 1/2 (212 + 53) \\ &= 132,5\end{aligned}$$

c. Menghitung Standar Deviasi

$$\begin{aligned}\sigma &= 1/6 (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\ &= 1/6 (212 - 53) \\ &= 1/6 (159)\end{aligned}$$

$$= 26,5$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa kategori tingkat penyesuaian diri, yaitu sebagai berikut:

$$(\mu + \sigma) = 132,5 + 26,5$$

$$= 159$$

$$(\mu - \sigma) = 132,5 - 26,5$$

$$= 106$$

$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	Sedang
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	Tinggi
$X < 106$	Rendah
$106 \leq X < 159$	Sedang
$159 \leq X$	Tinggi

Untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan, maka hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji analisis komparatif dengan uji Paired Sample t-test dengan bantuan SPSS versi 21. Uji Paired Sample t-test dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari permainan bermain ini temanku terhadap penyesuaian diri dalam berteman siswa kelas X IPS1.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Pre-Test

Berdasarkan hasil pre-test diketahui bahwa kemampuan penyesuaian diri siswa

sebelum diberikan tindakan yaitu berada dalam kategori rendah.

Hasil Post-Test Siklus I

Dari hasil post test pada siklus I, dapat diketahui bahwa 2 siswa sudah memiliki tingkat penyesuaian diri yang tinggi dan 24 siswa lainnya masih kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat dampak positif atas tindakan yang diberikan, dengan membandingkan perubahan rata-rata skor pra tindakan dan skor *post test* pada siklus I. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat dampak positif atas tindakan yang diberikan.

Hasil Post-Test Siklus II

Berdasarkan hasil post-test pada siklus II, diperoleh hasil peningkatan penyesuaian diri masing – masing subyek penelitian. Hasil post-test menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai kriteria keberhasilan (≥ 159 , kategori tinggi). Hal ini menunjukkan kegiatan pemberian layanan dengan menggunakan kegiatan pemberian layanan dengan menggunakan metode bimbingan kelompok teknik permainan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan penyesuaian diri.

Tabel 1. Hasil Jumlah Siswa Per Kategori Skor

No	Kategori	Skor	Jumlah Siswa
1	Rendah	$X < 106$	7
2	Sedang	$106 \leq X < 159$	43
3	Tinggi	$159 \leq X$	28

Uji Paired Sample t Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Uji *paired sample t tset pretest* dan *posttest* kelas eksperimen bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor penyesuaian diri dalam berteman. Kesimpulan peneliti dinyatakan signifikan apabila taraf signifikansi $< 0,05$.

Uji Paired Sample t Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Uji *Paired t pretest* dan *posttest* kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor penyesuaian diri dalam berteman. Kesimpulan peneliti dinyatakan signifikan apabila taraf signikansi , 0,05.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang meningkatkan penyesuaian diri siswa melalui teknik permainan pada siswa kelas X IPS 1, dapat diketahui bahwa secara empiris ada peningkatan penyesuaian diri. Hal serupa ditemukan pada siswa kelas X IPS 1 yang memiliki permasalahan penyesuaian diri. Oleh sebab itu, salah satu upaya untuk membantu siswa kelas X IPS 1 meningkatkan penyesuaian diri adalah dengan memberikan tindakan untuk meningkatkan penyesuaian diri melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan. Permainan adalah suatu aktivitas yang membantu siswa dalam mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Andang Ismail, 2009:23).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menerapkan teknik permainan dalam bentuk layanan bimbingan

kelompok. Oleh sebab itu, selain meningkatkan penyesuaian diri siswa dengan membangun pemahaman-pemahaman tentang penyesuaian diri. Guru BK juga dapat memaksimalkan kekuatan kelas dengan saling memberikan masukan-masukan yang konstruktif. Sehingga, peningkatan penyesuaian diri siswa menjadi optimal.

Penelitian ini dilakukan selama dua siklus (siklus I dan II). Siklus I dilakukan selama 2 kali tindakan, dan siklus II dilakukan 1 kali tindakan. Pada siklus I, pertemuan pertama, kegiatan ini diawali oleh peneliti dengan memberikan penjelasan dan diskusi mengenai penyesuaian diri pada siswa serta penggunaan layanan bimbingan kelompok teknik permainan yang akan diterapkan pada saat pemberian tindakan berlangsung. Pada pertemuan ini siswa terlihat sangat antusias dalam memahami mengenai penyesuaian diri, dan mengikuti permainan pada pertemuan pertama dengan lancar dan mudah.

Pertemuan kedua berfokus pada pemberian tindakan yaitu permainan. Sebelum permainan dilakukan, disini peneliti menjelaskan langkah-langkah permainan yang dilakukan kepada siswa. Siswa dibagi beberapa kelompok oleh peneliti, pada sesi ini siswa sangat mudah diatur. Siswa diberikan peralatan permainan. Siswa melakukan permainan dari awal hingga selesai dengan sangat antusias.

Pertemuan-pertemuan pada siklus I berjalan cukup optimal. Siswa mengikuti tindakan dengan baik. Selain itu, siswa menunjukkan antusias yang baik dengan aktif mengikuti, memperhatikan dengan seksama, serta

memberikan tanggapan dengan baik. Berdasarkan *post-test* siklus I, diketahui bahwa terjadi peningkatan penyesuaian diri. Tabel berikut menunjukkan peningkatan penyesuaian diri masing-masing subyek penelitian.

Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X IPS 1 ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun kenyataan masih terdapat keterbatasan yaitu karena waktu pelaksanaan yang mendekati UAS dan memang tidak adanya jam BK sehingga harus menunggu konfirmasi dari Guru BK.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penyesuaian diri siswa kelas X IPS 1 dapat ditingkatkan melalui teknik permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik permainan dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa kelas X IPS 1. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata pre-test 117,6, post-test 145,8 siklus 1, dan siklus II 181,0. Dengan hasil t test secara kualitatif meningkat. Namun secara kuantitatif t test tidak meningkat tetapi skor rata-rata ada perbedaan.

Saran

1. Bagi Guru BK

Apabila sekolah mengalami permasalahan penyesuaian diri siswa dalam berteman, guru dapat menggunakan permainan sebagai layanan

dalam meningkatkan penyesuaian diri dalam berteman

2. Bagi Sekolah

Sekolah berusaha menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pembelajaran serta menyusun yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, H. (2006). *Psikologi Perkembangan Pendekatan ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ali, M & Asrori, M. (2005). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2005). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eris, T. (2012). *Pengaruh Permainan (Games) Johari Windows terhadap Konsep Diri Remaja di Panti Asuhan Sinar Melati 7 Al Quddus Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIP UNY.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handaya. (1975). *Etiket dan Pergaulan*. Yogyakarta: Kanisius
- Hariyadi. (1995). *Perkembangan Peserta Didik*. Semarang: Ikip Semarang
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2009). *Education Games Panduan Parktis Permianan Yang Menjadikan Anak Nada Cerdas, Kreatif, Dan Sholeh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Lazarus, R. S. (1976). *Patterns of Adjusment (3rd edition)*. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, Ltd
- Madya, S. (2006). *Teori dan praktek penelitian tindakan kelas*. Bandung: Alfabeta
- Mappier. (1892). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Romlah, T. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. S. Et al. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sunarto & Hartono, A. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.