

## EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN SOSIAL DALAM MENINGKATKAN SOSIABILITAS SISWA DI SMA N 9 CIREBON

Lisa Lestari<sup>1</sup>, Putu Agus Semara Putra Giri<sup>2</sup>, Ni Made Sriani<sup>3</sup>, Nur Kelana Lestari<sup>4</sup>

SMA Negeri 9 Cirebon

Jalan Pramuka Kelurahan Kalijaga Kecamatan Harjamukti, Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

[1lisa11@guru.sma.belajar.id](mailto:lisa11@guru.sma.belajar.id)

[2girisemara279@gmail.com](mailto:girisemara279@gmail.com)

[3srisriani27@gmail.com](mailto:srisriani27@gmail.com)

[4nurkelanalestari4@gmail.com](mailto:nurkelanalestari4@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode permainan sosial dalam meningkatkan sosiabilitas siswa SMA N 9 Cirebon. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 34 siswa, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru BK dalam meningkatkan sosiabilitas siswa dengan menggunakan bimbingan klasikal metode permainan sosial. Metode yang digunakan melibatkan interaksi peserta didik dengan teman sebaya melakukan kegiatan permainan sosial yang melibatkan motorik. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian disimpulkan sosiabilitas siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 9 Cirebon dalam kategori kurang memiliki kemampuan sosiabilitas. Hal ini terbukti dari hasil penyebaran angket adalah sebesar 64,61%. Metode permainan sosial dapat membantu guru BK melihat perilaku sosial siswa dalam berbagai kondisi. Hal ini terbukti dari hasil rata – rata profil sosiabilitas setelah eksperimen sebesar 77.45 %, ini menunjukkan bahwa profil sosiabilitas siswa setelah diberikan treatment berupa permainan berada dalam kategori tinggi. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat perubahan kemampuan sosiabilitas sebelum dan sesudah treatment.

**Kata Kunci:** Permainan Sosial, Sosiabilitas

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the social game method in increasing the sociability of SMA N 9 Cirebon students. The total population in this study were 34 students, the method used in this study was quantitative, the data collection techniques in this study used observation, documentation, and questionnaires. Efforts that can be made by the counseling teacher in improving student sociability by using classical guidance of the social game method. The method used involves the interaction of students with peers in social game activities that involve motor skills. Based on the discussion of the results of the study, it was concluded that the sociability of class X MIPA 1 students of SMA Negeri 9 Cirebon was in the category of lacking sociability abilities. This is evident from the results of the distribution of questionnaires which amounted to 64.61%. The social game method can help the counseling teacher see students' social behavior in various conditions. This is evident from the results of the average sociability profile after the experiment of 77.45%, this shows that the sociability profile of students after being given treatment in the form of games is in the high category. The calculation results show that there is a change in sociability before and after treatment.

**Key Words:** Social Game, Sociability

## PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan pergaulan dan interaksi dengan orang lain. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah mulai dirasakan sejak berumur enam bulan yaitu pada saat anak telah mampu mengenal manusia lain terutama ibu dan anggota keluarganya. Pada usia enam bulan pula anak sudah mulai mengenal dan mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial yang lain, seperti marah dan kasih sayang.

Dalam aspek perkembangan sosial, kebutuhan sosial merupakan hal yang harus dipenuhi untuk mencapai kehidupan yang sehat, bergairah, penuh semangat, dan bebas dari rasa cemas. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan

Bimbingan pribadi sosial merupakan bimbingan untuk membantu siswa mengembangkan potensi diri, kemampuan berhubungan sosial serta memecahkan masalah-masalah sosial pribadi. Menurut Juntika Nurihsan (2005: 12) bimbingan pribadi sosial dapat memantapkan kepribadian dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menangani masalah – masalah pribadi – sosial yaitu masalah penyesuaian diri dengan lingkungannya.

Bimbingan pribadi-sosial ditujukan agar siswa dapat menjalin hubungan sosial serta dapat belajar cara menyesuaikan diri dengan lingkungan dan teman sebayanya. Kondisi tersebut mengharuskan siswa memiliki kemampuan sosiabilitas siswa yaitu kemampuan untuk mencari orang lain dan berkomunikasi dengan orang lain. Sosiabilitas memegang peranan penting bagi individu dalam bertindak terutama

dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma – norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri pada suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama (Syamsu Yusuf, 2003: 122)

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang menghendaki siswa dapat berinteraksi dan bersosialisasi baik dengan guru maupun teman sebaya. Sekolah memiliki kewajiban untuk ikut membentuk kepribadian siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan. Hal ini sejalan dengan fungsi sekolah selain berfungsi mengembangkan kemampuan fisik dan intelektual siswa, sekolah juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan sosial dan mempersiapkan siswa menjadi orang dewasa yang memiliki kemampuan sosial. yang berkaitan dengan penyesuaian diri dengan lingkungan sosial.

Yaya Sunarya (1999: 51) memandang sosiabilitas merupakan potensi dasar seseorang untuk melakukan sosialisasi. Siswa yang sosiabilitasnya tinggi memiliki motivasi yang kuat untuk mencari orang lain dan tetap bekerjasama dengannya.

Sosiabilitas selain mencakup kemampuan secara verbal, tetapi juga mencakup kemampuan menangkap isyarat – isyarat secara non verbal dalam berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain. Orang yang memiliki sosiabilitas tinggi cenderung peka terhadap realitas sosial dan situasi sosial ketika berhubungan dengan orang lain.

Sosiabilitas merupakan kemampuan dasar yang harus dipenuhi oleh setiap siswa agar siswa mampu untuk dapat mengembangkan hubungan sosialnya dengan teman sebayanya.

Bimbingan pribadi-sosial dalam meningkatkan sosiabilitas siswa dalam penelitian ini memfokuskan pada penggunaan satu metode yaitu metode permainan sosial. Permainan sosial yaitu metode permainan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan sosialnya dengan mengajak dan membiarkan siswa untuk dapat mengkomunikasikan perasaannya.

Metode permainan juga digunakan karena dalam permainan sosial seluruh

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang kita ingin ketahui.

Pendekatan kuantitatif memungkinkan dilakukannya pencatatan hasil penelitian bentuk angka yang dianalisis menggunakan perhitungan statistic. Selanjutnya, pendekatan kuantitatif yang digunakan bertujuan untuk mengungkap tingkat sosiabilitas siswa kelas X MIPA 1 SMAN 9 Kota Cirebon.

Penelitian ini menggunakan angka – angka dan pengolahan statistik yang disajikan dalam bentuk persentase. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2012: 4) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu tindakan yang diberikan baik oleh guru dalam rangka perbaikan hasil kerja atau proses belajar”. Salah satu pendekatan dalam penelitian yang berbasis kelas atau sekolah untuk melakukan pemecahan berbagai permasalahan yang digunakan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.

siswa siswa dapat mengembangkan kemampuan bekerjasama, berkomunikasi, dan menerima orang lain dengan cara menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam melakukan aktivitas bermain yang melibatkan dirinya dan teman – teman sebayanya.

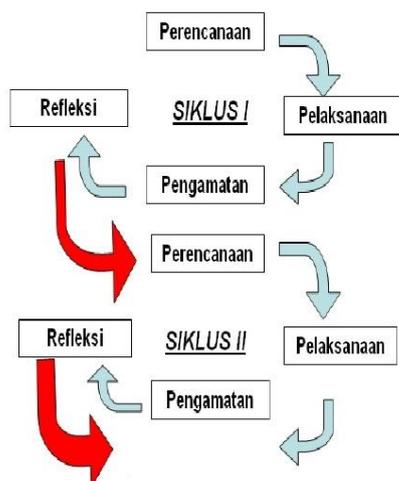
Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas peneliti membahas secara mendalam mengenai “efektivitas permainan sosial dalam meningkatkan sosiabilitas siswa kelas X MIPA 1 SMAN 9 Kota Cirebon.”

## **METODE PENELITIAN**

Rancangan (desain) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Metode Kurt Lewin dalam Arikunto (2012 : 117) menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai metode penelitian tindakan yang lain. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan Action Research atau penelitian tindakan.

Konsep pokok penelitian tindakan Metode Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu : a) Perencanaan (planning), b) Tindakan (acting), c) Pengamatan (observing), dan d) Refleksi (reflecting). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3. 1



Instrument pengumpulan data menggunakan skala Guttman yang merupakan skala kumulatif. Skala Guttman mengukur suatu dimensi saja dari suatu variable multidimensi. Pada skala Guttman terdapat beberapa pernyataan yang diurutkan secara hierarkis untuk melihat sikap tertentu seseorang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik penelitian tidak langsung dengan menggunakan angket. Untuk mengungkap data mengenai kemampuan sosiabilitas siswa menggunakan angket yang disusun sesuai dengan definisi operasional variable.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Efektifitas Metode Permainan Sosial dalam Meningkatkan Sosiabilitas Siswa

Berikut ini adalah hasil penelitian gambaran secara umum tentang profil

sosiabilitas siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 9 Kota Cirebon, yang disajikan dalam table 4.1 :

Table 4. 1  
 Gambaran Umum Profil Sosiabilitas Siswa Kelas X MIPA 1  
 SMAN 9 Kota Cirebon

No	ASPEK	X	%
1	Keterbukaan diri terhadap orang lain	25.78	64.44 %
2	Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain	22	55 %
3	Motivasi menjalin hubungan dengan orang lain	29	72.5 %
4	Sikap mau bekerjasama dengan orang lain	26.27	65.58 %
<b>Gambaran Umum Profil Sosiabilitas Siswa</b>		<b>25. 58</b>	<b>64.61 %</b>

Berdasarkan table 4.1 dapat disimpulkan bahwa secara umum gambaran profil sosiabilitas siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 9 Kota Cirebon adalah sebesar 64,61% angka tersebut didapat

dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Gambaran Umum} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria sebagai berikut :

Gambaran umum rata – rata profil sosiabilitas sebelum treatment sebesar 64, 61 % hal ini menunjukkan bahwa profil sosiabilitas siswa berada dalam kategori sedang. Artinya sebagian besar siswa kurang memiliki kemampuan sosiabilitas. Dari table 4.1 dapat juga ditarik uraian mengenai pencapaian profil sosiabilitas siswa berdasarkan aspek – aspek sosiabilitas siswa.

Aspek pertama yaitu keterbukaan diri terhadap orang lain sebesar 64.44 % (Sedang), aspek kedua yaitu aspek kemampuan berkomunikasi dengan orang lain sebesar 55 % (sedang), aspek ketiga yaitu aspek motivasi dalam menjalin hubungan dengan orang lain sebesar 72.5 % (tinggi), dan aspek sikap mau bekerjasama dengan orang lain sebesar 65.68 % (Sedang).

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan aspek tertinggi dari sosiabilitas siswa adalah aspek motivasi menjalin hubungan dengan orang lain

yaitu sebesar 72, 5 %. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki dorongan yang kuat untuk mencari orang lain, dan menjalin hubungan dengan orang lain. Namun, kurang memiliki kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain, terbuka terhadap orang lain dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

### Permainan Sosial dalam Meningkatkan Sosiabilitas Siswa

Berdasarkan hasil penyebaran angket dan observasi, diketahui bahwa pencapaian terendah dari aspek sosiabilitas siswa adalah aspek kemampuan menerima dan menyampaikan informasi secara verbal dan non verbal (55 %), aspek bekerjasama dengan orang lain (65.58 %), aspek keterbukaan terhadap orang lain (64.44 %), dan aspek motivasi menjalin hubungan dengan orang lain (72.5 %)

Berdasarkan gambaran hasil penyebaran angket maka disusun rancangan permainan sosial dalam bentuk rancangan satuan layanan bimbingan dan konseling sebagai berikut :

**Table 4.6**  
**Rancangan Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling**

Tahapan Permainan Sosial	Need Assesment	Bantuan Layanan	Tujuan	Indikator Keberhasilan
Tahap 1 Meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain	Konseli kurang dapat memahami dan menyampaikan informasi yang disampaikan oleh temannya baik verbal – maupun non verbal	Melatih kemampuan berkomunikasi secara verbal maupun non verbal	1. Konseli dapat memahami setiap informasi yang disampaikan oleh temannya. 2. Konseli dapat berkomunikasi dengan temannya baik secara	1. Konseli mampu berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal dengan teman. 2. Konseli dapat menyampaikan informasi secara verbal maupun non verbal

			verbal maupun non-verbal	3. Konseli dapat memahami informasi secara verbal maupun non verbal
Tahap 2 Meningkatkan kemampuan penerimaan diri terhadap orang lain, toleransi terhadap orang lain dan meningkatkan sikap untuk mempercayai orang lain, saling berbagi dan kemampuan untuk menerima kritikan dan pandangan dari orang lain	Konseli cenderung kurang menerima orang lain apa adanya, membedakan teman untuk dijadikan teman sekelompok, tidak mau menerima teman tertentu. Kurang dapat membuka diri terhadap orang lain dan cenderung tidak mau untuk mendengarkan keluhan dan kritikan teman terhadap dirinya.	Melatih kemampuan untuk dapat menerima orang lain apa adanya, kemampuan menerima kritikan dengan sikap yang baik, dan kemampuan untuk saling menghargai.	1. Konseli dapat saling menghargai orang lain. 2. Konseli dapat menerima kritikan dengan sikap yang baik. 3. Konseli mampu membuka diri untuk orang lain.	1. Konseli menghargai semua temannya. 2. Konseli tidak membedakan temannya. 3. Konseli membuka diri untuk orang lain. 4. Konseli bersikap baik terhadap pandangan dan kritikan orang lain.
Tahap 3 Meningkatkan sikap senang bekerjasama dengan orang lain, bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain, menjunjung tinggi sikap solidaritas dalam bekerjasama dengan orang lain, dan mempercayai pentingnya bekerjasama dengan orang lain.	Beberapa konseli tidak mempercayai pentingnya bekerjasama dengan orang lain, mereka menganggap lebih mudah dan lebih cepat mengerjakan tugas sendirian dari pada bekerjasama dengan orang lain.	Melatih sikap mau bekerjasama dengan orang dan memahami pentingnya kerjasama dengan orang lain.	1. Konseli dapat bekerjasama dengan orang lain. 2. Konseli dapat memahami pentingnya bekerjasama dengan orang lain. 3. Konseli dapat bertanggung jawab dalam kelompoknya. 4. Konseli dapat menjunjung solidaritas dalam bekerjasama dengan orang lain.	1. Konseli menjalin kerjasama dengan orang lain. 2. Konseli bertanggung jawab dalam bekerjasama dengan orang lain. 3. Konseli menjunjung solidaritas dalam bekerjasama dengan orang lain. 4. Konseli memahami tentang pentingnya bekerjasama dengan orang lain.
Tahap 4 Meningkatkan motivasi menjalin hubungan dengan	Kecenderungan konseli kurang memiliki motivasi yang kuat untuk	Memotivasi konseli untuk dapat berteman dengan siapa pun dan mencari kawan	1. Konseli dapat menjalin hubungan dengan	1. Konseli menjalin hubungan dengan banyak teman.

orang lain.	berhubungan dengan orang lain, konseli sulit untuk memulai berkenalan terlebih dahulu dengan orang lain, hanya memilih teman yang mempunyai hobi yang sama dengan konseli dan kurang memiliki pengorbanan untuk menjalin hubungan dengan orang lain.	sebanyak banyaknya.	–	banyak teman. 2. Konseli dapat berkorban untuk temannya. 3. Konseli tidak hanya memandang temannya berdasarkan hobi yang sama.	2. Konseli berkorban untuk temannya.
-------------	--	---------------------	---	--	--------------------------------------

**Efektivitas Permainan Sosial dalam Meningkatkan Sosiabilitas Siswa**

Gambaran profil sosiabilitas siswa setelah pemberian treatment berupa permainan adalah sebagai berikut :

**Table 4.7**  
**Gambaran Umum Profil Sosiabilitas Siswa Setelah Tindakan**

No	Aspek	Siklus 1		Siklus 2	
		X	%	X	%
1	Keterbukaan diri terhadap orang lain	32.29	80.72%	32.29	80.72 %
2	Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain	27.15	67.8 %	27.15	67.8 %
3	Motivasi menjalin hubungan dengan orang lain	29	65.68 %	33.25	83.12 %
4	Sikap mau bekerjasama dengan orang lain	26.27	65.58 %	31.23	78.07 %
<b>Gambaran Umum Sosiabilitas Siswa</b>		28.68	69.94%	30.98	77.45 %

Rata – rata profil sosiabilitas setelah eksperimen sebesar 77.45 %, hal ini menunjukkan bahwa profil sosiabilitas siswa setelah diberikan treatment berupa permainan berada dalam kategori tinggi. Dari table 4.6 dapat juga ditarik uraian mengenai pencapaian profil sosiabilitas siswa berdasarkan aspek – aspek sosiabilitas siswa.

Aspek pertama yaitu aspek keterbukaan diri terhadap orang lain sebesar 80.72 % (tinggi), aspek kedua yaitu aspek kemampuan berkomunikasi dengan orang lain sebesar 67.8 % (sedang), aspek ketiga yaitu aspek motivasi dalam menjalin hubungan dengan orang lain sebesar 83.12 % (tinggi), dan aspek sikap mau bekerjasama dengan orang lain sebesar 78.07 % (tinggi).

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat perubahan kemampuan sosiabilitas sebelum dan sesudah treatment.

Diagram 4.1 berikut menyajikan selisih profil sosiabilitas siswa sebelum dan sesudah treatment.

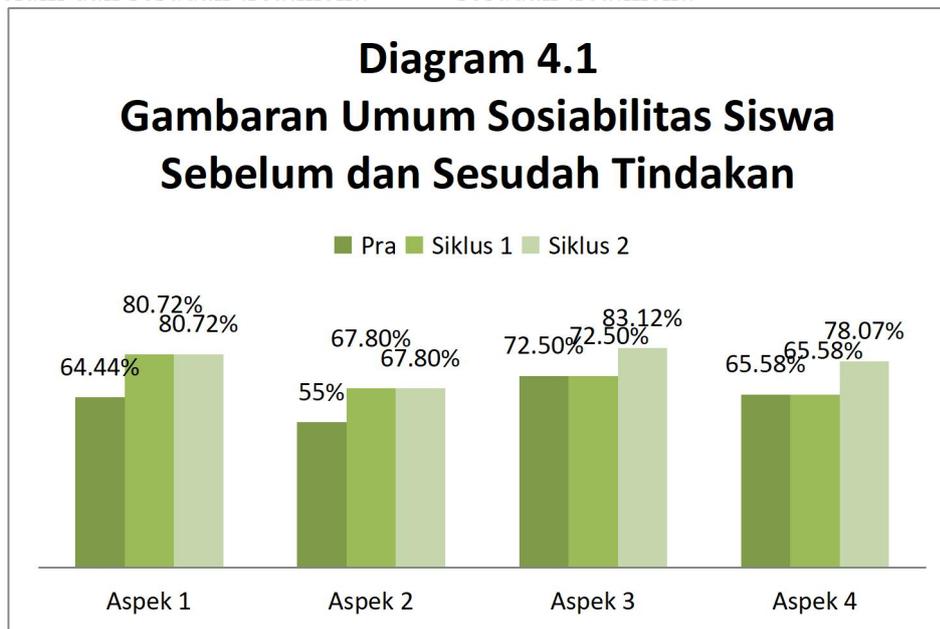


Diagram 4.1 menunjukkan perbedaan kemampuan sosiabilitas siswa sebelum dan sesudah treatment. Kemampuan sosiabilitas siswa menunjukkan peningkatan 13.13 %. Aspek keterbukaan diri terhadap orang lain meningkat 16.28 % dari 64.44 % (sedang) menjadi 80.72 % (tinggi), aspek kemampuan berkomunikasi dengan orang lain sebesar 12.8 % yaitu dari 55 % (sedang) menjadi 67.8 % (sedang), aspek motivasi menjalin hubungan dengan orang lain meningkat sebesar 10.62 % dari 72.5 (tinggi) menjadi 83.12 (tinggi), dan aspek sikap mau bekerjasama dengan orang lain meningkat sebesar 12.49 % dari 65.58 % (sedang) menjadi 78.07 % (tinggi).

#### **Kelemahan dan Kelebihan Metode Permainan Sosial**

Metode permainan mengacu pada tiga dari enam bentuk permainan yang dikemukakan oleh Parten. Menurut Laura E. Berk (Andang Ismail, 2005:34) *Unoccupied Play* (Bermain Tidak Sibuk),

*Solitary Play* (Bermain Sendiri), dan *Onlooker Play* (Penonton dan Pengamat) merupakan kategori non-social play, karena amat minimnya faktor interaksi sosial yang terjadi. Jadi, penelitian ini hanya menggunakan bentuk permainan *Parallel Play* (Bermain Paralel), *Assosiative Play* (Bermain Bersama), dan *Cooperative Play* (Permainan Kerjasama).

Kelebihan dari metode permainan sosial Parten adalah peneliti dapat melihat perilaku sosial siswa dalam berbagai kondisi dan bentuk permainan. Metode *Parallel Play* (Bermain Paralel) memungkinkan peneliti dapat melihat perilaku sosial siswa saat melakukan kegiatan bersama – sama secara sendiri – sendiri hal ini dapat terlihat dalam permainan “Chachabuchacha”. Beberapa siswa menunjukkan sikap egosentris dan beberapa siswa lain bersikap saling menghargai. *Assosiative Play* (Permainan Bersama) memungkinkan peneliti untuk melihat sikap sosial siswa pada saat bermain bersama, saling tukar-menukar

alat, saling member komentar, namun siswa tidak melakukan permainan sebanyak – banyaknya, menuliskan kekuatan diri, dan acak gambar. Dan Cooperative Play (Bermain Kerjasama) memungkinkan peneliti melihat perilaku sosial siswa pada saat siswa melakukan permainan dengan bekerjasama dan pembagian tugas. Hal ini terlihat pada saat permainan memedi sawah, karpet ajaib, dan in action.

Kekurangan dari metode permainan sosial adalah beberapa teknik yang digunakan kurang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan sosiabilitas siswa. Permainan sosial cenderung hanya meningkatkan kemampuan sosiabilitas siswa pada saat permainan saja.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data, berikut merupakan kesimpulan dari proses penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 9 Kota Cirebon, yaitu :

1. Secara umum gambaran sosiabilitas siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 9 Kota Cirebon berada pada kategori sedang.
2. Profil sosiabilitas siswa sebelum treatment pada aspek motivasi menjalin hubungan dengan orang lain berada pada kategori tinggi, sedangkan aspek kemampuan komunikasi dengan orang lain, aspek keterbukaan dengan orang lain, dan aspek sikap mau bekerjasama dengan orang lain berada pada kategori sedang.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan sosial yang diberikan kepada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 9 Kota Cirebon cukup efektif,

terlihat oleh adanya perubahan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh siswa pada setiap sesi pertemuan walaupun dalam kondisi yang tidak stabil.

4. Profil sosiabilitas siswa setelah treatment menunjukkan perubahan pada setiap aspek. Secara umum gambaran sosiabilitas siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 9 Kota Cirebon berada pada kategori tinggi.
5. Kemampuan sosiabilitas siswa secara umum menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek. Artinya metode permainan sosial cukup efektif dalam meningkatkan sosiabilitas siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Charles E. dan Reid, Steven E. (2001). *Game Play : Therapeutic use of children game*. Amerika : John Wiley & Sons. Inc.
- Dockett, Susan. (2000). *Play and Pedagogy in early Childhood: Beginning the Rules*. Australia : Harcourt Australia Pty Limited.
- F.J. Mönks, dan A.M.P. Knoers. (2004). *Psikologi Perkembangan : Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Huzinga, J. (1990). *Homo Luden : Fungsi dan Hakikat Bermain dalam Budaya*. Jakarta : LP3ES.
- Ismail, Andang (2006). *Education Games “Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif”*. Yogyakarta : Pilar Media.

Maykes, S.T. (1997). Terapi Bermain (Sejarah dan Berbagai Pendekatan). Makalah.

Suherman. (2004). Konsep dan Aplikasi Bimbingan dan Konseling. Bandung : Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia.

Sya'ban, J. dan Taufik H. (2008). 100 Game Kreatif untuk Membangun

dan Membentuk Tim yang Solid. Yogyakarta. Gradien Mediatama.

Yusuf, Syamsu. (2003). Psikologi Perkembangan anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Yuda, Kurniawan, SP. (2008). Smart Games for Kids. Jakarta : PT. Wahyu Media