

UPAYA MENANGANI SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE MELALUI PENDEKATAN BEHAVIOUR TEKNIK *SELF* *MANAGEMENT* LAYANAN KONSELING KELOMPOK PADA SISWA KELAS XI IIK 3 MAN 2 LANGKAT

Sefira Dwi Putri Iryani¹, Fauziah Nasution², Irwan³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: sefiragirl1122@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya yang dilakukan adalah layanan bimbingan kelompok terhadap *self management* siswa yang kecanduan game online. *Self management* ini sangat berpengaruh pada keberhasilan seseorang untuk mencapai tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui bagaimana perilaku kecanduan bermain game online pada siswa kelas XI di MAN 2 Langkat, 2) Untuk mengetahui teknik *self management* dapat menurunkan kecanduan bermain game online. Dalam penelitian ini menggunakan metode Kualitatif PTBK. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Angket, Observasi dan Dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan deskriptif yaitu untuk melakukan analisis maka perlu untuk mengumpulkan data terlebih dahulu dan mengolahnya. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 1) siswa sudah memahami layanan konseling kelompok dan bersemangat untuk aktif berdinamika dalam kegiatan layanan, 2) maka siswa aktif menyampaikan permasalahan yang dihadapinya dan memberi tanggapan terhadap masalah temannya, dan Dari 8 siswa ada 6 siswa yang sudah mendapatkan nilai baik, namun 2 siswa lagi mendapatkan nilai kurang memuaskan.

Kata Kunci: Konseling Kelompok, Pendekatan Behavior, *Self management*.

ABSTRACT

This study aims to determine the efforts made are group guidance services for self-management of students who are addicted to online games. Self-management is very influential on a person's success in achieving goals. This study aims to: 1) To find out how the addictive behavior of playing online games in class XI students at MAN 2 Langkat, 2) To find out how self-management techniques can reduce addiction to playing online games. In this study using the PTBK Qualitative method. Data collection techniques in this study are Questionnaire, Observation and Documentation. Furthermore, the data analysis technique uses descriptive, namely to carry out the analysis it is necessary to collect data first and process it. The results obtained in this study are 1) students already understand group counseling services and are eager to be active in dynamics in service activities, 2) students are active in conveying the problems they face and responding to their friends' problems, and Out of 8 students there are 6 students who have received good grades, but 2 more students get unsatisfactory scores.

Keywords: Group Counseling, Behavior Approach, Self management.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik agar mencapai ke arah kedewasaan, baik kedewasaan pribadi maupun intelektual. Pasal 1 ayat 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Masa modern saat ini remaja ataupun siswa SMA mulai mengenal yang namanya teknologi, perkembangan teknologi dan industrialisasi serta informasi yang semakin canggih, sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, beraneka jenis tertentu untuk memenuhi kebutuhan dalam pendidikan, kesehatan, serta sekedar untuk hiburan, salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh dikalangan para anak-anak, remaja, bahkan orang tua adalah game online terkhususnya dikalangan siswa. Saat ini banyak fenomena yang membuktikan bahwa para remaja terkhususnya para siswa-siswi sangat tertarik terhadap game online. Game online digunakan sebagai hiburan tersendiri untuk mendapatkan kesenangan. Kesenangan dalam bermain game kini menjadi kegiatan dalam kehidupan sehari-hari bagi para remaja dalam meluangkan waktu sehingga kadang para remaja lupa akan waktu yang telah mereka pakai hanya untuk bermain game, hal ini mengarahkan pada tingkah laku yang sudah menunjukkan ketidakpedulian terhadap resiko-resiko negatif yang akan dihadapi oleh para pemain game.

Sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan online game. Gamer mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain online game. Kebanyakan orang yang ketergantungan online game ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan didunia nyata. Ada beberapa tipe-tipe dari game online yaitu *First Person Shooter (FPS)*, *Real-Time Strategy*, *Cross-Platform Online*, *Browser Game*, adalah game yang dimainkan pada browser seperti firefox, opera, *cometbird* dan *browser* lainnya. *Massive Multiplayer Online (MMO) Games*. Selain itu, Jenis game online yang biasa dimainkan oleh para remaja adalah jenis FPS (*First Person Shooter*) yang berisi peperangan, game aksi (*games action*), game petualangan (*adventure*) seperti bercocok-tanam dan berternak, *life simulation game* (permainan yang memiliki karakter yang dapat melakukan kegiatan – kegiatan yang biasa dilakukan manusia didunia nyata). Tidak hanya itu, sebagai permainan multiplayer, game online juga menyediakan layanan online chat sehingga para gamer dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

Peneliti sudah melakukan survei awal pada tanggal (10-02-2022). Dari kelas XI ada 70 % diantaranya siswa mengalami kecanduan game online dengan bermain selama 5 hari dalam seminggu waktu bermain lebih dari 5 jam perhari. Potensi penggunaan game online secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Oleh karena itu siswa perlu perlakuan bimbingan dan konseling agar siswa siswi dapat menyadari apa yang mereka lakukan sangat memberikan kerugian pada mereka dan sangat berpengaruh terhadap kesehatan dan kognitif mereka. Melihat fenomena tersebut perlu adanya strategi bantuan pada siswa dalam pengendalian terhadap pikiran dan perilakunya yang berlebih supaya kecenderungan terhadap bermain game dapat berkurang secara efektif. Maka dari itu beberapa pendekatan teknik konseling yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengurangi perilaku kecanduan bermain game online, peneliti tertarik dengan pendekatan terhadap tingkah laku atau pendekatan kognitif behavior, pendekatan perilaku kognitif membantu dalam mengeksplorasi ekspektasi negatif dan menciptakan ekspektasi yang lebih positif, salah satu teknik konseling dalam pendekatan Kognitif behavior adalah teknik *Self management* yang dimana *self management* adalah salah satu teknik dalam konseling behavior, yang mempelajari tingkah laku (individu manusia) yang bertujuan untuk merubah perilaku maladaptif menjadi adaptif. *Self management* adalah suatu prosedur dimana individu

mengatur perilakunya sendiri. Dalam penerapan teknik *Self management* tanggung jawab keberhasilan konseling berada ditangan konseli. *Self management* atau pengelolaan diri adalah suatu strategi perubahan perilaku yang dalam prosesnya konseli mengarahkan perubahan perilakunya sendiri dengan suatu teknik atau kombinasi teknik teurapetik. Selfmanagement adalah manajemen dari perilaku sendiri dan pengambilan tanggung jawab atas tindakan sendiri, serta penggunaan prinsip-prinsip belajar perilaku untuk mengubah perilaku. Siswa membuat pilihan dan berhadapan dengan konsekuensi, menyusun tujuan dan prioritas, memajemen waktu, berkolaborasi dalam proses belajar, dan membangun hubungan yang dapat dipercaya dengan guru dan teman sekelas yang dapat dipercaya.

Pengelolaan diri (*self management*) adalah prosedur dimana individu mengatur perilakunya sendiri. Dalam hal ini, langkah-langkah teknik *self management* dalam menangani remaja yang kecanduan game online dikuatkan dalam penjelasan Gantina. *Self management* biasanya dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: 1) tahap monitor diri atau observasi diri, 2) tahap evaluasi diri, dan 3) tahap pemberian penguatan dan penghapusan.

Melalui bantuan teknik *self management* dalam pendekatan Behavior, perilaku siswa yang sering muncul tanpa diprediksi waktu kemunculannya, sehingga menyebabkan kontrol dirinya menjadi kurang efektif akan diubah

Tujuan diangkatnya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah teknik *self management* mampu menangani kecanduan game online pada remaja. Kelebihan strategi "self-management" yaitu penggunaan strategi pengelolaan diri dapat meningkatkan pengamatan seseorang dalam mengontrol lingkungannya serta dapat menurunkan ketergantungan seseorang pada konselor atau orang lain, pendekatan yang murah dan praktis, mudah digunakan, dan menambah proses belajar secara umum dalam berhubungan dengan lingkungan baik pada situasi bermasalah atau tidak. Selain itu manfaat teknik *self management* sangat baik bagi seseorang jika dirinya mampu mengatur aktivitas kegiatannya dari perilaku atau tindakan, fikiran dan bahkan perasaan itu akan senantiasa menimbulkan energi positif dengan *self management*. Maka tujuan dalam hidup ini bisa tercapai dengan baik jika seseorang tersebut mampu mengambil manfaat dari teknik *self management*. Karena *self management* manfaatnya begitu luar biasa jika dirasakan dalam menjalani kehidupan ini.

Disinilah pendekatan Behavior berperan dalam merubah individu untuk memiliki potensi berperilaku baik. Tingkah laku yang dianggap berlebih (*excessive*) akan dikurangi, tingkah laku lama yang bermasalah diganti dengan tingkah laku baru yang lebih baik. Manusia dipandang memiliki potensi untuk berperilaku baik atau buruk, tepat atau salah. Manusia mampu melakukan refleksi atas tingkah lakunya sendiri, dapat mengatur serta mengontrol perilakunya serta dapat belajar tingkah laku baru atau dapat mempengaruhi perilaku orang lain. Dalam pendekatan Behavior, tingkah laku yang bermasalah terdiri dari dua macam. Pertama, yaitu tingkah laku yang berlebih (*excessive*) sehingga butuh teknik untuk menurunkan tingkah laku tersebut. Kedua, yaitu tingkah laku yang kurang (*deficit*) sehingga butuh teknik untuk meningkatkan tingkah laku tersebut.

Melalui bantuan teknik *self management* dalam pendekatan Behavior, perilaku siswa yang sering muncul tanpa diprediksi waktu kemunculannya, sehingga menyebabkan kontrol dirinya menjadi kurang efektif akan diubah. *Self management* adalah suatu strategi perubahan perilaku yang dalam prosesnya konseli mengarahkan perubahan perilakunya sendiri dengan teknik atau kombinasi terapeutik. Dalam teknik tersebut, kognitif siswa akan diarahkan untuk mengamati tingkah lakunya kemudian mencatatnya sendiri dengan teliti. Siswa juga akan membuat target perilaku yang kemudian akan dibandingkan dengan hasil catatan tingkah laku yang dibuat sebelumnya. Siswa akan diberi tanggung jawab untuk mengatur dirinya sendiri, memberikan penguatan, menghapus, dan memberikan hukuman pada diri sendiri. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengubah atau menurunkan perilaku negatifnya dengan mengganti dengan perilakunya yang lebih positif.

METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan

kualitatif. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) yang dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan, karena penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan mempelajari suatu permasalahan di dalam kelas, kemudian ditindak lanjuti dengan penerapan suatu tindakan kemudian direfleksi, dianalisis dan dilakukan penerapan kembali pada siklus siklus berikutnya. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah layanan konseling kelompok.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Langkah awal yang perlu dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah mengidentifikasi masalah yang akan di teliti dengan melakukan penilaian dari hasil instrumen angket kecanduan game online siswa yang telah diberikan pada kelas XI IIK 3 MAN 2 Langkat yang berjumlah 34 orang. Setelah angket kecanduan game online terkumpul dianalisis, diperoleh 6 orang siswa yang memiliki skor terendah dan 2 orang siswa yang memiliki skor tinggi, total 8 siswa yang akan dijadikan subjek penelitian untuk memenuhi dinamika kelompok.

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Kelas XI IIK 3 MAN 2 Langkat

NO	INISIAL	SKOR	KATEGORI
1	AK	34	Sangat Rendah
2	AL	37	Sangat Rendah
3	AN	56	Sedang
4	AN	54	Sedang
5	AHK	70	Tinggi
6	BA	39	Sangat Rendah
7	DA	66	Tinggi
8	FAR	52	Sedang
9	FI	60	Sedang
10	HM	35	Sangat Rendah
11	IS	60	Sedang
12	BA	57	Sedang
13	MA	51	Sedang
14	DK	70	Tinggi
15	RAF	63	Tinggi
16	RS	59	Sedang
17	RM	53	Sedang
18	W	48	Rendah
19	ZA	42	Rendah
20	M	69	Tinggi
21	NS	58	Sedang
22	NM	55	Sedang
23	N	32	Sangat Rendah
24	NA	45	Rendah
25	N	55	Sedang
26	NP	53	Sedang
27	RAR	44	Rendah
28	RA	41	Rendah
29	SZ	60	Sedang
30	SS	56	Sedang
31	VUH	54	Sedang
32	WS	59	Sedang
33	YNY	64	Tinggi

34	ZAF	58	Sedang
----	-----	----	--------

Kategori:

Skor 30-40 = Sangat Rendah

Skor 40-50 = Rendah

Skor 50-60 = Sedang

Skor 60-70 = Tinggi

Berdasarkan data di atas ada 6 siswa yang memiliki kecanduan game online yang tinggi, 18 siswa memiliki kecanduan game online yang sedang, 5 siswa memiliki kecanduan game online rendah dan 5 siswa memiliki kecanduan game online sangat rendah. Kemudian diambil 6 siswa yang memiliki kecanduan game online yang tinggi untuk ikut serta dalam layanan konseling kelompok. Serta ditambahkan 2 orang siswa lagi dari siswa kategori sangat rendah untuk memenuhi syarat homogenitas sehingga berjumlah 8 orang siswa.

Maka hasil angket sebelum pemberian layanan konseling kelompok dengan jumlah subjek 8 siswa dapat dirincikan dalam tabel berikut.

B. Sebelum Tindakan Pemberian Layanan Konseling Kelompok

Pada temuan penelitian ini, sebelum dilakukan tindakan layanan konseling kelompok ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Angket Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI IIK3 Sebelum Pemberian Layanan Konseling Kelompok

NO	NAMA SISWA	HASIL YANG DIPEROLEH	KATEGORI
1	M	69	Tinggi
2	DK	70	Tinggi
3	AK	34	Sangat Rendah
4	AHK	70	Tinggi
5	DA	66	Tinggi
6	N	32	Sangat Rendah
7	YNY	64	Tinggi
8	RAF	63	Tinggi

Berdasarkan dari tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum pemberian layanan konseling kelompok terdapat 6 orang siswa yang memiliki kecanduan game online yang tinggi. Hal ini peneliti memberikan beberapa materi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada 6 orang tersebut agar dapat mengurangi kecanduan game online.

C. Setelah Tindakan Pemberian Layanan Konseling Kelompok

Observasi dilakukan selama tindakan berlangsung dalam dua kali pertemuan, peneliti mengobservasi kegiatan pada siklus I. Setelah melaksanakan layanan konseling kelompok, maka peneliti mengemukakan adanya penurunan kecanduan game online siswa. Hasil ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Observasi Penerapan Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online

NO	NAMA SISWA	HASIL YANG DIPEROLEH	KATEGORI
1	M	65	Tinggi
2	DK	66	Tinggi
3	AK	34	Sangat Rendah
4	AHK	64	Tinggi
5	DA	59	Sedang

6	N	32	Sangat Rendah
7	YNY	57	Sedang
8	RAF	63	Tinggi
Mengurangi Kecanduan Game Online			4/8x100% =50%

Kategori:

Skor 30-40 = Sangat Rendah

Skor 40-50 = Rendah

Skor 50-60 = Sedang

Skor 60-70 = Tinggi

Berdasarkan hasil dari angket maka yang diperoleh “4 orang siswa berada pada kategori Tinggi, 2 orang siswa berada pada kategori sedang dan 2 orang siswa yang berada pada kategori sangat rendah”. Maka hasil siklus I sudah terjadi penurunan tingkat kecanduan game online yakni 50%. namun belum mencapai target yang diharapkan yakni 75%. Selanjutnya, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{4}{8} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka pada penurunan kecanduan game online

4: Jumlah siswa yang mengalami penurunan game online

N: jumlah siswa keseluruhan.

Observasi dilakukan selama tindakan berlangsung dalam satu kali pertemuan, peneliti mengobservasi kegiatan pada siklus II. Setelah melaksanakan layanan konseling kelompok, maka peneliti mengemukakan adanya penurunan kecanduan game online. Hasil ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Observasi Penerapan Layanan konseling kelompok dalam mengurangi kecanduan game online

NO	NAMA SISWA	HASIL YANG DIPEROLEH	KATEGORI
1	M	62	Tinggi
2	DK	55	Sedang
3	AK	34	Sangat Rendah
4	AHK	53	Sedang
5	DA	49	Rendah
6	N	32	Sangat Rendah
7	YNY	47	Rendah
8	RAF	61	Tinggi
Mengurangi Kecanduan Game Online			6/8x100% =75%

Kategori:

Skor 30-40 = Sangat Rendah

Skor 40-50 = Rendah

Skor 50-60 = Sedang

Skor 60-70 = Tinggi.

Berdasarkan hasil dari angket maka yang diperoleh “2 orang siswa berada pada kategori Tinggi, 2 orang siswa berada pada kategori sedang, 2 orang siswa berada pada kategori rendah, dan 2 orang siswa yang berada pada kategori sangat rendah”. Maka hasil siklus II sudah terjadi penurunan tingkat kecanduan game online yakni 75%. Selanjutnya,

untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{6}{8} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka pada penurunan kecanduan game online

6: Jumlah siswa yang mengalami penurunan game online

8: jumlah siswa keseluruhan.

Berdasarkan ukuran keberhasilan pelaksanaan konseling kelompok dalam meningkatkan kemampuan kepercayaan diri siswa yaitu: 0% - 25%: tidak berhasil, 26% - 50%: kurang berhasil, 51% - 75%: cukup berhasil, 76% - 100%: berhasil. Dari hasil penyebaran instrumen angket kepercayaan diri siswa sesudah dilakukan layanan konseling kelompok 76 pada siklus II didapat hasil 80% dan kondisi ini sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu 75%. Selain itu, hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa 6 dari 8 siswa terjadi penurunan kecanduan game online. Dengan ini dapat dikatakan bahwa pengentasan masalah kekecanduan game online siswa Kelas XI IIK 3 sudah tuntas dan penelitian cukup dilakukan dengan II siklus saja.

KESIMPULAN

Penelitian ini mendapati kesimpulan bahwa pada Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah mengidentifikasi masalah yang akan diteliti dengan melakukan penilaian dari hasil instrumen angket kecanduan game online siswa yang telah diberikan pada kelas XI IIK 3 MAN 2 Langkat yang berjumlah 34 orang. Setelah angket kecanduan game online terkumpul dianalisis, diperoleh terdapat ada 6 siswa yang memiliki kecanduan game online yang tinggi, 18 siswa memiliki kecanduan game online yang sedang, 5 siswa memiliki kecanduan game online rendah dan 5 siswa memiliki kecanduan game online sangat rendah. Maka peneliti mengambil 2 orang siswa yang memiliki skor terendah dan 6 orang siswa yang memiliki skor tinggi, total 8 siswa yang akan dijadikan subjek penelitian untuk memenuhi dinamika kelompok.

Pada Siklus I Peneliti melakukan 2 kali pertemuan. Berdasarkan hasil dari angket maka yang diperoleh "4 orang siswa berada pada kategori Tinggi, 2 orang siswa berada pada kategori sedang dan 2 orang siswa yang berada pada kategori sangat rendah". Maka hasil siklus I sudah terjadi penurunan tingkat kecanduan game online yakni 50%. namun belum mencapai target yang diharapkan yakni 75%.

Pada Siklus II Peneliti melakukan 1 kali pertemuan. Berdasarkan hasil dari angket maka yang diperoleh "2 orang siswa berada pada kategori Tinggi, 2 orang siswa berada pada kategori sedang, 2 orang siswa berada pada kategori rendah, dan 2 orang siswa yang berada pada kategori sangat rendah". Maka hasil siklus II sudah terjadi penurunan tingkat kecanduan game online yakni 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. Psikologi konseling islam Rajawali pers Depok Jakarta ,2018
Abuddin Nata. Psikologi konseling islam Rajawali pers Depok Jakarta: 2018
Dahlan, Nurhidayatullah. (2017). Pengaruh Teknik *Self management* untuk Mengatasi Siswa Kecanduan Game Online di SMP Negeri 17 Makassar. Makassar: Jurnal "Al Qalam". Vol. 23: 117-121.
Dewi, I. C. 2015. Pengantar Psikologi Media. Jakarta: Prestasi Pustaka.
Erhamwilda. (2009). Konseling Islami. Yogyakarta: Graha Ilmu.
Hallen A, Bimbingan dan Konseling, Jakarta, Ciputat Pers, 2002.
Harahap Ade Chita Putri. Prosedur Kelompok Dalam Konseling, Medan, 2020
Hartono. & Soedarmadji,. B. 2012. Psikologi Konseling. Jakarta: Kencana.
Herdiansyah, Haris, Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial, Jakarta Selatan: Salemba Humanika, 2016
Kunandar , 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang*

- Lubis, Hasnida. (2016). *Konseling Kelompok Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Nasution, Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif, (Bandung: Tarsito, 1992
- Portter Alan. *Psikologi*, Jakarta, 2020
- Prayitno & Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009
- Prayitno, Erman Amti. *Buku dasar dasar bimbingan konseling*, penerbit rineka cipta, Jakarta 2004
- Profesi Guru.*, Jakarta: PT.Raja Grafindo persada
- Sarlito W. sarwono, *psikologi remaja*. Jakarta. rajawali pers, 2013
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta
- Syarqawi Ahmad. *Bimbingan Konseling di Institusi Pendidikan*, Medan, 2019
- Walgito Bimo, *Bimbingan dan Konseling (Studi Dan Karier)*, Yogyakarta, penerbit Andi, 2010.