

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK SIMULASI GAME UNTUK MENINGKATKAN EKSPLORASI KARIR SISWA KELAS IX SMP MUHAMMADIYAH 1 MOYUDAN

Arumditya Veronica Larastuti¹, Dwi Putranti²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta email:
arumditya1500001066@webmail.uad.ac.id

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta email:
dwi.putranti@bk.uad.ac.id

Abstrak

Eksplorasi karir merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mencari tentang karir maupun jenis pekerjaan yang terkait kelebihan dan kekurangan diri guna membantu dalam mempercepat proses pengembangan karir. Layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game menjadi suatu cara untuk membantu siswa dalam memilih suatu bidang karir yang sesuai dengan potensi mereka, sehingga dapat mencapai tujuan karir yang diinginkan. Maka layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 56 siswa kelas IX, dimana kelas IX AR 1 sejumlah 28 siswa sebagai subyek uji coba instrumen. Penentuannya sampelnya menggunakan teknik *purposive sampling*, yang didasarkan atas ciri-ciri, sifat atau karakteristik sesuai dengan variabel penelitian, yaitu subyek yang memiliki eksplorasi karir rendah sebanyak 7 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala eksplorasi karir. Metode analisis data menggunakan statistik dekskriptif dan uji t sampel berpasangan.

Hasil penelitian diketahui bahwa skor rata-rata eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan sebelum dilaksanakan bimbingan kelompok teknik simulasi game sebesar 50,43 yang berada dalam kategori rendah. Setelah dilaksanakan bimbingan kelompok teknik simulasi game meningkat rata-rata sebesar 74 yang berada dalam kategori tinggi. Dari nilai t hitung = 14,82 > t tabel = 2,447 bahwa layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game efektif untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan.

Kata Kunci : *eksplorasi karir, bimbingan kelompok, simulasi game*

PENDAHULUAN

Kematangan karir menurut Super ialah keberhasilan dan kesiapan remaja untuk memenuhi tugas-tugas yang terorganisir yang terdapat dalam setiap tahapan perkembangan karir yang disebut sebagai kematangan karir. Kematangan karir seseorang juga dipengaruhi oleh usia,

menurut (Gonzales, 2008: 749). Kesesuaian dengan usia yang dimaksudkan dalam definisi ini, adalah berdasarkan teori Life-Span, Life-Space dari Super, yang mengatakan bahwa setiap individu pada jenjang usia tertentu mempunyai peran yang harus dijalankan sesuai dengan

tahapan perkembangannya. Kematangan karir juga merupakan kesiapan kognitif dan afektif individu untuk mengatasi tugas-tugas perkembangan yang dihadapkan kepadanya. Kesiapan kognitif terdiri dari kemampuan mengambil keputusan dan wawasan mengenai dunia kerja sedangkan afektif meliputi perencanaan karir dan eksplorasi karir.

Pendidikan di tingkat SMP anak akan dibekali pengetahuan yang mendasar guna dikembangkan untuk tingkat pendidikan selanjutnya yang akan ditempuh, tak terkecuali pengetahuan tentang karir. Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berusia sekitar 12-15 Tahun yang sangat membutuhkan layanan karir. Salah satu layanan bimbingan dan konseling yaitu layanan bimbingan karir dari guru bimbingan dan konseling untuk memberikan eksplorasi karir dalam menentukan program kelanjutan studi yaitu dengan pemberian informasi tentang karir. Bimbingan karir adalah upaya bantuan terhadap individu supaya mengenal dan memahami dirinya serta mengembangkan masa depannya dengan bentuk kehidupan yang diharapkan (Nurihsan, 2009: 16). Informasi tersebut berkaitan dengan segala aktivitas yang berkaitan dengan jenjang pendidikan yang sesuai dengan bakat dan minat siswa. Oleh karena itu, informasi karir sangat diperlukan bagi remaja awal atau usia SMP.

Permendikbud No 111 Tahun 2004 menjelaskan bimbingan dan konseling karir bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan, eksplorasi, aspirasi dan pengambilan keputusan karir siswa. Eksplorasi Karir merupakan keinginan individu untuk mengeksplorasi atau melakukan pencarian informasi terhadap sumber-sumber informasi karir (Suherman 2008: 116). Salah satu bentuk tanggung jawab guru BK dalam mendukung perkembangan karir siswa dengan memfasilitasi dalam eksplorasi karir. Eksplorasi karir sangat penting bagi remaja awal supaya mampu memilih dan mendapat informasi yang tepat dan mampu

mengaplikasikan minat dan bakat siswa sesuai yang dimiliki. Eksplorasi karir sangat penting dan diperlukan oleh siswa agar dapat mengambil keputusan dan merencanakan karir. Kurangnya informasi tentang karir siswa juga bisa dapat disebabkan karena adanya keterbatasan guru BK dalam memberikan layanan karir secara optimal.

Kenyataannya masalah yang ada sekolah bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi karir yang baik dan didapati guru bimbingan dan konseling di sekolah belum optimal memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik simulasi games di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa. Sehingga siswa masih kurang dalam wawasan karir. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penyebaran test pada siswa kelas IX yang menunjukkan bahwa hasil masalah eksplorasi karir siswa rendah, ditunjukkan dengan hasil test banyak yang mendapatkan nilai dibawah 5. Sehingga sangat diperlukan layanan bimbingan karir untuk siswa, agar siswa lebih banyak mengetahui tentang wawasan karir. Selain itu faktor lingkungan baik keluarga maupun lingkungan masyarakat juga dapat mempengaruhi siswa. Kurangnya dukungan pihak keluarga serta kurangnya motivasi belajar dan belum sadar akan pentingnya untuk mengeksplorasi karir yang menyebabkan kendala bagi siswa.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru BK di sekolah, diperoleh data bahwa siswa kelas IX memang masih belum mendapatkan layanan dengan materi tentang karir yang optimal. Berdasarkan hasil yang didapat menunjukkan kurangnya pemahaman siswa dalam bidang karir yaitu mengenai eksplorasi karir. Untuk membantu hal tersebut dibutuhkan upaya meningkatkan eksplorasi karir siswa. Salah satu upaya tersebut dapat melalui pengembangan dalam media untuk layanan yang diberikan oleh guru BK.

Kenyataan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian dari Harsantik dan Nursalim

(2014) mendapatkan hasil bahwa siswa masih merasa kebingungan dan kesulitan ketika ditanya yang berkaitan dengan rencana karir. Mereka hanya mampu menyebutkan karir yang berkaitan dengan dokter, pedagang, nelayan, petani dan guru selebihnya tidak. Selanjutnya hasil penelitian Prayitno Tovik (2016) melaporkan bahwa terdapat siswa yang masih bingung dan ragu-ragu dalam memilih kelanjutan karir. Karena didapat dari DCM siswa hasil analisis tugas perkembangan menunjukkan pada topik masalah masa jabatan dengan presentase 80%. Pengetahuan siswa tentang informasi pekerjaan dan dunia kerja masih rendah yang ditandai oleh kurangnya pengetahuan tentang bagaimana memasuki dunia kerja dan cara meraih sukses dalam berkarir.

Untuk membantu hal tersebut dibutuhkan upaya meningkatkan eksplorasi karir siswa. Salah satu upaya tersebut dapat melalui pengembangan dalam layanan yang diberikan oleh guru BK. Pengembangan yang dilakukan dengan layanan yang inovatif dan variatif salah satunya dengan menggunakan metode simulasi game supaya siswa terlibat aktif dan berperan penuh dalam layanan yang diberikan guru BK. Permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksikan situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya. Menurut Adam (dalam Romlah: 2006). Dengan menggunakan simulasi game diharapkan siswa supaya siswa terlibat aktif dan berperan penuh dalam layanan yang diberikan guru BK.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini dalam sebuah penelitian eksperimen dengan judul “Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Simulasi Game Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa Kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan”.

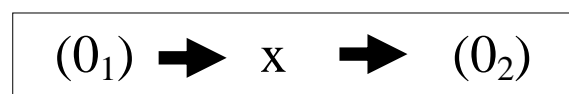
METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2011: 7) data penelitian pada pendekatan kuantitatif berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti bermaksud untuk menghilangkan subjektivitas dalam penelitian. Salah satu bentuk dari penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian eksperimen.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Suharsimi (2010: 9) eksperimen merupakan suatu cara mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain. Hal tersebut diperkuat Sugiyono (2011: 107) metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk melihat efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan.

Penelitian ini menggunakan model *one group pretest posttest design*. Dalam penelitian ini hanya terdiri dari satu kelompok yaitu kelompok eksperimen. Sedangkan, untuk pengukuran dilakukan dua kali yaitu pertama digunakan untuk mengukur eksplorasi karir sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game (O_1) dan pada pengukuran kedua dilakukan setelah diberikan layanan bimbingan bimbingan kelompok teknik simulasi game (O_2). Model *one group pretest posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain Penelitian

B. Populasi dan Sample Penelitian

Menurut Suharsimi (2013) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.

Maka dapat disimpulkan bahwa populasi penelitian adalah keseluruhan subyek yang akan diteliti. Keseluruhan subyek tersebut merupakan yang bersangkutan dengan sumber penelitian. Pada penelitian ini populasinya adalah siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Menurut Suharsimi (2014: 183) *Purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan dengan cara mengambil subyek bukan didasarkan strata, random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan jarak.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2011: 39), adapun macam variabel berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, yaitu : Variabel *Independent* atau variabel bebas. Merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) dan Variabel *Dependent* atau variabel terikat. Merupakan variabel yang dipengaruhi atay yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

D. Prosedur Penelitian

Berikut prosedur atau tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian eksperimen ini, sebagai berikut :1. Tahap pra eksperimen atau *pretest*. 2. Tahap eksperimen atau pemberian treatment. 3. Tahap pasca eksperimen atau *posttest*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan metode angket dan observasi, sedangkan instrumen

pengumpulan data menggunakan instrumen variabel eksplorasi karir.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara untuk mengolah data yang diperlukan dalam suatu penelitian sehingga data yang diperoleh harus diolah, diatur, diringkas serta dianalisis terlebih dahulu agar dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini data yang didapatkan yaitu data dalam bentuk angka atau kuantitatif yang selanjutnya dianalisis secara statistik. Uji “t” ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kondisi kelompok eksperimen yang diteliti setelah dilakukan treatent dari *pretest* sampai *posttest*. Menurut Suharsimi (2014: 125) rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum xd^2}}{N(N-1)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Perubahan skor eksplorasi karir pada siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game dapat dilihat pada tabel berikut ini :

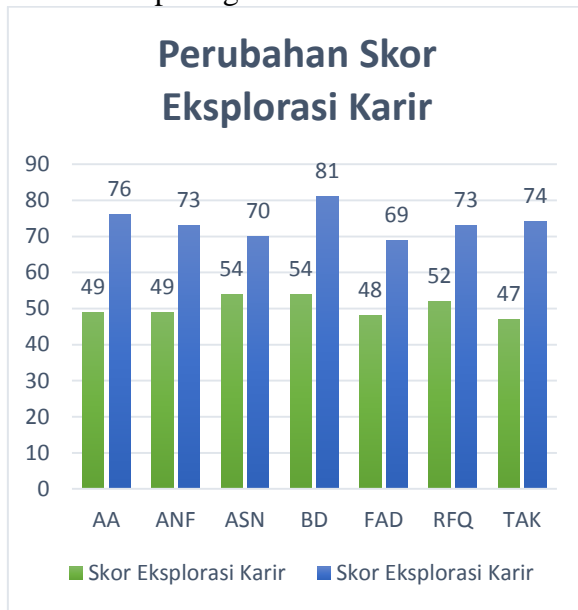
Tabel 4.1

Perubahan Skor Eksplorasi Karir

No	Nama	Skor Eksplorasi Karir		Gain
		Pre Test	Post Test	
1	AA	49	76	27
2	ANF	49	73	24
3	ASN	54	70	16
4	BD	54	81	27
5	FAD	48	69	21
6	RFQ	52	73	21
7	TAK	47	74	27
Rata-rata		50,43	74	23,57

Berdasarkan tabel diatas secara visual perubahan skor eksplorasi karir setelah dilakukan layanan bimbingan

kelompok teknik simulasi game dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.1
Perubahan Skor Eksplorasi Karir

Berdasarkan pada tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa rata-rata peningkatan skor eksplorasi karir pada siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan sebesar 23,57. Dari 7 siswa yang menjadi subjek penelitian semuanya mengalami peningkatan. Peningkatan skor tertinggi terjadi pada siswa AA dan BD sebesar 27 point, sedangkan peningkatan terendah terjadi pada siswa ASN sebesar 16 point.

B. Pembahasan

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ada peningkatan eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan setelah mendapatkan bimbingan kelompok teknik simulasi game. Skor rata-rata eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan setelah mendapatkan bimbingan kelompok teknik simulasi game sebesar 74 (tinggi) lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game sebesar 50,43 (rendah). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui nilai t hitung = 14,82 > 2,447 (t tabel) pada taraf signifikansi (α) = 5% yang

berada pada daerah penolakan H_0 . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game efektif digunakan untuk meningkatkan eksplorasi karir pada siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan terbukti kebenarannya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Harsantik dan Nursalim (2014) tentang pengembangan media game tebak gambar untuk eksplorasi karir pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Panggul. Bimbingan kelompok teknik simulasi game efektif digunakan untuk meningkatkan eksplorasi karir pada siswa karena game mempunyai kelebihan. Menurut Sudono (2000), game atau permainan ialah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Sehingga saat melakukan permainan anggota kelompok memuat aktifitas bermain bersama yang dapat membuat setiap anggota lebih aktif lagi.

Keberhasilan bimbingan kelompok teknik simulasi game dalam meningkatkan eksplorasi karir siswa juga dapat dilihat dari hasil observasi terhadap respon siswa dan suasana saat bimbingan kelompok. Hasil akhir observasi menunjukkan bahwa semua siswa dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa mengikuti bimbingan kelompok teknik simulasi game dari tahap pembentukan, peralihan, kegiatan inti dan pengakhiran dengan baik. Pada tahap pembentukan siswa berperan aktif dalam kegiatan layanan, mendengarkan peneliti ketika menyampaikan maksud tujuan dari layanan. Pada tahap peralihan siswa mengarahkan perhatiannya pada suasana kelompok. Pada tahap kegiatan siswa mampu berdiskusi untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mengkaji hipotesis dan saling aktif menyampaikan pendapat, ide, gagasan yang sesuai dengan topik dari layanan bimbingan kelompok. Selain itu, siswa mampu

menyampaikan kesan dan pesan setelah melaksanakan bimbingan kelompok teknik simulasi game.

KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan penelitian dengan melakukan pengumpulan data, analisa data dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan sebelum dilaksanakan bimbingan kelompok teknik simulasi game memiliki skor rata rata sebesar 50,43 (rendah). Kemudian setelah dilaksanakan bimbingan kelompok teknik simulasi game memiliki skor rata rata sebesar 74 (tinggi). Ditunjukkan dari nilai t hitung = 14,82 > 2,447 (t tabel) pada taraf signifikansi (α) = 0,05 sehingga **Ho ditolak** yang menunjukkan bahwa ada peningkatan eksplorasi karir siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game. Hal ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik simulasi game efektif digunakan untuk meningkatkan eksplorasi karir siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Moyudan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru dan Sofan Amri. (2011). *"Mengembangkan Pembelajaran Terpadu"*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anggani Sudono. (2000). *"Sumber Belajar dan Alat Permainan"*. Jakarta: Grasindo.
- Anwar, Khoerul. (2017). *Model Eksplorasi Karir Sebagai Upaya Persiapan Karir Siswa Dalam Menghadapi ASEAN Global*. Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No.1.
- Arifin, Zainal (2014). *"Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru"*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Callanan, Gerard A & Greenhaus, Jeffrey H. (2010). *Career Management*. California: Sage Publication.
- Deasy Yunika, Melly Sri dan Anne Hafina. *Layanan Bimbingan Karir Dalam Peningkatan Kematangan Eksplorasi Karir Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Gladding, S.T. (2012). *Konseling Profesi Yang Menyeluruh*. Jakarta: Indeks.
- Gonzalez, M.A. (2008). *Career Maturity: a Priority for Secondary Education*. Electronic Journal of Research in Educational Psychology. 6 (16): 749-772.
- Harsantik dan Nursalim. (2014). *Pengembangan Media Game Tebak Gambar Untuk Membantu Eksplorasi Karir Siswa Kelas VII SMP N 1 Panggul*. Surabaya. Jurnal UNNESA.
- Jubaedah. (2011). Penerapan Permainan Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan XIV Sumberagung Grati Pasuruan. (online). Diakses pada 01 Desember 2018.
- Kamaruddin, Purwanta & Murdiyanto. (2017). Pengembangan Layanan Informasi Karier Berbasis Media Blog Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karier Siswa di SMP Kota Magelang. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2.
- KBBI. (2000). Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online].
- Kuntjojo. (2009). *Metode Penelitian. Kediri: Universitas Nusantara PGRI*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurihsan, Achmad Juntika. (2009). *Bimbingan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Novitasari, Yuni. 2016. "*Bimbingan dan Konseling Belajar*". Bandung: Alfabeta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun Ajaran 2014 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Prayitno. (2010). "*Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*". Univesitas Negeri Padang.
- Purwanto. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Ekonomi Syari'ah*. Magelang : Staia Press.
- Romlah, Tatiek.(2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UNM.
- Riadi, Edi. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: CV.Andi Offset
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, Uman. (2008). *Konseling Karir Sepanjang Rentang Kehidupan*. Bandung: Program Studi Bimbingan dan Konseling SPs UPI Bandung.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono (2013). "*Memahami Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (MVIHed Methods)*". Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketut. (2008). "*Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*". Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Wibowo, M. E. (2005). *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: UNNES Press.