

**PENGARUH PERMAINAN BONEKA DALAM
LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERKADAP
KOMPETENSI MORAL SISWA
(Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas II
di SDSN 01 Ujung Menteng Pagi)**

Putri Larasati ¹
Dra. Endang Setyowati ²
Dr. Awaluddin Tjalla ³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik permainan boneka terhadap kompetensi moral siswa kelas II SD. Kompetensi moral ini memiliki dimensi kompetensi diri, kompetensi mitra, dan kompetensi dalam situasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDSN 01 Ujungmenteng Pagi sebanyak 56 orang dan Sampel sebanyak 16 orang. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket kompetensi moral yang memiliki reliabilitas 0,888 dengan kategori reliabel. Hasil uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS (Statistic Product and Service Solution) 16.0 for windows menggunakan Mann Whitney U Test yang menunjukkan bahwa kompetensi moral memiliki Sig 0,001 hasil tersebut menunjukkan bahwa Sig < 0,05. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa perbandingan skor kompetensi moral peserta didik yang mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan boneka lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang tidak mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan permainan boneka.

Kata Kunci: *kompetensi moral, bimbingan kelompok, permainan boneka.*

Pendahuluan

Pada kurikulum tahun 2013, pendidikan karakter sangat diperhitungkan guna mengembangkan siswa tidak hanya dalam bidang akademis namun juga dalam bidang emosi dan perilaku. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam meningkatkan karakter siswa adalah aspek kompetensi moral, dimana siswa diharapkan mampu mengembang-

kan pengetahuan mengenai baik dan buruk kedalam tindakan yang lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan kompetensi moral lebih baik dilakukan mulai usia anak, karena apabila sejak dini anak sudah terbiasa ditanamkan nilai moral maka kebiasaan tersebut terbawa hingga mereka dewasa. Karena itu, pengetahuan mengenai kompetensi moral penting diberikan mulai usia sekolah dasar.

¹ Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, putrilarasati28@gmail.com

² Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, esetiyowati63@yahoo.com

³ Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, awaluddin.tjalla@yahoo.com

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada kelas 2 SDSN 01 Ujung Menteng tahun ajaran 2014-2015 dengan angket karakter diketahui bahwa terdapat 20 siswa dari 56 siswa memiliki nilai rendah pada aspek kompetensi moral. Hasil angket ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas yang mengatakan bahwa pada anak kelas 2 SD memang sebagian sudah mulai mampu mengembangkan kompetensi moral, tetapi memang masih perlu bimbingan yang intensif dan metode yang menarik untuk lebih mengembangkan aspek ini.

Dalam bimbingan konseling layanan yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar dalam pengembangan kompetensi moral adalah bimbingan kelompok. Sesuai dengan tugas perkembangan sosial menurut Hurlock anak berubah menjadi pribadi sosial (Hurlock, 2000: 264). Anak menjadi anggota dari kelompok teman sebaya yang secara bertahap menggantikan keluarga dalam mempengaruhi perilaku. Hal tersebut membuat layanan bimbingan kelompok cukup tepat diberikan pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

Penggunaan teknik dalam kegiatan bimbingan kelompok sangat penting. Salah satu teknik permainan yang dapat dilakukan secara langsung oleh peserta didik adalah permainan boneka. Permainan boneka, adalah salah satu permainan yang menghibur karena menggunakan alat peraga boneka sehingga mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar terutama siswa SD kelas rendah. Oleh sebab itu, penggunaan permainan boneka dalam bimbingan kelompok menjadi isu penting terhadap peningkatan kompetensi moral peserta didik kelas II SDSN 01 Ujung Menteng.

Kajian Teori

Kompetensi Moral

Dalam teori Kohlberg mengenai kerangka perkembangan moral kompetensi moral disajikan sebagai struktur kognitif tertentu, yaitu keterampilan untuk berdebat tentang isu-isu moral, untuk memberikan alasan sendiri dari pilihan moral dan menjelaskan situasi yang mengandung dilema moral. Kompetensi moral adalah “kapasitas untuk membuat keputusan dan penilaian tentang moral (yaitu, berdasarkan prinsip-prinsip internal) dan untuk bertindak sesuai penilaian (Oleg Podolskiy,

2007:49). Sedangkan, menurut Sakadova kompetensi moral adalah norma-norma, nilai-nilai, tujuan, niat, minat, motif, perasaan dan lain-lain dari pemahaman situasi moral yang didefinisikan berdasarkan kompetensi diri, kompetensi, dalam mitra, dan kompetensi dalam situasi (Oleg Podolskiy, 2007:49). Oleh karena itu dapat disimpulkan kompetensi moral adalah kemampuan untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan dan perasaan terhadap nilai moral yang berkembang dalam lingkungan masyarakat.

Di dalam Permendiknas No. 23 tahun 2006 dirumuskan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran bidang studi, maka kompetensi peserta didik yang harus dikembangkan melalui pelayanan bimbingan dan konseling adalah Standar Kompetensi Kemandirian (SKK) untuk mewujudkan diri (*self actualization*) dan pengembangan kapasitasnya (*capacity development*) yang dapat mendukung pencapaian kompetensi lulusan. Salah satu standar kompetensi kemandirian siswa Sekolah Dasar yang harus dipenuhi dan berhubungan dengan kompetensi moral adalah aspek perkembangan etis. Pada aspek ini siswa diharapkan mampu mencapai perkembangan etis secara bertahap mulai dari tingkat pengenalan di mana siswa mampu mengenal patokan baik-buruk atau benar-salah dalam berperilaku, selanjutnya tahap akomodasi di mana siswa mampu menghargai aturan-aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, dan yang terakhir tingkat mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam lingkungannya.

Pengukuran kompetensi moral dilakukan menggunakan konsep kompetensi moral yang dikembangkan oleh Sakadova yang terdiri dari tiga komponen yaitu kompetensi diri, kompetensi mitra, dan kompetensi dalam situasi (Oleg Podolskiy, 2007:49). Tiga komponen ini adalah pengembangan dari tiga aspek psikologi yang saling berhubungan dengan pengembangan kompetensi moral yaitu psikologi komunikasi, psikologi pemahaman, dan perasaan.

Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat (Prayitno, 2004:309). Prayitno sen-

diri mengemukakan bahwa Bimbingan kelompok adalah Suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok (Prayitno, 1995:65). Hal ini dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan informasi yang memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu anggota kelompok menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Pada siswa sekolah dasar bimbingan dirasa perlu dilakukan karena pada usia tersebut siswa sudah mulai berinteraksi dengan dunia luar salah satunya dengan teman sebaya. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok pada siswa Sekolah Dasar, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan oleh konselor yaitu adanya kesinambungan antara persepsi konselor dan dunia anak-anak, hubungan yang eksklusif, hubungan autentik, hubungan yang menimbulkan adanya rasa percaya diri pada anak, hubungan non-intrusif, dan hubungan yang bertujuan (Geldrad & Geldrad, 2008:41). Apabila hal-hal tersebut dapat dipenuhi, maka konselor dapat melindungi hak-hak anak saat memperoleh bimbingan kelompok.

Permainan Boneka

Permainan adalah kegiatan yang mengandung unsur kompetisi dan melibatkan aturan-aturan yang dapat menimbulkan kreativitas pemain terutama anak-anak sehingga mereka dapat mengambil pelajaran dari kegiatan yang dilakukan serta mampu mengembangkan kemampuan mereka. Sedangkan menurut Lisa Bean boneka adalah benda mati yang bergerak secara dramatis oleh seorang manusia (Bean, 2002:2). Jadi, permainan boneka adalah permainan manipulasi kehidupan secara dramatik yang dilakukan menggunakan boneka menyerupai manusia, hewan dan benda lainnya dan digerakkan oleh manusia. Terdapat beberapa jenis permainan boneka salah satunya adalah permainan boneka jenis wayang yang dapat dilakukan dengan menggunakan bayangan atau dapat disederhanakan dengan alat-alat yang lebih sederhana. Permainan boneka ini sangat cocok digunakan dalam bimbingan kelompok dengan anggota siswa Sekolah Dasar karena pada usia tersebut siswa bermain dengan menggunakan imajinasinya dan mulai menggunakan objek-objek pengganti salah satunya adalah boneka. Permainan boneka dalam bimbingan kelompok memiliki tiga tahapan yang harus dilalui yaitu

experience, identify, analyze, dan generalize. Tiga tahapan ini dilakukan secara keseluruhan pada setiap pertemuan.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan boneka dalam layanan bimbingan kelompok terhadap kompetensi moral peserta didik kelas II di SDSN 01 Ujung Menteng Pagi. Penelitian ini dilakukan di SDSN 01 Ujung Menteng Pagi, sejak bulan Juli hingga bulan November 2014. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *pretest-posttest nonequivalent group design*. Oleh sebab itu, penelitian ini akan melibatkan kelompok eksperimen sebagai kelompok yang akan mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Kedua kelompok akan mendapatkan *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel dependen (X) yang tercermin dalam perbedaan variabel dependen khususnya O_2 dan O_4 .

Penelitian dilakukan sebanyak sembilan kali pertemuan dengan dua kali pertemuan untuk tes dan tujuh kali pertemuan untuk pelaksanaan eksperimen. Selama pelaksanaan eksperimen peneliti menggunakan permainan boneka. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II di SDSN 01 Ujung Menteng Pagi yang berjumlah 56 orang. Sementara itu, teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling dengan sampel berjumlah 16 orang, yaitu 8 orang peserta didik pada kelompok eksperimen dan 8 orang peserta didik pada kelompok kontrol.

Pada penelitian ini, pengukuran kompetensi moral dilakukan dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan dari komponen kompetensi moral yang dikembangkan Sakadova pada tahun 2001. Komponen kompetensi moral terdiri dari kompetensi diri, kompetensi mitra, dan kompetensi dalam situasi. Kualitas skor peningkatan kematangan karir pada sampel penelitian diketahui melalui pengujian *gain* menggunakan *Mann Whitney U-Test* dengan bantuan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 16.0 for Windows*. *Mann Whitney U-Test* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen bila datanya berbentuk ordinal (Sugiyono, 2006: 275). Uji *Mann Whitney* ti-

tidak memerlukan asumsi populasi berdistribusi normal, namun hanya mengasumsikan bahwa populasi tersebut mempunyai bentuk yang sama. Dalam penelitian ini, hasil *pre-test* akan dibandingkan dengan hasil *post-test* untuk mengukur pengaruh perlakuan dan menarik kesimpulan.

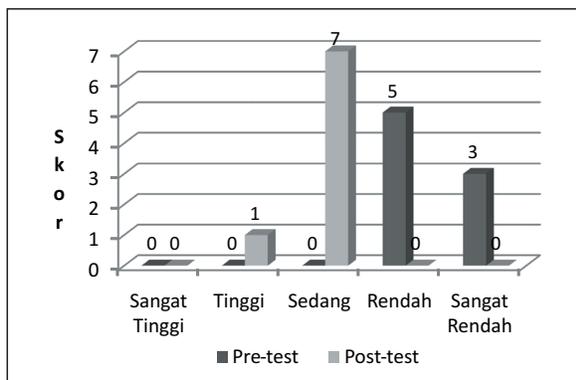
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data, pada hasil *pretest* kompetensi moral kelompok eksperimen sebanyak lima orang pada kategori rendah dan tiga orang pada kategori sangat rendah. Hasil *pretest* kompetensi moral kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebanyak delapan orang pada kategori rendah.

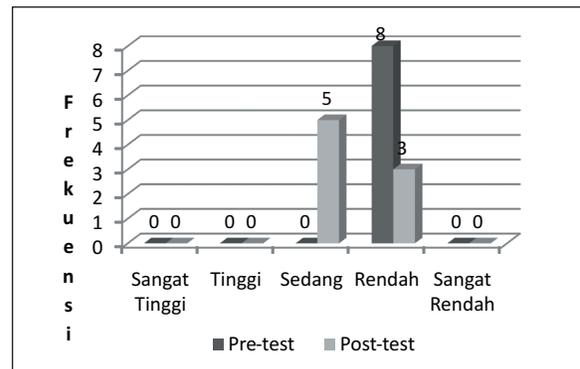
Selanjutnya, setelah pelaksanaan eksperimen maka dilakukan *posttest*. Hasil *posttest* kompetensi moral kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebanyak satu orang berkategori tinggi dan tujuh orang berkategori sedang. Hasil *posttest* kompetensi moral kelompok kontrol menunjukkan lima orang berkategori sedang dan tiga orang berkategori rendah.

Selanjutnya, gambaran kompetensi moral dapat dilihat melalui grafik berikut ini:



Grafik 1. Gambaran Kategorisasi Kompetensi Moral Pretest dan Posttest pada Kelompok Treatment

Selanjutnya, dilakukan perhitungan *gain score* untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan ke tingkat yang lebih baik atau tidak bahkan tetap pada kompetensi moral peserta didik melalui perbandingan skor kompetensi moral ketika sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen.



Grafik 2. Gambaran Kategorisasi Kompetensi Moral Pretest dan Posttest pada Kelompok Kontrol

Hasil perhitungan rata-rata *gain score* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-rata Skor Gain Kompetensi Moral

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Kompetensi Moral	13,39	5,75

Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor *gain* kompetensi moral kelompok eksperimen sebesar 13,39 sedangkan, pada kelompok kontrol sebesar 5,75. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan pada kelompok kontrol.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan dengan menggunakan *Mann Whitney U Test* yang dilakukan dengan bantuan aplikasi *Statistic Product and Service Solution 16.0 for Windows*, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kompetensi moral adalah 0,001. Hal tersebut menunjukkan bahwa kompetensi moral Sig < 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kompetensi moral peserta didik yang mendapatkan permainan boneka dalam layanan bimbingan kelompok lebih tinggi dibandingkan peningkatan kompetensi moral peserta didik yang tidak mendapatkan permainan boneka dalam layanan bimbingan kelompok.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan boneka didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan kompetensi moral siswa meningkat dibanding ketika peserta didik belum mendapat-

kan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan boneka. Hal ini tampak dari sebaran data kompetensi moral setelah pelaksanaan *treatment* pada peserta didik yang berpusat pada kategori tinggi dan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah mulai mengembangkan pengetahuan moral, perasaan moral yang ditunjukkan melalui perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pengujian hipotesis kompratif lalu dilakukan dengan perhitungan menggunakan *Mann Whitney U Test* pada data *gain* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil yaitu nilai signifikansi pada kompetensi moral adalah 0,001. Melalui hasil perhitungan tersebut maka diperoleh kesimpulan bahwa pada kompetensi moral $\text{Sig} < 0,05$, artinya peningkatan kompetensi moral kelompok *treatment* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Oleh sebab itu, secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa kelompok *treatment* mengalami pengaruh yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan *treatment* memberikan efek yang signifikan untuk mempengaruhi kompetensi moral kelompok *treatment* yang lebih tinggi dibandingkan mempengaruhi kelompok kontrol yang tidak mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan boneka.

Pencapaian ini juga didukung dengan kemampuan kognitif anak antara lain anggota kelompok dalam memahami instruksi dari peneliti, kemudian anggota kelompok dapat mengungkapkan gagasan dirinya, serta menerima pendapat sesama anggota kelompok lainnya. Hal ini juga terlihat dari perbedaan skor yang didapat anggota kelompok, anggota kelompok yang aktif dalam kegiatan mendapatkan peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor anggota lainnya. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Piaget mengenai perkembangan moral anak, di mana adanya pergeseran alami dalam perkembangan moral setelah peralihan kognitif. Anak berumur sekitar tujuh tahun akan mulai menyadari maksudnya sendiri serta memanfaatkan informasi yang diterima dalam mengadakan pertimbangan nilai moral terutama yang menyangkut dengan lingkungan sekitar (Liebert, 2001:291). Maka apabila anak menerima informasi-informasi

yang diberikan dengan baik capaian skor yang didapat akan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum diberi perlakuan.

Saat ini, pengembangan moral pada diri ini sangat penting terutama untuk mengembangkan karakter baik dalam diri terutama anak-anak. Seperti yang dikemukakan oleh Thomas Lickona bahwa salah satu aspek pengembangan karakter baik dalam diri seseorang adalah kompetensi moral. Selain itu, Kohlberg juga menjelaskan bahwa seseorang yang memiliki kompetensi moral dapat membuat keputusan dan penilaian tentang moral sehingga seseorang mampu bertindak sesuai dengan nilai yang berlaku. Penanaman kompetensi moral pada usia dini dapat memudahkan seseorang mengembangkan karakter baik dalam dirinya sehingga terhindar untuk melakukan penyimpangan moral saat mereka dewasa kelak. Salah satu karakteristik anak adalah senang bermain, untuk itu sebagai pendidik sebaiknya memberikan teknik yang menarik perhatian peserta didik usia sekolah tersebut dengan metode permainan yang mendidik. Karena hal ini, permainan boneka dalam bimbingan kelompok dapat diterapkan karena merupakan salah satu permainan yang dianggap efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral pada diri anak. Materi yang diberikan dalam permainan boneka berisi tentang dasar pengetahuan dan perasaan moral sesuai dengan teori perkembangan kompetensi moral anak dan standar kompetensi kemandirian siswa dalam bimbingan konseling yang harus dicapai siswa sekolah dasar.

Pengembangan kompetensi moral pada siswa sekolah dasar ini sejalan dengan pengembangan standar kompetensi kemandirian siswa aspek landasan etis, di mana dalam pengembangan aspek tersebut terdapat tiga dimensi tujuan yang harus dicapai yaitu pengetahuan, akomodasi dan tindakan. Apabila peserta didik ingin mencapai dimensi paling tinggi yaitu tindakan, maka peserta didik harus menguasai pengetahuan kompetensi moral dan bisa mengakomodasikan kompetensi moral pada kehidupan sehari-hari. Pada dimensi pengetahuan, setelah pelaksanaan bimbingan kelompok ini siswa telah mengenal patokan baik-buruk benar dan salah dalam berperilaku. Pada dimensi akomodasi, pada proses pelaksanaan bimbingan kelompok peneliti merepresentasikan materi yang diberikan ke dalam ke-

hidupan sehari-hari salah satunya mengenai aturan-aturan yang ada dalam lingkungan sekitar mereka. Berdasarkan hasil post-test dan observasi dapat diketahui bahwa siswa mengerti dan mulai menghargai aturan-aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya terutama lingkungan sekolah. Namun, pada dikarenakan keterbatasan waktu sulit untuk melihat perubahan pada dimensi ini dalam lingkungan luar sekolah. Pada dimensi tindakan, berdasarkan hasil post-test dan observasi siswa sudah mulai mengikuti aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari, namun dikarenakan keterbatasan waktu peneliti belum mampu menilai perubahan tindakan moral siswa secara keseluruhan. Karena itu, peserta didik dapat mengembangkan diri mereka untuk mencapai kompetensi moral secara optimal karena mereka telah mengalami perkembangan dalam dimensi pengetahuan secara optimal sehingga peserta didik akan lebih mudah mengakomodasikan pengetahuan yang mereka miliki dengan nilai moral yang ada dalam masyarakat, serta mengaplikasikannya melalui tindakan yang lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pembahasan tersebut, bimbingan kelompok dengan metode permainan boneka dapat diterapkan untuk meningkatkan kompetensi moral siswa kelas II SD namun, hasil yang dicapai peserta didik berkembang secara optimal pada dimensi pengetahuan sehingga perlu usaha yang lebih dalam mengembangkan kompetensi moral pada dimensi akomodasi dan tindakan. Hal ini, perlu diperhatikan oleh pihak sekolah dan orang tua.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis komparatif pada penelitian ini, diperoleh hasil bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan panggung boneka berpengaruh secara signifikan terhadap kompetensi moral siswa kelas 2 SD. Hasil tersebut tampak dari perhitungan menggunakan *Mann Whitney U Test* pada kelompok siswa yang mendapatkan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan panggung boneka dengan kelompok siswa yang tidak mendapatkan layanan bimbingan kelompok de-

ngan teknik permainan panggung boneka. Melalui hasil perhitungan diperoleh kesimpulan bahwa nilai $Sig < 0,005$ pada kompetensi moral.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan Bagi guru kelas, hendaknya mampu menanamkan nilai moral pada saat jam pelajaran di kelas dan menggunakan metode yang menyenangkan diantaranya permainan boneka untuk penanaman nilai moral siswa. Bagi Kepala Sekolah, hendaknya mempertimbangkan penyusunan program sekolah dengan memasukkan nilai-nilai moral pada mata pelajaran yang diberikan, sehingga siswa tidak hanya memiliki pengetahuan moral yang baik namun juga mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini juga perlu adanya kerjasama antara kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa dalam mengembangkan nilai moral pada kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Hurlock, Elizabeth.(2000). *Perkembangan Anak* Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Podolskiy, Oleg. (2007). *Moral Competence of Contemporary Adolescents: Technology-based Ways of Measurement*.Dissertation: Universitas Freiburg.
- Depdiknas RI. (2008). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*.
- Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemem Pendidikan Nasional. (2007). *Rambu-Rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta.
- Ditjen PMPTK. (2007). *Rambu-rambu Penyelenggaraan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*.
- Prayitno & Erman. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prayitno. (1995). *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok (Dasar Dan Profil)*. Padang: Balai Aksara.
- Bean, Lisa. (2002). *Puppetry Tips*. Folkmanis: California.
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Liebert. (2000). *Cognitive And Emotional Component Of Test Anxiety: A Distinction And Some Initial Data*. *Journal Of Psychological* Vol. 20.