



Kearifan Lokal Permainan Jamuran sebagai Penguatan Karakter Siswa melalui Layanan Bimbingan Konseling

¹ Dessy Syofiyanti, ² Yolán Marjuk

¹ STAI Madinatun Najah, Rengat, Indragiri Hulu, Riau, Indonesia

² Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Sorong, Papua Barat, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Artikel Histori:

Diterima :
23/05/2023

Direvisi :
11/06/2023

Diterbitkan:
13/07/2023

Keywords:

*Mushroom game,
Student
character,
Counseling*

Kata Kunci:

*Permainan
jejamuran,
Karakter siswa,
Konseling*

DOI:

<https://doi.org/10.46963/mash.v6i02.942>

Korespondensi

Penulis:

Dessy
Syofiyanti
dessysyofiyanti@gmail.com

ABSTRACT: The development of technology affects the games played by students through gadgets. Many interesting games can have a negative impact, such as the lack of socialization of students with their friends, emotional disturbances, behavior, and others. This study aims to instill character education through traditional “mushroom games” with a Counseling Guidance approach at Pertiwi Rengat Kindergarten. This research is qualitative research with Miles and Huberman model analysis techniques. The results showed that students' behavior changed, such as throwing garbage in its place, greeting each other, and shaking hands with teachers and other people (guests at school) when meeting face-to-face. In addition, observations showed that the students looked happy when doing activities together. Thus, traditional mushroom games with a group guidance approach can be used to instill students' character to be even better.

ABSTRAK: Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang besar terhadap permainan yang dimainkan siswa melalui *gadget*. Banyak *game* menarik yang dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kurangnya sosialisasi siswa dengan teman-temannya, terganggunya emosional, perilaku dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan pendidikan karakter melalui permainan tradisional “permainan jamur” dengan pendekatan Bimbingan Konseling di TK Pertiwi Rengat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku siswa mengalami perubahan, seperti membuang sampah pada tempatnya, saling mengucapkan salam serta bersalaman dengan guru maupun orang lain (tamu disekolah) ketika bertatap muka. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa para siswa terlihat gembira saat melakukan kegiatan secara bersama-sama. Dengan demikian, permainan tradisional jamur dengan pendekatan bimbingan kelompok dapat digunakan untuk menanamkan karakter siswa menjadi lebih baik lagi.

Cara mensitasi artikel:

Syofiyanti, D., & Marjuk, Y.. (2023). Kearifan Lokal Permainan Jamuran sebagai Penguatan Karakter Siswa melalui Layanan Bimbingan Konseling. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 6(02), 89-98. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i02.942>

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin maju dan canggih mulai dari perkembangan Ilmu Pengetahuan hingga perkembangan teknologi, memberikan dampak yang sangat besar bagi semua sektor, salah satunya ialah sektor pendidikan. Besar kemungkinan bahwa perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi karakter anak. Seperti halnya ketika anak berada di rumah dan sibuk dengan gadgetnya sendiri, sehingga komunikasi dengan keluarga menjadi berkurang, untuk itu perlu adanya pendidikan karakter untuk anak yang bisa dimulai dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Berdasarkan temuan Lestari et al (2015) adanya perubahan komunikasi dan hubungan sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan gadget pada salah satu anggota keluarga.

Pada studi kasus lainnya oleh Saputri & Setyawan (2022) terhadap kajian penelitian gadget pada anak, ditemukan bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar di Dusun Limbungan, diantaranya siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperlakukan apapun sampai melupakan waktu seperti melalaikan sholat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa. Berdasarkan studi awal ditemukan adanya anak yang fokus dengan gadgetnya sehingga interaksi dengan teman sebaya menjadi kurang, tidak fokus belajar dan apa yang disampaikan guru tidak diterapkan dengan baik. Dampak yang ditemukan ini, diakibatkan karena siswa yang terlalu sering menggunakan gadget dengan durasi waktu yang terlalu lama dan kurangnya pengawasan dari orang tua, yang membuat siswa menjadi kecanduan serta menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat.

Tujuan dari pendidikan karakter yaitu untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter atau akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Kaitannya dengan pendidikan karakter, banyak orang sering terjebak dalam pemahaman yang biasanya diterjemahkan sebagai sopan santun dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, akan tetapi pendidikan karakter ini memiliki arti yang luas yaitu membangun karakter-budaya yang

menumbuhkan intelektual sebagai modal untuk mengembangkan kreativitas dan daya inovatif yang dijiwai dengan nilai kejujuran yang selalu dipadukan nilai kesopanan dan kesantunan melalui permainan kearifan lokal.

Menurut Purwanti (2017) Pendidikan karakter adalah semua usaha yang dilakukan oleh personil sekolah, orang tua dan masyarakat kepada anak-anak untuk mendidik, menanamkan, dan mengembangkan karakter luhur sehingga mereka dapat mengambil keputusan dengan bijak untuk mempraktikkan dalam kehidupannya dan memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Pada konsep lain pendidikan karakter juga proses penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan, yang meliputi di dalamnya perpaduan antara moral, etika, dan akhlak (N, 2015).

Melihat pentingnya pendidikan karakter untuk anak, apalagi dimulai sejak dini, banyak hal yang terjadi di lingkungan sekitar kita, dan banyak cara yang dapat dilakukan seperti halnya permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi, dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai baik dan luhur (Iswinarti, 2017). Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari.

Anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan dilingkungan tempanya berada. Bermain akan membuat anak mengeksplorasi seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Menurut Tedjasaputra (Nurhayati & Putro, 2021) permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai oleh adanya aturan-aturan dan persyaratan-persyaratan yang disepakatin bersama. Menurut ruswandi, permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya.

Menurut Hapidin (Lacksana, 2017), bahwa permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi baik secara fisik, mental serta emosi. Hal tersebut dapat menimbulkan efek positif bagi membangun

karakter anak salah satunya permainan yang menguatkan karakter anak ialah permainan tradisional jamuran dengan pendekatan kelompok bimbingan konseling. Rahman (Lacksana, 2017) menjelaskan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, serta bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar.

Bermain jamuran bisa dimainkan oleh siapa saja baik anak laki-laki maupun anak perempuan, bermain jamuran hanya membutuhkan lapangan yang agak luas. Pada zaman dahulu Jamuran ini dilakukan saat padang bulan, karena listrik yang belum ada. Cara bermain melakukan suit untuk menentukan pemain yang dadi. Setelah itu, seluruh pemain melingkar kecuali pemain yang dadi. Ketika pemain dadi berada di tengah, pemain lain berjalan mengitarinya sambil bernyanyi:

*“Jamuran yo ge ge thok
Jamur apa, yo ge ge thok
Jamur gajih mreccih sak ara-ara
Sira dadi jamur apa?”*

Setelah lagu selesai dinyanyikan, anak yang di tengah menjawab. “jamur kayu” maka seluruh anak harus berlari mencari kayu dan kembali membawa kayu. Jika yang dadi menjawab “jamur kehtek menek” (kera naik) itu berarti semua pemain harus naik, yaitu naik pohon atau yang penting kaki pemain tidak menyentuh tanah. Lalu yang tidak memenuhi permintaan atau tidak dapat mendapatkan tempat untuk naik maka ia gantian jaga.

Permainan tradisional jamuran ini dapat memfasilitasi, membimbing dan menstimulasi perkembangan anak agar anak memiliki kemampuan seperti berikut ini: 1) Kemampuan emosi anak terasa dengan baik yaitu saling toleransi dengan teman dan tidak marah jika dadi (jadi-gantian jaga), 2) Kemampuan keterampilan sosial anak baik memiliki empati, saling menghargai, saling menghormati teman, bersosialisasi, berinteraksi dengan orang lain, 3) Kemampuan imajinasi anak terkait kreatifitas juga meningkat, dengan kombinasi sesuai permintaan yang jadi jamur apa itu, merupakan menstimulasi daya khayal/imajinasi melakukan sesuai perintah temannya yang dadi (Nurhayati & Putro, 2021).

Bimo Walgito (Lacksana, 2017) menjelaskan bimbingan adalah bantuan atau pertolongan yang diberikan kepada individu atau sekumpulan individu dalam menghindari atau mengatasi kesulitan-

kesulitan di dalam kehidupannya, agar individu atau sekelompok orang dapat mencapai kesejahteraan hidupnya.

Selain itu konsepsi bimbingan dan konseling bukan hanya itu saja perlu juga adanya konseling, Konseling adalah suatu proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tidak bisa diatasinya, dengan seorang petugas profesional (Konselor) yang telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar klien memecahkan kesulitannya (Willis, 2007).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, penelitian yang berlokasi di TK Pertiwi Rengat, menggunakan 5 (lima) informan yang terdiri dari: 1 (satu) guru dan 4 siswa, dalam hal ini informan penelitian adalah orang yang dianggap penulis mampu dalam memberikan informasi pada penelitian ini. Seperti yang diungkapkan oleh Somantri (2005) informan adalah orang yang bertanggung jawab besar dalam jalannya proses produksi di lapangan. Sehingga key informan haruslah memiliki kapabilitas dan kemampuan dalam berbagi informasi kepada penulis untuk memberikan informasi yang terkait.

Penelitian ini menggunakan analisis data model Miles and Huberman, melalui proses pengumpulan data, kemudian proses reduksi data memfokuskan data-data hasil penelitian dan membuang data yang tidak diperlukan disajikan dalam bentuk deskriptif dan menarik kesimpulan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijabarkan pada penerapan permainan jamuran untuk penguatan karakter siswa, yang dilakukan dengan pendekatan Bimbingan kelompok, dengan menggunakan modifikasi pertanyaan seperti contoh pertanyaan, "sebutkan perbuatan yang terpuji?, kemudian siswa yang mengelilingi teman yang jaga (selaku teman yang bertanya) mereka menjawabnya. Pertanyaan tersebut memacu pada sikap karakter anak dan guru sebagai koordinator kelompok memberikan binaan karakter pada akhir dari setiap pertanyaan pada permainan jamuran.

Pada hasil temuan penelitian lainnya, telah terlihat kemampuan anak bersosialisasi dengan baik, seperti yang dilakukan di TK Pertiwi.

Peneliti melihat adanya kekompakan yang terjalin antara siswa satu dengan siswa yang lain, saling membaurkan diri dengan teman yang lain, dalam hal ini menjadi catatan juga bahwa penting bagi guru PAUD yang menerapkan permainan ini, memberikan pengajaran sikap sabar dan ketelitian pada siswa, seperti yang terlihat pada penerapan permainan jamuran di TK Pertiwi Rengat, para guru meningkatkan sikap sabar dan ketelitian berupa pertanyaan yang diajukan kepada siswa, seperti pertanyaan, mencari kayu, menemukan pasir, dan lainnya, serta adanya pembinaan karakter dalam binaan bimbingan kelompok.

Bagi yang tidak dapat menemukan atau menjawab pertanyaan tersebut, siswa sabar menerima kekalahan dan mau berjaga gantian. Pertanyaan demi pertanyaan pun disampaikan kepada siswa, sehingga pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat memperkuat karakter siswa, yang mungkin pertanyaan tersebut siswa tidak dapatkan di rumah, melainkan di sekolah.

Seperti yang diungkapkan oleh Howard (Sakman & Syam, 2020) bahwa karakter merupakan nilai-nilai dalam tindakan seseorang. Karakter yang ada di dalam diri seseorang terdiri atas tiga bagian, yaitu; pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral, Ketiga bagian ini yang saling terkait satu dengan yang lainnya menciptakan karakter yang baik. Karakter yang baik ini menghasilkan pengetahuan yang baik, keinginan yang baik dan perilaku yang baik dari segi pikiran, kebiasaan hati, dan kebiasaan bertindak bagi seseorang dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Sejalan yang diungkapkan oleh Arik et al (2021) salah satu cara mengatasi masalah siswa di sekolah seperti yang kurang percaya diri yaitu, dengan memberikan layanan bimbingan dan konseling. Layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan beraneka jenis mulai dari layanan bimbingan kelompok, konseling individu, konseling kelompok. Sebagai konselor sekolah atau pembimbing anak usia dini harus memiliki inovasi dalam setiap pemberian layanan bimbingan konseling kepada siswa salah satunya melalui permainan tradisional.

Pada hasil pengamatan lainnya, penanaman pendidikan karakter melalui permainan tradisional jamuran di TK Pertiwi Rengat, terlihat dengan perilaku siswa membuang sampah pada tempatnya dan saling mengucapkan salam serta bersalaman dengan guru maupun orang lain (tamu di sekolah) ketika bertemu. Selain yang disebut di atas hasil

penanaman pendidikan karakter bisa dilihat dari hasil observasi peneliti melihat beberapa siswa-siswi dari kelas B sedang menyirami bunga sambil mengambil air saling dan bergotong royong sehingga terlihat adanya kerjasama yang sangat baik dari siswa tersebut. Dengan adanya penerapan tersebut, akan muncul penguatan karakter dalam dirinya, seperti cara seseorang cara berpikir dan berperilaku dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Jadi seseorang yang memiliki karakter yang baik, mereka akan mampu membuat keputusan dan siap bertanggung jawabkannya. Implikasi dari permainan jamur dalam meningkatkan penguatan pendidikan karakter, Di dalam masyarakat perlu adanya sosialisasi sesama lingkungan sekitar, baik sesama teman sebaya. Peran dari permainan tradisional yang dimainkan ternyata dapat melatih dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi, meningkatkan jiwa sportifitas, kemampuan analisa dan pengembangan diri. Sesuai yang dijelaskan oleh Awalya bahwa Karakter itu mengacu kepada serangkaian pengetahuan (cognitives), sikap attitudes, motivasi (motivations), perilaku (behaviors) dan keterampilan (skills) (Lacksana, 2017).

Studi yang dilakukan oleh Karim & Muqowim (2020) dijelaskan bahwa jamur dapat membentuk karakter pada anak usia dini yaitu karakter jujur dibentuk dengan pembiasaan anak tidak bohong, ketika ditebak temannya, karakter disiplin dibentuk dengan pembiasaan anak mengikuti aturan yang ada dalam permainan, karakter menghargai teman dibentuk dengan pembiasaan anak tidak memilih-milih teman untuk ada di sebelahnya dan mendengarkan instruksi teman yang ada di depan, karakter percaya diri dibentuk dengan pembiasaan anak memberikan instruksi di tengah sendiri, kreatif dibentuk dengan pembiasaan anak menyebutkan nama benda atau hewan untuk ditirukan teman yang lainnya, karakter percaya diri dan pemberani dibentuk dengan pembiasaan anak maju ke depan orang banyak sendirian.

Pada kajian penelitian lainnya juga ditemukan oleh Fitriani (2019) bahwa Permainan jamur yang dimainkan secara kelompok kurang lebih 10 orang, mempunyai nilai-nilai tradisi dan potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dan juga mengajarkan anak dalam melestarikan permainan tradisional Permainan tradisional jamur yang dilakukan di TK Pertiwi Rengat juga di modifikasi dengan berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada penguatan karakter anak, guru tersebut

membimbing anak tidak hanya dengan pertanyaan-pertanyaan, tetapi juga memberikan pelayanan dan arahan jika anak tersebut ingin menjawab pertanyaan yang tidak dimengerti dan dilakukan dengan pendekatan konseling.

Megawangi (2007) menggunakan konsep 9 (Sembilan) nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada siswa sejak dini yaitu: a) Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya (love Allah, trust, reverence, loyalty), b) Kemandirian dan tanggung jawab (responsibility, excellence, self reliance, discipline, orderliness), 3) Kejujuran/ Amanah, Bijaksana (trustworthiness, reliability, honesty), 4) Hormat dan santun (respect, courtesy, obedience), 5) Dermawan, suka menolong dan gotong royong (love, compassion, caring, empathy, generosity, moderation, cooperation), 6) Percaya diri, kreatif dan pekerja keras (confidence, assertiveness, creativity, resourcefulness, courage, determination and enthusiasm), 7) Kepemimpinan dan keadilan (justice, fairness, mercy, leadership), 8) Baik dan rendah hati (kindness, friendness, humility, modesty), 9) Toleransi dan kedamaian dan kesatuan (tolerance, flexibility, peacefulness, unity), dan dari hasil refleksi penelitian di atas melalui permainan jamuran di TK Pertiwi Rengat setidaknya sudah mulai menunjukkan karakter seperti kemandirian dan tanggung jawab terhadap setiap pertanyaan yang diajukan, tumbuh kepercayaan diri, menanamkan rasa cinta kepada TuhanYa dengan berdoa sebelum dan sesudah permainan berlangsung.

Dari pola belajar sambil bermain jamuran ini, dapat kita ambil hikmah bahwa sebagai pendidik, tentunya kita tidak hanya bertugas mengajar saja, akan tetapi juga harus membimbing, membina karakter anak menjadi lebih baik, sehingga bukan hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membina karakter, emosional, dan sosial anak. Hasil Penelitian lainnya yang dilakukan Karim & Muqowim (2020) bahwa permainan tradisional jamuran, bukan hanya meningkatkan aktifitas siswa, dan membuat dan perubahan perilaku akan tetapi juga meningkatkan secara positif sosial emosional siswa di sekolah. Dilihat dari penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pendidikan karakter di TK Pertiwi Rengat sudah merujuk pada 9 (Sembilan) nilai karakter dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan awal, adanya fenomena gadget mempengaruhi karakter siswa di TK Pertiwi, maka diterapkan permainan

jamuran untuk penguatan karakter siswa dengan pendekatan Bimbingan Konseling kelompok. Dapat disimpulkan hasil penelitian adanya perubahan pada siswa di TK Pertiwi Rengat seperti siswa membuang sampah pada tempatnya dan saling mengucapkan salam serta bersalaman dengan guru maupun orang lain (tamu di sekolah) ketika bertemu. Selain yang disebut di atas hasil penanaman pendidikan karakter bisa dilihat dari hasil observasi peneliti melihat beberapa siswa-siswi dari kelas B sedang menyirami bunga sambil mengambil air saling dan bergotong royong sehingga terlihat adanya kerjasama yang sangat baik dari siswa tersebut yang juga memuat perilaku konsep 9 (Sembilan) nilai karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Arik, S., Nuraida, P., Krisphianti, Y. D. W. I., & Panca, S. R. I. (2021). Layanan Bk Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Jamuran Terhadap Percaya Diri Siswa. *Prosiding ...*, 211-221. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/1375>
- Fitriani, M. (2019). *Fitriani, Maharani: Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan*. 4 Nomor 3, 37-43.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*.
- Karim, A. A., & Muqowim. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Jamuran Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 32-41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109-116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftazani, B. M. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 204-209. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Megawangi, R. (2007). *Character Parenting Space*.
- Moleong. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif / penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A. | OPAC Perpustakaan Nasional RI. Online Public Acces Catalog*.
- N, O. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Nopan Omeri*, 9(manager pendidikan), 464-468.
- Nurhayati, S., & Putro, K.Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14-20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>
- Sakman, S., & Syam, S. R. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Peserta Didik Di Sekolah. *SUPREMASI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-Ilmu ...*, 15(2), 101-111.

- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24-31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Willis, Sofyan S. (2007). *Konseling individual: teori dan praktek*. Bandung; AlfaBeta;
- Somantri, G. R. (2005). Memahami Metode Kualitatif. *Makara Human Behavior Studies in Asia*, 9(2), 57. <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>