

Penerapan Permainan Bisik Berantai Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar di Kelas X di SMAN 1 Kurun

Oleh: Oktaviani Karuniaty Sangalang¹ dan Merson Sangalang²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kurun dengan tujuan untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kurun, serta untuk mengetahui pelaksanaan layanan informasi dengan permainan bisik berantai dan untuk mengetahui hasil layanan informasi dengan bisik berantai untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kurun. Dari hasil observasi yang dilakukan terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa seperti siswa melamun atau sibuk sendiri saat materi diberikan, siswa tidak menyimak dengan baik, siswa tidak aktif dalam belajar, siswa tidak menyelesaikan tugas dengan baik, siswa malas bertanya, siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru dan siswa kurang rapi mencatat materi pelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kurun yang berjumlah 31 orang siswa dalam 1 kelas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data didapat melalui angket konsentrasi belajar dan observasi selama siklus berlangsung. Tingkat konsentrasi belajar dibagi menjadi 3 yaitu konsentrasi belajar tinggi, sedang dan rendah. Dari tes awal diketahui ada 7 siswa yang berkonsentrasi rendah, 12 siswa berkonsentrasi sedang dan 12 siswa berkonsentrasi tinggi. Setelah siklus I, ada 3 siswa berkonsentrasi rendah, 8 siswa berkonsentrasi sedang, dan 20 siswa berkonsentrasi tinggi. Setelah dilakukan perbaikan di siklus II, tidak ada siswa yang berkonsentrasi rendah, 2 siswa berkonsentrasi sedang, dan 29 siswa berkonsentrasi tinggi. Secara keseluruhan terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi belajarnya. Terlihat dari hasil keseluruhan tes awal yaitu 15,6% meningkat pada siklus I yaitu 17,5% dan mengalami peningkatan juga setelah dilakukan setelah dilakukan siklus II yaitu 21,2%. Hal tersebut disebabkan peningkatan kemampuan siswa untuk fokus, konsentrasi dan melakukan proses pembelajaran aktif selama permainan bisik berantai.

Kata Kunci: permainan bisik berantai, konsentrasi belajar.

Permainan sebenarnya merupakan aktivitas yang tidak pernah lepas dari manusia.

¹ Oktaviani Karuniaty Sangalang adalah staf pengajar di FKIP UPR

Mulai dari bayi, ketika organ tubuh mulai merespon lingkungannya, disitu sudah terjadi proses bermain. Bayi bercanda dan bermain bersama, belajar memegang benda, kemudian bermain sendiri (*Soliteir*) dengan benda itu, kemudian bayi tumbuh menjadi anak yang mulai bermain dengan teman sebayanya, sehingga belajar bagaimana beradaptasi dengan lingkungannya dengan bermain bersama. Bahkan ketika remaja dan dewasa, dimana sifat bermain berkembang dan sudah mulai berkompetisi sehingga menjadi permainan untuk meraih sesuatu, kegiatan terus terjadi dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta kepentingan perkembangan hidupnya. Bermain memiliki andil yang sangat besar terhadap perkembangan anak, seperti dikemukakan oleh Hurlock (1987: 320) bahwa pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dalam bimbingan dan konseling, kegiatan permainan dapat dijadikan suatu metode untuk membuat suasana dalam suatu kegiatan menjadi senang, riang dan gembira sehingga peserta merasa tanpa ada paksaan (suka rela) dan bahagia untuk mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling. Jika halnya suatu pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling terasa monoton, peserta terlihat kurang serius dan kurang semangat, maka kegiatan permainan dapat diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling tersebut. Termasuk dalam hal ini pelaksanaan layanan informasi bimbingan dan konseling di sekolah.

Layanan informasi merupakan salah satu layanan bimbingan yang membantu peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi diri, sosial, belajar, karir/jabatan, dan pendidikan lanjutan (Depdiknas, 2005: 6). Tujuan layanan informasi adalah dikuasainya informasi tertentu oleh peserta layanan informasi tersebut selanjutnya digunakan oleh peserta untuk keperluan hidupnya sehari-hari. Belajar merupakan tugas dan kewajiban bagi setiap pelajar sekolah. Dalam belajar membutuhkan konsentrasi, baik konsentrasi dari dalam diri maupun dari luar agar memperoleh hasil belajar yang maksimal. Guru bimbingan dan konseling merupakan faktor luar yang juga turut berperan dalam memberikan konsentrasi kepada siswa supaya giat dan rajin belajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan, terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan konsentrasi siswa. Kurangnya konsentrasi belajar siswa yang terlihat dari tingkah laku siswa yang malas belajar, tidak fokus pada pelajaran, dan lebih memilih bermain-main.

² *Merson Sangalang* adalah staf pengajar di FKIP UPR

Pelaksanaan pelayanan informasi bidang belajar sudah pernah dilaksanakan namun belum dapat membuat siswa berkonsentrasi dalam belajarnya. Peran guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan informasi dalam bidang belajar terutama terkait materi konsentrasi belajar sudah dilaksanakan, tetapi masih belum efektif dan maksimal hasilnya. Untuk itu perlu adanya kreativitas guru bimbingan dan konseling agar siswa dapat terkonsentrasi belajarnya. Penelitian ini menggunakan Layanan informasi Permainan bisik berantai, yaitu permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, pemain kedua kemudian menyampaikan kepada pemain ketiga, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut di papan tulis.

Berdasarkan uraian di atas, diadakan penelitian tentang “Penerapan Permainan Bisik Berantai Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar di Kelas X Di SMAN 1 Kurun”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut: 1) Kurangnya konsentrasi belajar siswa yang terlihat dari tingkah laku siswa yang malas belajar, tidak fokus pada pelajaran, dan lebih memilih bermain-main, dan 2) Pelaksanaan pelayanan informasi bidang belajar sudah pernah dilaksanakan namun belum dapat membuat siswa berkonsentrasi dalam belajarnya. Masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut: 1) Penelitian ini tentang peningkatan konsentrasi belajar siswa melalui layanan informasi dengan permainan bisik berantai, 2) Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kurun, 3) Layanan informasi yang akan diberikan oleh peneliti adalah layanan informasi bimbingan belajar, dan 4) Penelitian ini menggunakan 2 indikator dari 4 indikator konsentrasi belajar yang ada. Dua indikator tersebut adalah konsentrasi perhatian dan verbal responses.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah tingkat konsentrasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Kurun?, 2) Bagaimanakah pelaksanaan layanan informasi dengan permainan bisik berantai untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Kurun?, dan 3) Bagaimanakah hasil layanan informasi dengan permainan bisik berantai untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Kurun?

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini: 1) Untuk

mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Kurun, 2) Untuk mengetahui pelaksanaan layanan informasi dengan permainan bisik berantai untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Kurun. 3) Untuk mengetahui hasil layanan informasi dengan permainan bisik berantai untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Kurun.

Penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak. Bagi konselor, penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas guru BK dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X di SMAN 1 Kurun sehingga dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Bagi sekolah, dapat meningkatkan prestasi siswa dengan terkonsentrasi belajarnya siswa. Bagi Peneliti, ini sangat bermanfaat sebagai sarana untuk melatih diri dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh atau diterima selama pengabdian melakukan penelitian di sekolah-sekolah yang lain.

Agar tidak menimbulkan salah pengertian, maka penulis perlu menjelaskan pengertian istilah-istilah yang terdapat pada judul penelitian ini sebagai berikut: 1) Layanan informasi. Layanan informasi menurut Prayitno (2012: 50), adalah layanan yang diselenggarakan oleh konselor yang diikuti oleh seseorang atau lebih peserta dengan disampaikan berbagai informasi yang kemudian diolah dan digunakan oleh individu untuk kepentingan hidup dan perkembangannya, 2) Pesan berantai. Pesan berantai menurut Suparwoto (Faridah 2013: 8), adalah suatu permainan yang cara menyampaikan informasi melalui cara berbisik dari siswa satu ke siswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut di papan tulis, 3) Konsentrasi belajar. Konsentrasi menurut Slameto (2003: 86), adalah pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan. Dalam belajar, konsentrasi berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Sehingga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan bisik berantai dalam penyampaian layanan informasi secara khususnya adalah layanan informasi bimbingan belajar untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Permainan adalah suatu media yang mengasyikan dan memuaskan bagi anak

untuk mempelajari sesuatu. Dengan permainan, anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Kurun. Pada kegiatan ini, pengabdian melakukan observasi pendahuluan yang bertujuan untuk mengamati tingkah laku siswa yang berhubungan dengan konsentrasi belajar dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan dan berkonsultasi pada wali kelas dan guru bimbingan dan konseling di dapat beberapa masalah yang berhubungan dengan konsentrasi belajar. Beberapa hal yang dapat peneliti catat adalah sebagai berikut: 1) Siswa mengganggu teman sebangkunya ketika proses pembelajaran berlangsung, 2) Siswa gelisah saat mengikuti proses pembelajaran, 3) Siswa tidak tenang dan tidak bisa memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran, 4) Siswa tidak tertib di dalam kelas, 5) Siswa tidak dapat menuntaskan tugas dengan baik, 6) Siswa melamun di dalam kelas, 7) Siswa tidur di dalam kelas, 8) Siswa tidak mendengarkan penjelasan materi pelajaran dari guru, 9) Siswa tidak mengikuti instruksi guru dengan baik, dan 10) Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut: 1) Siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, untuk beberapa mata pelajaran tertentu yang kurang disenangi seperti Bahasa Inggris, Matematika, dan Bahasa Indonesia, 2) Mereka cenderung mencari alasan untuk tidak ikut pelajaran seperti permisi ke toilet, permisi fotocopy, dan beberapa alasan lainnya. Alasan siswa seperti itu karena mereka merasa pelajaran itu sulit, membosankan, tidak menarik, tidak bisa mengerti guru yang mengajar terlalu cepat dalam menjelaskan materi sehingga siswa menjadi kurang paham dengan apa yang disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan angket yang berjumlah 30 item pernyataan yang berguna untuk memberikan gambaran awal konsentrasi belajar siswa. Skor siswa kemudian dijumlahkan dan dimasukkan ke kriteria tinggi dengan rentang skor 81-120, kriteria sedang pada rentang skor 41-80 dan kriteria rendah pada rentang skor 0-40.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang terkumpul melalui angket konsentrasi belajar siswa selanjutnya dikoreksi dan disusun dalam bentuk tabulasi data berikut:

Tabel 1
Hasil Tes Awal

No	Nama	Skor	Presentase (%)
1	AF	39	32,5
2	AAB	76	63,3
3	D	80	66,7
4	DCP	36	30
5	EKD	38	31,7
6	EE	79	65,8
7	EA	80	66,7
8	F	76	63,3
9	FF	38	31,7
10	HW	79	65,8
11	IB	40	33,3
12	JK	78	65
13	JE	78	65
14	JO	40	33,3
15	JU	80	66,7
16	KOP	40	33,3
17	LL	88	73,3
18	LR	99	82,5
19	LS	59	49,2
20	LTN	99	82,5
21	L	101	84,2
22	M	76	63,3
23	NNI	81	67,5
24	PS	99	82,5
25	P	99	82,5
26	ST	81	67,5
27	S	97	80,8
28	SM	81	67,5
29	SY	81	67,5
30	Y	99	82,5
31	YO	76	63,3

Dari hasil angket tersebut diketahui bahwa sebanyak 12 orang siswa (18%) masuk dalam kriteria berkonsentrasi tinggi, 12 orang siswa (53%) masuk dalam kriteria berkonsentrasi sedang, dan 7 orang siswa (29%) masuk dalam kriteria berkonsentrasi rendah.

Proses penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMAN 1 Kurun yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa melalui pemberian informasi dengan permainan bisik berantai sudah berjalan dengan baik. Terdapat 6 kali pertemuan pada

penelitian ini. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui tingkat konsentrasi belajar siswa. Tes dilakukan melalui angket yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Setelah melakukan pretest, peneliti kemudian memberikan siklus I dalam dua kali pertemuan. Pada siklus I ini, terlihat masih ada siswa yang tidak fokus saat pengabdian menjelaskan materi, siswa juga masih kurang antusias dan ada yang tidak mencatat materi dengan alasan hanya ingin meminjam catatan teman saja. Setelah siklus I selesai, pelaksana bersama guru mengevaluasi beberapa tahapan yang terjadi dan menyimpulkan perbaikan-perbaikan yang akan dilaksanakan disiklus II. Pada siklus II, proses perbaikan dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Kekurang-kekurangan yang telah dievaluasi pada siklus I menjadi bahan perbaikan pada siklus II. Proses perbaikan memperlihatkan tingkat fokus siswa terhadap penjelasan guru sudah baik, sudah tidak ada siswa yang ribut, melamun, siswa juga aktif dan antusias terhadap kegiatan pembelajaran, mengerjakan tugas dengan baik, dan mencatat materi yang diberikan oleh guru dengan rapi. Peneliti sebagai guru juga memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I, peneliti memberikan materi dengan ringkas, tepat sasaran dan menggunakan bahasa-bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Saat siswa bertanya, peneliti sudah bisa menjelaskan dengan baik dan pemilihan materi-materi yang diberikan sudah baik sehingga siswa dapat mencatat serta mengingat dengan sangat mudah.

Menurut Slameto (2010: 88-89), konsentrasi belajar besar pengaruhnya terhadap proses belajarnya. Tanpa konsentrasi, belajar akan sia-sia, karena hanya akan membuang waktu, tenaga dan biaya saja. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah orang yang dapat berkonsentrasi dengan baik, dengan kata lain ia harus memiliki kebiasaan untuk memusatkan pikiran. Kemampuan untuk berkonsentrasi adalah kunci untuk berhasil dalam belajar dan akan menentukan hasil belajarnya.

Pada proses tindakan yang dilakukan disiklus I dan siklus II secara bertahap, siswa dilatih untuk fokus dan memusatkan pikirannya, mengesampingkan hal-hal yang dapat mengganggu proses belajarnya seperti saat ada teman yang ribut, siswa tidak terganggu. Siswa dilatih melalui permainan bisik berantai dimana permainan ini memerlukan konsentrasi yang baik untuk mendengarkan, menyampaikan, menyimpulkan, dan mencatat informasi-informasi yang diberikan oleh guru. Dari penelitian ini terlihat peningkatan dari awal penelitian, yaitu tes awal, siklus I dan II yang secara lengkap dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2
Data Konsentrasi Belajar Siswa Per Kategori

Konsentrasi Belajar Siswa	Tes Awal		Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
Tinggi	12	38,71	20	64,51	29	93,55
Sedang	12	38,71	8	25,80	2	6,45
Rendah	7	22,58	3	9,69	0	0
Jumlah	31	100	31	100	31	100

Dari hasil tes awal diketahui bahwa ada 7 orang siswa (22,58) yang memiliki konsentrasi belajar rendah, tetapi setelah diberikan tindakan pada siklus I, hanya 3 orang siswa yang memiliki konsentrasi belajar rendah, jadi ada 4 orang siswa yang meningkat konsentrasi belajarnya ke konsentrasi belajar sedang. Setelah siklus II dilakukan, tidak ada lagi siswa yang berkonsentrasi belajar rendah.

Dari siklus I dapat terlihat bahwa sebanyak 20 orang siswa (64,51%) masuk dalam kategori berkonsentrasi tinggi, 8 orang siswa (25,80%) masuk dalam kriteria berkonsentrasi sedang, dan 3 orang siswa (9,69%) masuk dalam kriteria berkonsentrasi rendah. Dari siklus II dapat terlihat bahwa sebanyak 29 orang siswa (93,55%) masuk dalam kriteria berkonsentrasi tinggi, 2 orang siswa (6,45%) masuk dalam kriteria berkonsentrasi sedang, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kriteria berkonsentrasi rendah.

Tabel 3.
Data Konsentrasi Belajar Siswa Keseluruhan

Tes Awal	Siklus I	Siklus II
15,6%	17,5%	21,2%

Secara keseluruhan terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam konsentrasi belajarnya. Terlihat dari hasil keseluruhan tes awal yaitu 15,6% meningkat pada siklus I yaitu 17,5% dan mengalami peningkatan juga setelah dilakukan siklus II yaitu 21,2%. Hal tersebut disebabkan peningkatan kemampuan siswa untuk fokus, konsentrasi, dan melakukan proses pembelajaran aktif selama permainan bisik berantai.

Menurut Nugroho (2007: 56) salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa adalah dengan mengubah kebiasaan belajar siswa. Melalui berbagai media ataupun teknik belajar yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar

siswa. Dalam penelitian ini, pelaksana menggunakan permainan bisik berantai untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Sesuai dengan namanya, dalam permainan ini setiap pemain membisikkan sebuah kalimat kepada teman kelompoknya secara berurutan. Pemain pertama menerima bisikan dari gurunya atau bisa juga berupa tulisan dari gurunya kemudian menyampaikan apa yang telah didengarnya kepada pemain kedua, pemain kedua menyampaikan pula kepada pemain ketiga, demikian seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikannya kepada gurunya kembali untuk mendapatkan nilai. Permainan ini melibatkan semua aspek pada diri siswa, mulai dari penyerapan informasi yang diberikan oleh guru, penyampaian informasi dari satu siswa ke siswa lain melalui permainan bisik berantai, dan penerimaan siswa dalam bentuk ingatan dan catatan-catatan yang diberikan oleh guru kepada siswa.

Dari perubahan pola pembelajaran dengan mencoba menggunakan permainan bisik berantai, masalah-masalah yang berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa dapat dikurangi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan penerapan permainan bisik berantai dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui analisis kebutuhan siswa dalam penelitian ini, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut: 1) Penelitian ini membagi konsentrasi belajar pada 3 kriteria yaitu konsentrasi tinggi, sedang dan rendah. Dari hasil tes awal, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan dari konsentrasi siswa seperti berikut ini:

Kriteria Konsentrasi Belajar	Tes Awal		Siklus I		Siklus II	
	Siswa	%	Siswa	%	Siswa	%
Tinggi	12	33,71	20	64,51	29	93,55
Sedang	12	33,71	8	25,30	2	6,45
Rendah	7	23,58	3	9,69	0	0
Jumlah	31	100	31	100	31	100

2) Pelaksanaan layanan informasi dengan permainan bisik berantai memberikan suatu cara bagi guru dan siswa dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari peningkatan kemampuan siswa dari tes awal sampai dengan siklus II, dan 3) Secara keseluruhan terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam konsentrasi belajarnya. Terlihat

dari hasil keseluruhan tes awal yaitu 15,6% meningkat pada siklus I yaitu 17,5% dan mengalami peningkatan juga setelah dilakukan siklus II yaitu 21,2%. Hal tersebut disebabkan peningkatan kemampuan siswa untuk fokus, konsentrasi, dan melakukan proses pembelajaran aktif selama permainan bisik berantai.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2005. *Panduan Pengembangan Diri*. Jakarta: Depdiknas
- Faridah. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Bisik Berantai Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Pinyuh*. Artikel Penelitian. (Online) tersedia: 2231-7369-1-PB. pdf.
- Hurlock. E. B. 1987. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Nugroho W. 2007. *Belajar Mengatasi Hambatan Belajar*. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Prayitno dan Erman, A. 2012. *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: Universitas Padang.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta