

PENGARUH PLAY THERAPY DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN DALAM BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP SOSIO EMOSIONAL SISWA SMP HANG TUAH 1 SURABAYA DI MASA PANDEMI COVID-19

Kholifatul Dwinur Kholisah¹, Sutijono², Dimas Ardika Miftah Farid³

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Institusi^{1,2,3}

kholifatuldwinur27@gmail.com¹, sutijono@unipasby.ac.id², dimas.ardika@unipasby.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of play therapy with hand puppet media in group guidance on the socio-emotional of students of SMP Hang Tuah 1 Surabaya during the Covid-19 pandemic. This type of research is pre-experimental using a quantitative approach. In this study design using a research design one group pre-test post-test design. The research subjects were 5 students who have low socio-emotional levels. Hypothesis testing used by researchers is the Wilcoxon signed ranks test. The results of this study indicate that there is an increase in the average socio-emotional score of students of SMP Hang Tuah 1 Surabaya from the mean pre-test 76.80 to the post-test mean value of 96.60 which means that play therapy with hand puppet media in group guidance affects socio-emotional. students (Asymp. Sig = 0.043; Asymp. Sig = 0.043 < α = 0.05). Based on the results of the study, it was proven that the use of play therapy with hand puppet media in group guidance had an effect on increasing students' socio-emotional.

Keywords

play therapy, hand puppet, group counseling, socio emotional

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terhadap sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya di masa pandemi *Covid-19*. Jenis penelitian ini *Pre-eksperimental* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *one group pre-test post-test design*. Subjek penelitian sebanyak 5 siswa yang memiliki sosio emosional yang rendah. Pengujian hipotesis yang digunakan oleh peneliti yaitu *wilcoxon signed ranks test*. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan rata-rata skor sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya dari nilai *mean pre-test* 76,80 menjadi nilai *mean post-test* 96,60 artinya *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok berpengaruh terhadap sosio emosional siswa (Asymp. Sig = 0,043; Asymp. Sig = 0,043 < α = 0,05). Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terdapat pengaruh terhadap meningkatkan sosio emosional siswa.

Kata Kunci

play therapy, boneka tangan, bimbingan kelompok, sosio emosional

Cara mengutip: Kholisah, K. D., Sutijono, S., & Farid, D. A. M. (2021). The Effect of Play Therapy with Hand Puppet Media in Group Guidance on Socio-Emotional Students of Hang Tuah 1 Junior High School Surabaya During the Covid-19 Pandemic. *Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8(2), 139-146. <https://doi.org/10.29407/nor.v8i2.15725>

PENDAHULUAN

Pada saat ini dunia sedang dilanda wabah coronavirus. Coronavirus pertama kali muncul diakhir desember 2019 lalu di kota Wuhan, China. *World Health Organization* (WHO)

mengumumkan nama virus corona jenis baru *Coronavirus Diseases 2019 (Covid-19)*, merupakan penyakit yang lebih berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*. Menurut Zein (2020) *Coronavirus Diseases (Covid-19)* merupakan salah satu virus yang menular dengan cepat dan telah menyebar hampir keseluruh dunia. Proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 di Indonesia saat ini mengalami perubahan dari luar jaringan (tatap muka) menjadi daring. Hal tersebut untuk mencegah penularan serta memutus mata rantai penyebaran Covid-19 sesuai imbauan pemerintah, maka proses pembelajaran dilakukan di rumah dengan memanfaatkan teknologi serta media internet yang ada. Pembelajaran yang dilakukan secara daring pada masa pandemi Covid-19 dilaksanakan mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini.

Pembelajaran secara daring di masa pandemi Covid-19 ternyata masih terus diperpanjang sampai saat ini hingga waktu yang tidak ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian dari Megawanti, Megawati, and Nurkhaifah (2020) membuktikan bahwa 155 siswa sekolah yang terdiri dari jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas mereka menyampaikan bahwa tidak menyukai ketetapan perpanjangan pada masa pembelajaran dari rumah atau pembelajaran daring saat ini. Pada dasarnya mereka menyukai kondisi pembelajaran dari rumah karena lebih terlihat santai dan tidak kaku seperti kondisi di sekolah, tetapi pembelajaran daring bukan pilihan yang akan mereka pilih apa lagi dalam waktu yang cukup panjang. Kondisi siswa selama pembelajaran daring membuat siswa mengalami kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sehingga menyebabkan sosio emosional siswa selama masa pandemi terganggu.

Pentingnya sosio emosional siswa dimasa pandemi Covid-19 atau pada pembelajaran daring. Sosio emosional merupakan suatu kemampuan individu dalam berinteraksi dengan makhluk sosial lainnya untuk menyikapi hal yang terjadi di lingkungan sekitarnya, adanya perubahan yang terjadi pada diri sendiri dalam menyikapi setiap kondisi atau perilaku individu. Sedangkan emosional merupakan ekspresi yang menampilkan sebuah bagian dari emosional atau seperti perubahan dalam diri yang menyertai sebuah emosi dengan mencirikan individu untuk terangsang ketika menampilkan beragam tingkah laku emosional kepada lingkungan sekitar (Chaplin 2008).

Perkembangan sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya merupakan proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan. Peralihan lingkungan ke masa pandemi Covid-19 mengharuskan siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya untuk mengikuti pembelajaran daring dengan melaksanakan segala aktifitas dirumah saja. Peralihan lingkungan ini menjadikan siswa hanya berada dalam lingkungan keluarga yang membuat siswa mengalami kurangnya pembelajaran interaksi sosial dengan teman sebaya maupun masyarakat secara langsung, sehingga siswa susah untuk mengevaluasi dan memahami karakteristik individu dalam berperilaku. Tentunya permasalahan sosio emosional siswa tidak dapat diabaikan atau tidak dapat dibiarkan begitu saja karena akan mengakibatkan pada terhambatnya kehidupan yang efektif pada keseharian para siswa di masa pandemi Covid-19 saat ini bahkan nanti pada masa normal setelah pandemi Covid-19 ini berakhir. Beberapa

hambatan akan terus muncul jika sosio emosional siswa tidak dapat dipecahkan, karena hambatan dan ketidak berhasilan ini dapat menyebabkan siswa merasa tidak mendapat pengalaman dan tempat untuk mengkespresikan emosi mereka serta timbulnya perilaku antisosial yang berdampak besar dari rendahnya sosio emosional siswa.

Penelitian ini menggunakan layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa dengan suasana kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok yaitu dengan pemberian beberapa informasi untuk keperluan yang di butuhkan bagi para anggota kelompok atau untuk menyelesaikan masalah siswa. Romlah dalam Ginanti, Solikin, and Nurrohman (2017) berpendapat bahwa bimbingan kelompok merupakan sebuah proses bantuan yang diberikan pada siswa dengan dikemas dalam situasi kelompok yang telah dibentuk. Bimbingan kelompok ditunjukkan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Apa yang dibicarakan dalam kegiatan kelompok tersebut semuanya bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan sendiri maupun untuk peserta lainnya.

Pada penelitian ini layanan bimbingan kelompok untuk siswa pada SMP Hang Tuah 1 Surabaya yang disajikan dengan *play therapy* atau terapi bermain agar siswa terfasilitasi untuk terbuka dan leluasa untuk bercerita. Hatiningsih (2013) menjelaskan bahwa *play therapy* atau terapi bermain merupakan sebuah proses terapi yang diberikan kepada seorang anak dengan menggunakan permainan atau dengan bermain yang menggunakan media alat bantu untuk memudahkan melihat ekspresi alami seorang anak yang tidak bisa menampilkan dalam bahasa verbal, karena permainan merupakan perantara untuk masuk kedalam dunia anak-anak. Menurut peneliti Hartinah dan Setyawan (2019) mengatakan bahwa mengingat ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan, peneliti mengerucutkan satu permainan tradisional balbudih untuk siswa SMP yakni dengan keterampilan kerjasama. Permainan tradisional balbudih dengan meningkatkan keterampilan kerjasama untuk mendorong siswa untuk lebih flaksibel dama berinteraksi dengan teman sebayanya.

Vigotsky dalam Landreth (2001) mengemukakan bahwa bermain dengan menggunakan media atau berbagai jenis permainan semuanya memiliki peran yang penting dalam perkembangan sosio emosional siswa. Begitu juga pendapat Siahkalroudi & Bahri dalam Sujadi (2019) menyatakan bahwa *play therapy* merupakan sebuah terapi bermain yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosio emosional siswa. Harapannya dengan teknik *play therapy* siswa bisa merasa senang tanpa merasa bosan untuk mengikuti disetiap proses layanan bimbingan kelompok yang diberikan.

Penerapan *play therapy* dilakukan dengan terapi bermain menggunakan bantuan media sebagai alat pendukung dalam pelaksanaan *play therapy*. Media yang akan diterapkan adalah boneka tangan digunakan untuk bercerita, sehingga siswa dapat bermain peran dengan dapat mengekspresikan peran yang dimainkan melalui media boneka tangan. *Play therapy* dengan media boneka tangan diharapkan dapat menjadi media pendukung pada proses layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa agar dapat melihat perkembangan sosio emosional siswa di masa pandemi.

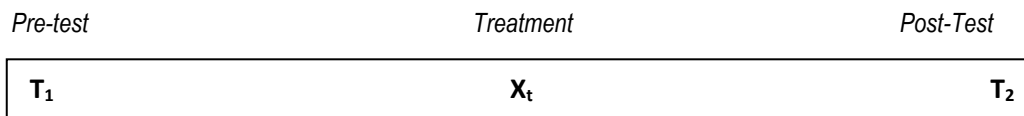
Sujana dan Rivai dalam Sukri (2019) menyatakan bahwa boneka tangan merupakan media pembelajaran yang digunakan dengan memiliki banyak fungsi yang jelas seperti boneka

berbentuk berbagai macam bentuk ataupun karakter selanjutnya digerakkan boneka tangannya oleh seseorang yang tangan dan jari-jarinya dimasukkan dari bagian bawah boneka tangan tersebut. Pada dasarnya boneka adalah suatu benda yang disenangi oleh anak-anak untuk bermain karena terlihat lebih lucu dan menyenangkan, boneka tangan dengan berbagai macam karakter dengan mudah menarik perhatian para siswa dirasa cukup tepat untuk dipilih atau digunakan. Selain itu, penerapan boneka tangan bisa dilakukan secara daring menggunakan zoom dan google meet maupun secara luring.

Penelitian ini menggunakan jenis boneka tangan hewan yang dikemas dengan berbagai macam karakter yang dapat dimainkan pada sebuah drama. Boneka tangan dengan bentuk hewan yang terlihat sangat lucu dan menyenangkan, begitu menarik perhatian anak ingin bermain dengan jenis boneka tangan hewan seperti monyet, sapi, bebek, katak, dan beruang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Sulianto, Mei, dan Fitri (2014) menyatakan bahwa boneka tangan adalah media cerita atau berperan memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Dengan begitu boneka tangan bisa menjadi media atau alat peraga dalam menyampaikan ekspresi atau menyatakan sebuah perasaannya, bahkan boneka tangan bisa mengembangkan imajinasi siswa. Upaya perkembangan sosio emosional siswa di masa pandemi Covid-19 melalui *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok pada siswa SMP Hang Tuah 1 Sutabaya.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian *Pre-eksperimental* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *one group pre-test post-test design* (Suryabrata 2015) dengan gambaran sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian One Group Pretest Postest Design

Keterangan:

T₁ : *Pre-test* (pengukuran sosio emosional siswa sebelum diberi perlakuan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok).

T₂ : *Post-test* (pengukuran sosio emosional siswa sesudah diberikan perlakuan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok).

X_t : Perlakuan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok.

T₁ merupakan pengukuran variabel terikat yaitu sosio emosional siswa.

Variabel ini diukur dengan menggunakan skala sosio emosional yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu, dilakukan perlakuan (*treatment*) yaitu pemberian. Layanan bimbingan kelompok menggunakan *play therapy* dengan media boneka tangan (X_t). Setelah perlakuan selesai, kemudian diukur variabel terikat dengan menggunakan instrument yang sama (T₂).

Penelitian ini menggunakan 37 siswa kelas VIII F SMP Hang Tuah 1 Surabaya sebagai populasi penelitian. Sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti. Menurut

Arikunto, (2015) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Peneliti mengambil sampel sebanyak 5 siswa yang mengalami rendahnya sosio emosioal dengan menggunakan *purposive random sampling* yaitu sebuah teknik pengambilan sampel dari populasi yang ada berdasarkan ciri-ciri yang ditemukan oleh peneliti.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan instrument penelitian yang menggunakan skala pengukuran yaitu skala likert. Skala pengukuran sosio emosional telah diuji cobakan kepada 37 responden kemudian hasilnya akan dianalisis dengan kolerasi item soal untuk menguji validitas butir item dengan syarat yang di gunakan dalam uji validitas ini menggunakan r-tabel dengan taraf 0,32 guna mempermudah perhitungan uji validitas. Sedangkan untuk analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan uji hipotesis yaitu menggunakan teknik Uji *Wilcoxon* dengan bantuan program *Microsft Excel 2010* dan *SPSS For MS- Windows versi 26.0*.

HASIL

Hasil penelitian ini peneliti menyajikan data yang diperoleh setelah diberikan *Pre-test*, yang mana dari *Pre-test* tersebut akan diketahui berapa jumlah subjek yang akan mendapatkan perlakuan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terhadap sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya di masa pandemi *Covid-19*. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan diberikan *treatmen play therapy* dengan boneka tangan menggunakan 5 siswa sebagai sampel penelitian yang diambil secara *purposive sampling* dilakukan dengan pengambilan sampel yang menurut peneliti memiliki kriteria-kriteria yang spesifik. Rentang penelitian ini pada skala pengukuran sosio emosional dalam penelitian menggunakan 2 kelas interval dengan jumlah item 28 butir pernyataan yang valid, sehingga kriteria tersebut dapat di temukan dengan cara sebagai berikut:

Tabel 1. Menghitung Rentangan

Penghitungan	Hasil Rentang
$RS = \frac{(\text{Skor Tertinggi} - \text{Skala Terendah})}{\text{Kelas Interval}}$	98 – 112 Tinggi 83 – 97 Sedang 68 – 82 Rendah
Maka, untuk menentukan 3 kategori tersebut adalah: $RS = \frac{112 - 70}{3} = 14$	

Sebelum pelaksanaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok peneliti memberikan *pre-test* kepada 37 siswa, kemudian mendapatkan hasil 5 siswa yang mengalami rendahnya soso emosional. Berikut daftar 5 siswa sebagai sampel penelitian yang mengalami rendahnya sosio emosional ketika *pre-test*:

Tabel 2. Rincian Sampel Menurut Skor Pre-Test

No.	Nama Siswa	Skor Total	Kategori
1.	F18	80	RENDAH
2.	F21	81	RENDAH
3.	F26	79	RENDAH
4.	F27	74	RENDAH
5.	F29	70	RENDAH

Berpatokan dalam tabel 2, maka diambil 5 sampel penelitian dengan hasil *pre-test* (sebelum diberikan *treatment*) yang paing rendah. Setelah itu 5 sampel diberikan 6 kali pertemuan untuk melakukan *treatment* berupa *play therapy* dengan boneka tangan dalam bimbingan kelompok. Pada bagian hasil penelitian akan dijelaskan perbandingan hasil skor *pre-test* dan skor *post-test* dari skala pengukuran sosio emosional siswa. Berikut penjelasan *pre-test* dan *post-test* terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya

No.	Responden	Pre-Test		Post-Test		Selisih Skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1.	F18	80	RENDAH	95	SEDANG	15
2.	F21	81	RENDAH	104	TINGGI	23
3.	F26	79	RENDAH	106	TINGGI	27
4.	F27	74	RENDAH	90	SEDANG	16
5.	F29	70	RENDAH	88	SEDANG	18

Analisis data dan uji hipotesis menggunakan uji wilcoxon menunjukkan bahwa banyaknya skor dengan pelaksanaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam sosio emosional pada bimbingan kelompok lebih besar dari pada skor sebelum dilakukan *treatment*. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh Asymp. Sig = 0,043 perbandingan Asymp. Sing = 0,043 < α = 0,05 maka H0 di tolak dan Ha di terima artinya adalah terdapat pengaruh pada penggunaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terhadap sosio emosional siswa.

PEMBAHASAN

Hurlock dalam Syukur (2015) menyatakan bahwa perkembangan sosio emosional mencakup perkembangan sosial dan perkembangan emosi. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan emosi merupakan proses yang kompleks dapat berupa perasaan atau pikiran yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang.

Dari Tabel 3. Hasil Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya penelitian menunjukkan peningkatan persentase pada setiap responden, masing-masing responden mengalami perubahan dari kategori rendah menjadi sedang dan tinggi. Meskipun pada kelima responden tersebut belum mencapai peningkatan yang diinginkan yaitu kategori tinggi, tetapi hal ini tetap menunjukkan peningkatan mengenai sosio emosional. Perubahan yang terjadi pada kelima responden tersebut disebabkan beberapa faktor yang melatar belakangi masing-masing responden tidak sama setiap kondisi dan sebab yang melatar belakangi.

Perubahan pada penelitian ini juga dilihat dari peningkatan nilai (*mean*) variabel sosio emosional siswa (*post-test*) setelah diberikan *treatment play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok, nilai (*mean*) variabel sosio emosional siswa (*pre-test*) sebelum diberikan *treatment play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok 76,80, sedangkan nilai (*mean*) variabel sosio emosional siswa (*post-test*) setelah diberikan *treatment play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok 96,60 terjadi peningkatan nilai

(*mean*) variabel sosio emosional siswa, demikian *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya.

Menurut Axline dalam Kusumaningtyas (2016) berpendapat tentang *play therapy* didefinisikan sebagai penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal, kekuatan *play therapy* untuk membantu siswa mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

Hasil temuan ini mendukung beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sujadi (2019) tentang penerapan *play therapy* untuk meningkatkan keterampilan sosio emosional dengan penggunaan beberapa permainan tradisional. Temuan dari penelitian ini yakni terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosio emosional penghuni panti asuhan sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa *play therapy* dengan menggunakan permainan tradisional.

Berdasarkan hasil peningkatan dari *pre-test post-test* pada siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan sosio emosional siswa. Hipotesis dalam penelitian ini dibuktikan dengan hasil dari analisis yang menunjukkan bahwa banyaknya skor pada pelaksanaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terhadap sosio emosional siswa lebih besar dari pada skor sebelum dilakukan *treatment*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terhadap sosio emosional siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terbukti efektif terhadap meningkatkan sosio emosional siswa. Hal tersebut didasarkan pada analisis statistik dan hasil hipotesis menggunakan uji *wilcoxon* diketahui bahwa $Asymp. Sig = 0,043$ perbandingan $Asymp. Sig = 0,043 < \alpha = 0,05$ H_0 di tolak dan H_a di terima maka artinya adalah terdapat pengaruh pada penggunaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok terhadap sosio emosional siswa. Berdasarkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam bimbingan kelompok ada pengaruh untuk meningkatkan sosio emosional siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya di masa pandemi Covid-19

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan menambahkan sampel dan obyek penelitian serta dapat memperhatikan pada proses pemberian *treatment* di dalam penelitian ini. Untuk sekolah dan guru BK atau konselor dapat memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling menggunakan *play therapy* dengan media boneka tangan dalam membantu penyelesaian masalah siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka

Cipta.

- Chaplin, J.P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ginanti, Ni Wayan, Asep Solikin, and Heru Nurrohman. 2017. "Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMPN 1 Selat Kuala Kapuas." *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 2(2): 39–41.
- Hartinah, Siti, and Agus Dwi Setyawan. 2019. "Pengembangan Panduan Bimbingan Keterampilan Kerjasama Berbasis Permainan Tradisional Balbudih Untuk Siswa SMP." 01(02): 109–21.
- Hatiningsih, N. 2013. "Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)." *Journal of Petrology* 01(02): 1689–99. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003><https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12.018><http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2011.08.005><http://dx.doi.org/10.1080/00206814.2014.902757><http://dx.doi.org/10.1080/00206814.2014.902757>
- Kusumaningtyas, Anik suryani. 2016. "Prosiding Seminar Nasional Jurusan BK UNESA Surabaya, 28 Mei 2016 Peran Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan Karakter Menyosong Generasi Emas Indonesia." : 58–63.
- Landreth, G.L. 2001. *Innovations in Play Therapy*. Library of Congress Cataloging in Publication.
- Megawanti, Priarti, Erna Megawati, and Siti Nurkhafifah. 2020. "Persepsi Peserta Didik Terhadap PJJ Pada Masa Pandemi Covid 19." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(2): 75–82.
- Sujadi, Eko. 2019. "Penerapan Play Therapy Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosio Emosional." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan* 03(01): 14–24.
- Sukri, Made. 2019. "Mengatasi Permasalahan Dan Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Konseling Eklektif Dengan Perilaku Attending Pada Siswa VIII B2 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 SMP Negeri 6 Singaraja." *Jurnal IKA* 17(1).
- Sulianto Joko, Mei Fita Asri Untari, and Fitri Yulianti. 2014. "Media Boneka Tangan Dalam Metode Berbicara Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 15(2): 94–104.
- Suryabrata, Sumadi. 2015. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syukur, Abdul. 2015. "Peran Pengasuh Membentuk Sikap Sosio Emosional Anak." *PG--PAUD Trunojoyo* 2: 1–7.
- Zein, Afrizal. 2020. "Pendeteksian Virus Corona Dalam Gambar X-Ray Menggunakan Algoritma Artificial Intelligence Dengan Deep Learning Python." *Jurnal Teknologi Informasi ESIT* XV(01): 19–23.