

## Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Kelas VII J SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021/2022

Richa Cahyani Hidayat<sup>1</sup>, Irvan Budhi Handaka<sup>2</sup>, Aprilia Setyowati<sup>3</sup>, Nurbowo Budi Utomo<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan

<sup>2,3</sup>Bimbingan dan konseling Universitas Ahmad Dahlan, <sup>4</sup>SMPN 15 Yogyakarta

Email : [richa2107163109@webmail.uad.aci.id](mailto:richa2107163109@webmail.uad.aci.id)<sup>1</sup>, [Irvan.handaka@bk.uad.ac.id](mailto:Irvan.handaka@bk.uad.ac.id)<sup>2</sup>, [aprilia.setyowati@bk.uad.ac.id](mailto:aprilia.setyowati@bk.uad.ac.id)<sup>3</sup>, [nurbowobudiutomo70@gmail.com](mailto:nurbowobudiutomo70@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan kedisiplinan belajar siswa dengan menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan. Subjek penelitian yaitu siswa SMP Negeri 15 Yogyakarta kelas VII J pada semester genap. Metode penelitian yaitu deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan Angket Kedisiplinan Belajar. Analisis data menggunakan membandingkan nilai rata-rata siklus I dengan siklus II. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian *pretest* berada dalam kategori rendah sebesar 88,89%, dengan skor rata-rata sebesar 83,56, kemudian pada siklus II (*posttest*) berada dalam kategori sedang sebesar 100,0%, dengan skor rata-rata sebesar 109,67. Berdasarkan hasil observasi, respon dan aktivitas siswa pada siklus I berada dalam kategori kurang sebesar 66,7% sedangkan pada siklus II berada dalam kategori baik sebesar 66,7%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan Ada Peningkatan Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi pada Siswa Kelas VII J SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022.

**Kata Kunci :** *Bimbingan Kelompok, Kedisiplinan Belajar, Permainan.*

### Abstract

This research is a Guidance and Counseling Action Research (PTBK). The purpose of this classroom action research is to improve student learning discipline by using game technique group guidance. The research subjects were students of SMP Negeri 15 Yogyakarta class VII J in even semesters. The research method is descriptive quantitative. Collecting data using a Learning Discipline Questionnaire. Data analysis used to compare the average value of the first cycle with the second cycle. This is evidenced by the results of the pretest test being in the low category of 88.89%, with an average score of 83.56, then in the second cycle (*posttest*) it is in the medium category of 100.0%, with an average score of 109.67. Based on the results of observations, student responses and activities in the first cycle were in the less category of 66.7% while in the second cycle they were in the good category of 66.7%. Based on the results obtained, it can be concluded that there is an increase in student learning discipline through guidance services. Group of Simulation Game Techniques for Class VII J Students of SMP Negeri 15 Yogyakarta in the 2021/2022 Academic Year.

**Keywords:** *Group Guidance, Learning Discipline, Games.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sendi dalam kehidupan. Melalui pendidikan, kecerdasan dan keterampilan manusia lebih terasah dan teruji dalam menghadapi dinamika kehidupan yang makin kompleks. Dalam Pendidikan salah satu kewajiban yang perlu di tempuh oleh individu adalah belajar. Belajar merupakan sebuah sarana yang digunakan oleh individu agar dirinya mampu membentuk suatu pemikiran atau perilaku baru yang tentunya mengarah kepada hal yang semakin positif (Setiawan, M. A. 2017).. Belajar itu sendiri secara sederhana dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya (Ernita, 2016). Seseorang yang sedang belajar, dirinya memegang peran penting di kehidupannya untuk tumbuh dan berkembang dengan wawasan dan ilmu baru. Ilmu tersebut nantinya dapat diaplikasikan oleh individu ke dunia masyarakat atau jenjang kehidupan selanjutnya. Belajar juga bermanfaat bagi individu dalam membentuk suatu kualitas yang baik untuk harga dirinya maupun negara. Setiap Negara sendiri selalu mempunyai sistem pendidikan yang terus diamandemen dengan tujuan mengoptimalkan belajar warga

negaranya.

Sistem pendidikan yang diterapkan di Negara Indonesia sendiri sering mengalami berbagai perubahan. Perubahan tersebut dilakukan karena Indonesia ingin berupaya selalu dalam kebaikan kualitas pendidikan di negaranya. Oleh karena itu, Indonesia membentuk sebuah pendidikan formal yaitu salah satunya dengan sekolah. Sekolah merupakan salah satu sarana bagi warga Indonesia untuk mengenyam pendidikan dan mencari ilmu baru di setiap harinya. Indonesia juga memiliki tata aturan serta sistem yang dibentuk dalam sekolah tersebut. Idealnya peserta didik yang mengenyam pendidikan di Indonesia sudah seharusnya mampu menjadi *agent of change* bagi bangsanya sendiri. Hal ini karena dengan sistem di Indonesia yang telah berulang kali diamandemen baik terkait kebijakan kurikulum sampai dengan peraturan yang dibuatnya, maka peserta didik di Indonesia mampu menjadi peserta didik yang berkualitas dan mampu mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Pengembangan potensi diri oleh peserta didik tentunya dibantu melalui seorang pendidik baik guru atau orang tua (Harahap, 2016).

Suryadi (2006:70) menjelaskan kedisiplinan adalah suatu sistem pengendalian yang diterapkan oleh pendidik terhadap anak didik agar mereka dapat berfungsi dimasyarakat, dan kedisiplinan merupakan proses yang diperlukan agar seseorang dapat menyesuaikan dirinya. Sedangkan belajar menurut Slameto (2010:2) adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan belajar adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan, lingkungannya yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban. Rendahnya kedisiplinan belajar menjadikan petunjuk kurang tegasnya dalam memberikan sanksi sesuai dengan peraturan yang ada, yang telah dibuat dalam tata tertib sekolah dan kurang pedulinya antara guru yang satu dengan yang lain dengan dipengaruhi covid-19 (Purwadi et al., 2021)

Layanan bimbingan kelompok dapat membuat siswa lebih baik lagi dalam hal-hal yang menyangkut disiplin belajar, antara lain manajemen waktu, tertib dalam kegiatan belajar dan disiplin dalam mengatur kegiatan belajar di rumah. Menurut Sukardi (2000:48) dalam layanan bimbingan kelompok tersebut siswa diajak bersama-sama untuk mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok. Bimbingan kelompok dapat membantu menyelesaikan masalah dalam berbagai bidang seperti bidang pribadi, karir, sosial, dan belajar. Pemecahan masalahnya dilakukan dengan berdiskusi dan keputusan akan dikembalikan pada siswa itu sendiri. Selama ini proses dalam bimbingan kelompok memiliki berbagai macam teknik, salah satunya yaitu teknik permainan simulasi. Layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan simulasi merupakan salah satu bentuk layanan praktis, relative sederhana, tetapi juga dapat mendukung mewujudkan pembelajaran yang nyata bagi siswa. Menurut Hamalik (2002:196) teknik permainan simulasi digunakan dalam semua item pengajaran, terutama dalam desain instruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku. Dalam teknik ini siswa nanti akan melaksanakan permainan simulasi agar dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa berbuat sesuatu dengan cara menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Latihan-latihan dalam bentuk permainan simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan menerapkan teknik permainan simulasi ini siswa mampu menjadi individu yang mandiri, dan mampu menolong dirinya sendiri saat ini dan dimasa yang akan datang. Hal ini juga diperlukannya kolaborasi dengan guru BK dan orang tua (Putranti, D, dkk, 2021).

## **METODE**

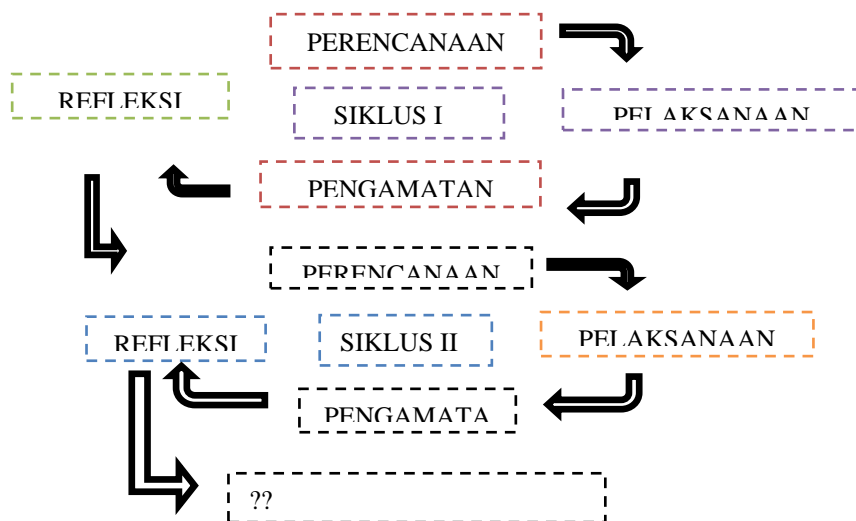
Penelitian yang akan dilakukan menggunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran agar mencapai hasil yang diharapkan. Menurut Suharsimi (2011:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi didalam sebuah kelas secara bersama. Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan

sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian. Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam “anak sub-judul” pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian “Hasil dan Pembahasan”.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran agar mencapai hasil yang diharapkan.

Menurut Suharsimi (2011:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi didalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Menurut Iskandar dan Narsim (2015:4) menjelaskan ada empat karakteristik PTK, antara lain: a. Kontekstual, skala kecil dan lokal yakni mengidentifikasi dan menyelidiki masalah dalam situasi tertentu. b. Evaluasi dan refleksi bertujuan untuk membawa perubahan dan perbaikan praktik. c. Partisipatif untuk menyelidiki kolaboratif tim rekan, praktisi dan peneliti. d. Perubahan dalam praktik didasarkan pada pengumpulan informasi atau data pendukung perubahan. Suharsimi (2010:5) mengembangkann model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, paling sedikit dua siklus, satu siklus terdiri dari empat langkah yang akan dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan setiap siklus atau pun perputaran. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut :



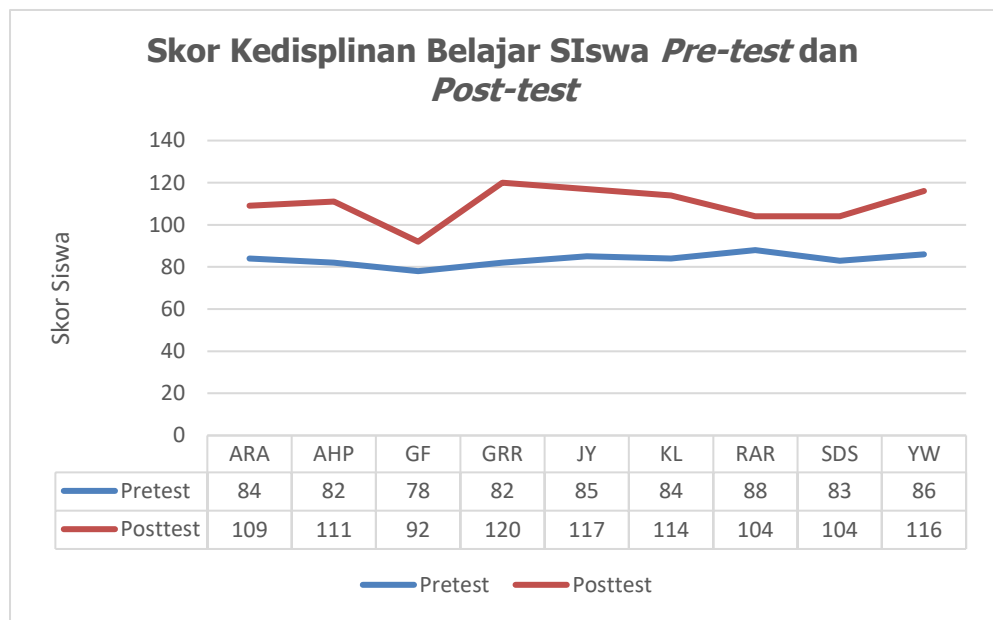
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2022 sampai tanggal 2 Juni 2022 yang bertempat di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Sebelum memberikan layanan bimbingan kelompok. Menurut Juntika (2008:21) mengungkapkan bahwa bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk usaha pemberian bantuan kepada orang-orang yang mengalami masalah dan pemberian layanan tersebut disampaikan dalam situasi kelompok dengan jumlah orang sebanyak 5 s.d 10 orang.

Peneliti menyebarkan instrument yang telah di uji validitas dan reliabilitas sebagai pre test, angket pre test diberikan kepada siswa kelas VII J berjumlah 33 siswa pada hari Rabu tanggal 11 Mei 2022. Setelah angket, jawaban terkumpul dan diolah kemudian diambil 9 orang siswa yang dijadikan subjek penelitian. Berdasarkan 9 subjek yang memiliki skor rendah. Hal tersebut sesuai dengan teori Juantika yang menjelaskan bimbingan kelompok dilaksanakan di dalam kelas dengan jumlah siswa antara 5-10 orang skor terendah. Layanan bimbingan

dilaksanakan 4 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 12, 23, 27 Mei 2022 dan 2 Juni 2022 pada setiap pertemuan berlangsung 45 menit.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ada perubahan skor kedisiplinan belajar siswa pada pengujian pretest siklus II (*posttest*) yang dapat dilihat dari gambar berikut ini:



**Gambar 1.3**  
**Grafik Perubahan Kedisiplinan Belajar Siswa pada pengujian Pretest, Siklus I, dan Siklus II (Posttest)**

Berdasarkan pada grafik 1.3 dapat diketahui adanya pergeseran garis skor kedisiplinan belajar siswa pada pada pengujian pretest dan siklus II (*posttest*). Hasil ini didukung oleh perubahan skor rata-rata kedisiplinan belajar siswa, yakni sebesar 83,56 pada pengujian pretest, kemudian meningkat sebesar 26,11 poin menjadi 109,67 pada siklus II (*post-test*).

**Tabel 1.4**  
**Hasil Pengujian Kedisiplinan Belajar Siswa**

Sampel Uji	Pretest	Posttest
Skor Minimal	82	92
Skor Maksimal	88	120
Rata-rata ( <i>mean</i> )	83,56	109,67
Standar Deviasi	2,83	8,65

Berdasarkan skor rata-rata kedisiplinan belajar siswa kelas VII J SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022 pada pengujian pretest adalah 83,56 yang berada dalam kategori rendah sebesar 88,89%, kemudian pada pengujian *posttest* meningkat sebesar 22,11 poin menjadi 109,67 yang berada dalam kategori sedang sebesar 100%, sehingga antara pengujian pretest dan *posttest* terjadi peningkatan.

Berdasarkan pada uraian diatas, maka null hypothesis ( $H_0$ ) yang diajukan berbunyi —Tidak Ada peningkatan kedisiplinan belajar pada siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik Permainan Simulasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022|| adalah ditolak. Sedangkan alternative hypothesis ( $H_a$ ) yang diajukan —Ada peningkatan kedisiplinan belajar pada siswa melalui layanan bimbingan kelompok teknik Permainan Simulasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022|| adalah diterima sehingga teruji kebenarannya.

Berdasarkan pada hasil analisis data menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan Teknik permainan simulasi dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa kelas VII G SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022. Adanya peningkatan disiplin siswa dapat diketahui dari hasil observasi dan pemberian angket pre test dan post test kedisiplinan belajar. Sebelum dilakukan tindakan dengan layanan bimbingan kelompok, dari 9 subjek penelitian terdapat 8 siswa berada dalam kategori rendah dan 1 siswa berada

dalam kategori sedang. Setelah dilakukan tindakan layanan bimbingan kelompok, terdapat 9 siswa mempunyai kedisiplinan belajar dalam kategori sedang. Meningkatnya kedisiplinan belajar dapat diketahui dari hasil observasi.

**Tabel 1.5**  
**Deskripsi Hasil Observasi Pelaksanaan Layanan BimbinganKelompok Teknik Permainan Simulasi**

No	Sampel	Siklus 1		Siklus 2	
		Nilai	Hasil	Nilai	Hasil
1	ARA	18	kurang	24,5	cukup
2	AHP	22,5	cukup	27,5	baik
3	GF	21,5	cukup	26	baik
4	GRR	19,5	cukup	26	baik
5	JY	16,5	kurang	22,5	cukup
6	KL	18	kurang	23	cukup
7	RAR	16,5	kurang	22,5	cukup
8	SDS	17	kurang	23	cukup
9	YW	14,5	kurang	21,5	cukup

Keterangan skor penilaian:

Baik : 25,6-33

Cukup : 18,33 - 25,66

Kurang : 11 - 18,32

Berdasarkan pada tabel 4.12 dapat diketahui dari hasil observasi yaitu ada peningkatan aktivitas dalam mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik Permainan Simulasi. Pada siklus I (pertama) yang terdiri dari pertemuan pertama dan kedua dapat diketahui bahwa dari 9 siswa, terdapat 6 siswa (66,7%) dengan hasil observasi dalam kategori kurang dan 3 siswa (33,3%) dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang antusias mengikuti arahan yang diberikan peneliti, memperhatikan, mencatat hal-hal yang penting, mengungkapkan ide-ide dan pendapat, menjawab pertanyaan, serta kurang tertib selama layanan. Siswa juga kurang menghormati sesama anggota kelompok, kurang aktif mengikuti permainan yang disertai dengan interaksi, dan terjadi komunikasi dengan kurang baik antar anggota kelompok.

Pada siklus II, terdapat 6 siswa (66,7%) dengan hasil observasi dalam kategori cukup dan 3 siswa (33,3%) dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil layanan bimbingan kelompok teknik Permainan Simulasi pada siklus II berada dalam kategori baik, yang berarti bahwa siswa mengikuti arahan yang diberikan peneliti dengan antusias, memperhatikan dengan baik, mencatat hal-hal yang penting, mengungkapkan ide-ide dan pendapat serta menjawab pertanyaan dengan baik, serta tertib selama layanan. Siswa juga menghormati sesama anggota kelompok, aktif mengikuti permainan yang disertai dengan interaksi, dan terjadi komunikasi yang baik antar anggota kelompok.

Berdasarkan pada hasil observasi diketahui adanya peningkatan respon dan aktivitas siswa pada setiap siklus tindakan. Pada siklus I siswa menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki respon dan aktivitas belajar yang rendah. Berdasarkan hasil pengamatan, respon dan aktivitas siswa yang rendah dapat terjadi karena siswa yang masih kurang nyaman mengikuti layanan konseling, serta peneliti yang masih kurang tegas dalam menerapkan aturan yang ada pada pelaksanaan. Pada siklus ke II siswa menunjukkan bahwa siswa sudah mengikuti arahan yang diberikan peneliti dengan antusias, memperhatikan dengan baik, mencatat hal-hal yang penting, mengungkapkan ide-ide dan pendapat serta menjawab pertanyaan dengan baik, serta tertib selama layanan. Siswa juga menghormati sesama anggota kelompok, aktif mengikuti permainan yang disertai dengan interaksi, dan terjadi komunikasi yang baik antar anggota kelompok.

Berdasarkan hasil pengujian dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan peningkatan kedisiplinan belajar pada siswa, dan didukung oleh respon dan aktivitas siswa yang berada dalam kategori baik, dapat diambil kesimpulan bahwa layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dapat secara efektif untuk meningkatkan kedisiplinan belajar pada siswa.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kedisiplinan belajar pada siswa

kelas VII J SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2021/2022 dari setiap tindakan yang telah diberikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian pretest berada dalam kategori rendah sebesar 88,89%, dengan skor rata-rata sebesar 83,56, kemudian pada siklus II (posttest) berada dalam kategori sedang sebesar 100,0%, dengan skor rata-rata sebesar 109,67. Berdasarkan hasil observasi, respon dan aktivitas siswa pada siklus I berada dalam kategori kurang sebesar 66,7% sedangkan pada siklus II berada dalam kategori baik sebesar 66,7% Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan Ada Peningkatan Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi pada Siswa Kelas VII J SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ernita, T. (2016). Hubungan Cara Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn Pada Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 BANJARMASIN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 971-979.
- Hamalik, O. 2002. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Harahap, M. 2016. Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Al Thariqoh*, 140-155
- Purwadi, Saputra, W. N. E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny, P. S., Ariyanto, R. D., & Kurniawan, S. J. (2021). Student perceptions of online learning during the covid-19 pandemic in indonesia: A study of phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1515–1528. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.3.1515>.
- Putranti, D., Supriyanto, A., & Kurniawan, S. (2021). Strategi Kolaborasi Guru Bimbingan Dan Konseling dengan Orang Tua dalam Pengembangan Karakter Siswa SMP. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 5(1), 37-41. doi:<http://dx.doi.org/10.31100/jurkam.v5i1.949>
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukardi, Dewa Ketut. 2000. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryadi. 2006. *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak: Berbagai Masalah Pendidikan dan Psikologi*. Jakarta: Edsa Mahkota.