

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN BINGO DALAM  
LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL TERHADAP  
PEMAHAMAN SISWA MENGENAI JENIS-JENIS  
PEKERJAAN (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN  
40 Jakarta Utara)**

Oleh:

**Ratih Purwandari<sup>1</sup>**

**Dr. Kartika Hajati, M.Pd<sup>2</sup>**

**Mochammad Dimiyati, S.Pd<sup>3</sup>**

***Abstrak:***

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan bingo terhadap pemahaman siswa kelas XI IPS SMA Negeri 40 Jakarta mengenai jenis-jenis pekerjaan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen jenis non-equivalent control group design. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pemahaman mengenai jenis-jenis pekerjaan dan kuesioner rencana karir. Penghitungan validitas menggunakan point biserial diperoleh 56 butir valid dari 98 butir. Penghitungan indeks reliabilitas menggunakan rumus KR 20 diperoleh 0,9, maka instrumen reliabel. Penghitungan hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t separated varians. Teknik analisis data menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05, sebelumnya terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan rumus chi kuadrat dan uji homogenitas dengan menggunakan rumus uji-F. Hasil uji normalitas dan hasil uji homogenitas dari data pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah berdistribusi normal dan berdistribusi homogen. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh  $t_{hitung} = 7,45$  dengan menggunakan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $t_{tabel} = 1,671$ , maka  $t_{hitung} = 7,45 > t_{tabel} = 1,671$ . Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara teknik permainan bingo dalam bimbingan klasikal terhadap pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan. Penelitian ini berimplikasi bahwa teknik permainan bingo sebagai salah satu metode pembelajaran dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan.*

**Kata kunci:** Teknik Permainan Bingo dan Pemahaman Jenis-jenis Pekerjaan

**Pendahuluan**

Setiap manusia memerlukan pengembangan untuk menjadi manusia yang seutuhnya (Sunato & Agung Hartono: 2006,2). Pengembangan indivi-

du dapat berupa terbentuknya dan terbinanya karakter dan peranan individu di masyarakat. Individu berkembang dengan upaya pembudayaan yaitu berkembangnya segenap potensi individu secara

1 Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, rath\_niez@yahoo.co.id

2 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, jAMIL\_kartika@yahoo.co.id

3 Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, moch\_dimiyati@yahoo.com

optimal, dan dengan upaya bimbingan sehingga individu menjadi sumber daya manusia yang efektif bagi kehidupan kemanusiaan yang dinamis dan maju. Upaya bimbingan dalam pendidikan menekankan adanya Bimbingan dan Konseling yang disahkan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa konselor sekolah merupakan salah satu profesi dalam tenaga kependidikan, hal ini membuat keberadaan Bimbingan dan Konseling memiliki posisi yang mapan dalam dunia persekolahan.

Pelayanan Bimbingan dan Konseling Komprehensif didasarkan oleh upaya pencapaian tugas perkembangan, pengembangan potensi dan pengentasan masalah-masalah konseli (Rambu-rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal: 2007). Bimbingan dan Konseling Komprehensif memiliki 4 komponen program yaitu pelayanan dasar, pelayanan responsif, perencanaan individual dan dukungan sistem.

Salah satu komponen program dalam Bimbingan dan Konseling Komprehensif adalah Program pelayanan dasar yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku yang menyangkut aspek pribadi, sosial, belajar dan karir melalui kegiatan klasikal atau kelompok. Oleh karena itu tujuan program tersebut harus sesuai dengan penapaian tugas perkembangan siswa. Salah satu tugas perkembangan yang harus dicapai oleh siswa adalah memilih dan mempersiapkan karir, maka siswa harus dapat memahami berbagai jenis pekerjaan yang ada dalam lingkungannya.

Berdasarkan studi pendahuluan terhadap 115 siswa, terdapat 69,8% siswa yang paham mengenai berbagai jenis pekerjaan yang sesuai dengan jurusan yang diambil di SMA dan 30,1% siswa yang kurang dan tidak paham mengenai jenis-jenis pekerjaan, sedangkan pemahaman siswa mengenai persyaratan mengenai jenis pekerjaan seperti tugas, pendapatan dan lain, hanya 31,5% siswa yang paham dan 68,5% siswa lainnya tidak paham. Hal ini disebabkan oleh beberapa kelas belum diberikan informasi tersebut dan metode penyampaian materi yang membosankan.

Salah satu teknik yang akan diajukan peneliti adalah teknik permainan *bingo*, yaitu teknik dari pendekatan *Active Learning* yang dapat membantu siswa mengingat kembali istilah-istilah yang telah

dipelajari siswa. Teknik ini menarik, mudah dilakukan, memberikan informasi banyak hal tentang tingkat pemahaman dan ingatan serta mendorong siswa memahami bahwa belajar dapat menyenangkan, dan juga memberi mereka teknik revisi untuk digunakan di rumah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *quasi-experimen* tentang pengaruh teknik permainan *bingo* dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan. Permasalahan tersebut dapat dirumuskan “Apakah terdapat pengaruh teknik permainan *bingo* dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman mengenai jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 40 Jakarta Utara?”

## Kajian Teori

### 1. Pemahaman mengenai Jenis-Jenis Pekerjaan

Widodo mengemukakan definisi pemahaman melalui revisi Taxonomi Bloom, bahwa memahami (*understand*) adalah mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa (Widodo:2006,1). Kategori memahami mencakup tujuh proses kognitif: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

Adapun Feinghold mengemukakan pekerjaan (*occupation*) dan jabatan (*job*) sebagai berikut: “*A job is a group of similar positions in a single plant, bussiness establish, education institution, or other organization, an occupation is a group of similar jobs.*” (Feinghold:1969,8). Yang artinya pekerjaan adalah kumpulan jabatan yang sama dalam jenis organisasi. Kedudukan atau jabatan adalah kumpulan pekerjaan yang sama.

Berdasarkan definisi tersebut, pemahaman jenis-jenis pekerjaan adalah kemampuan seseorang dalam menangkap arti dan makna sehingga ia dapat mengerti dengan benar tentang informasi karir yang diberikan guru bimbingan dan konseling mengenai jenis-jenis pekerjaan. Kategori memahami men-

cakup tujuh proses kognitif, menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan dan menjelaskan materi mengenai jenis-jenis pekerjaan. Unsur-unsur yang terdapat dalam analisa jabatan adalah deskripsi pekerjaan, kesempatan kerja, pendapatan, pendidikan yang ditempuh dan pengembangan karir.

## 2. Teknik Permainan *Bingo* dalam Layanan Bimbingan Klasikal

Teknik permainan *bingo* adalah suatu bentuk pelajaran yang bisa jadi tidak menemukannya bagi siswa ada siswa akan lebih menaruh perhatian dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi ini membantu mengingat kembali akan istilah-istilah yang telah siswa pelajari selama menempuh mata pelajaran (Silberman:2007,265). Anne Lesley juga mengemukakan definisi dari permainan *bingo* yaitu "*Bingo is widely regarded as a game of chance, there are several strategies you can learn that will greatly improve your odds of winning.*" (Lesley:2007,4). Yang artinya secara luas permainan *bingo* itu dianggap sebagai permainan kesempatan, ada beberapa strategi yang dapat dipelajari dan sangat meningkatkan peluang untuk menang.

Bimbingan klasikal adalah bimbingan yang berorientasi pada kelompok siswa dalam jumlah yang cukup besar antara 30-40 orang siswa (sekelas). Bimbingan klasikal lebih bersifat preventif dan berorientasi pada pengembangan pribadi siswa yang meliputi bidang pembelajaran, bidang sosial dan bidang karir (Siwabessy:2008).

Berdasarkan definisi mengenai teknik permainan *bingo* dan layanan bimbingan klasikal maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan *bingo* dalam layanan bimbingan klasikal adalah suatu teknik permainan dalam layanan pemberian informasi secara sistematis dalam kelompok besar, yang bersifat mereview atau membantu mengingat kembali akan istilah-istilah yang telah dipelajari siswa dengan bentuk permainan kesempatan sehingga siswa dapat pemahaman, keterampilan dan sikap belajar secara aktif.

Prosedur atau langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a) Lakukan penyajian materi pelajaran berbasis ce-

- ramah dengan 9 poin utama,
- b) Meminta semua siswa untuk menggambar dengan cepat dan tanpa alat, Sembilan grid "*bingo*",
  - c) Di papan, tuliskan dua belas istilah utama dari topik saat itu,
  - d) Meminta tiap siswa mengisi kesembilan kotak dengan menuliskan Sembilan dari dua belas istilah kunci tanpa berurutan. Jika mereka pandai, mereka akan memilih istilah yang kemungkinan benar dan mudah dijawab,
  - e) Guru memilih dan membaca pertanyaan dari keduabelas istilah itu satu persatu, secara acak. Salah satu cara melakukannya adalah menuliskan definisi tersebut di kartu kecil sebelumnya. Kartu-kartu itu dikocok, jadi setiap orang dapat melihat urutannya acak seperti dalam *bingo* sebenarnya
  - f) Saat membaca sebuah pertanyaan dengan angka yang terkait. Jika seorang siswa memiliki angkanya dan dia dapat menuliskan atau mengucapkan jawabannya dengan benar, maka dia dapat mengisi celah tersebut atau memberikan tanda pada kotak tersebut,
  - g) Siswa menyilang istilah di kartu mereka jika dan ketika istilah tersebut cocok dengan jawaban dari pertanyaan yang diajukan,
  - h) Ketika seseorang membuat garis (horizontal, vertikal, atau diagonal). Kemudian terus hingga *full house*. Lagi, pemenang boleh memilih kartu lain menjawab pertanyaan untuk menandai kartu selanjutnya. Sisa kelas diminta untuk setuju atau tidak dengan jawaban siswa tersebut,
  - i) Bila seorang siswa mencapai 3 jawaban benar dalam sebuah deretan (baik vertikal, horizontal, maupun diagonal), siswa tersebut boleh meneriakan "*Bingo*." Permainan dapat diteruskan hingga ke 9 celah tersebut.

## Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan dan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan *bingo* dalam layanan bimbingan klasikal terhadap pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 40 Jakarta Utara. Penelitian dilakukan bulan Agustus 2011 sampai Juli 2012. Penelitian ini dilaksanakan

di SMA Negeri 40 Jakarta Utara, Jalan Budi Mulya Raya, Pademangan Barat, Jakarta Utara.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental semu (*Quasi Experimental Research*) dengan jenis desain *Non-equivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan seluruh subjek dalam 2 kelompok utuh (kelas) sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *bingo* melalui bimbingan klasikal sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan metode lain yaitu ceramah.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS SMA N 40, sedangkan sampelnya siswa kelas XI IPS 3 sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelompok kontrol dengan teknik *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pemahaman mengenai jenis-jenis pekerjaan dan kuesioner pemilihan karir. Tes pemahaman yang diterapkan berbentuk *multiple choice* atau pilihan ganda dengan 5 alternatif jawaban. Adapun kuesioner berupa pertanyaan terbuka, yang mengharuskan responden menuliskan jawaban berbentuk uraian yang sesuai dengan diri responden.

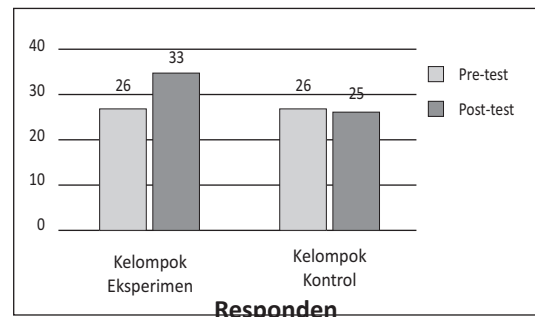
Pengujian analisis butir soal dilakukan dengan indeks kesukaran untuk mengukur taraf kesukaran soal, indeks daya beda untuk mengukur daya beda kelas, dan analisis fungsi distraktor untuk menganalisis fungsi pengecoh setiap alternatif jawaban. Validitas instrumen menggunakan rumus *point biserial*, sedangkan reliabilitas menggunakan rumus KR 20 (Kuder Richarson).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji-t *separated varians*, sebelumnya dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan rumus *chi kuadrat* dan pengujian homogenitas dengan menggunakan rumus uji-F.

## Hasil dan Pembahasan

Data hasil tes pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan yang telah disebarkan kepada siswa kelas XI IPS 3 (kelompok eksperimen) dan siswa

kelas XI IPS 2 (kelompok kontrol) di SMA Negeri 40 Jakarta Utara. Terdapat perbedaan rerata antara *pre-test* kelompok eksperimen dengan *post-test* kelompok kontrol yaitu 7 angka atau 21%. Adapun rerata antara *pre-test* kelompok kontrol dengan *post-test* kelompok kontrol mengalami penurunan 1 angka atau 3,5%.



Gambar Diagram Perbedaan Rerata Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Jika data *pre-test* kelompok eksperimen dikategorisasikan, maka jumlah siswa pada kategori tinggi dengan kriteria  $X \geq 36$  sebanyak 7 siswa, kategori sedang dengan kriteria  $18 \leq X < 36$  sebanyak 26 siswa, dan kategori rendah dengan kriteria  $X < 18$  sebanyak 6 siswa. Pada data *post-test* jumlah siswa pada kategori tinggi sebanyak 16 siswa, kategori sedang sebanyak 19 siswa, dan kategori rendah sebanyak 4 siswa. Jika data *pre-test* kelompok kontrol dikategorisasikan, jumlah siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 3 siswa, pada kategori sedang sebanyak 32 siswa dan pada kategori rendah sebanyak 5 siswa. Pada data *post-test* jumlah siswa pada kategori tinggi sebanyak 4 siswa, pada kategori sedang sebanyak 28 siswa dan kategori rendah sebanyak 8 siswa.

Berdasarkan pengkategorisasian data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat diinterpretasikan bahwa siswa pada kategori tinggi adalah siswa telah memiliki pemahaman mengenai jenis-jenis pekerjaan, siswa pada kategori sedang adalah siswa mampu memahami materi mengenai jenis-jenis pekerjaan, sedangkan kategori rendah adalah siswa belum dapat memahami materi mengenai jenis-jenis pekerjaan.

Berdasarkan hasil analisa data, pada uji normalitas dengan menggunakan *Chi kuadrat*,  $\chi^2$  hitung *pre-*



*test* pada kelompok eksperimen adalah 9,88 dan  $\chi^2$  hitung *post-test* adalah 9,84 lebih kecil dari  $\chi^2$  tabel sebesar 11,070 maka populasi kelompok eksperimen berdistribusi normal. Adapun  $\chi^2$  hitung *pre-test* pada kelompok kontrol adalah sebesar 9,43 dan  $\chi^2$  hitung *post-test* sebesar 6,04 lebih kecil dari  $\chi^2$  tabel sebesar 11,070 maka populasi kelompok kontrol berdistribusi normal pula.

Pada hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji F, hasil uji F *pre-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebesar 1,35 lebih kecil dari Ftabel sebesar 1,75 maka populasi kelompok eksperimen berdistribusi homogen sedangkan hasil uji F untuk *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebesar 1,51 lebih kecil dari Ftabel sebesar 1,75 maka populasi kelompok kontrol berdistribusi homogen.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,45 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,671, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji-t diketahui bahwa tingkat pencapaian tersebut signifikan, dengan demikian penggunaan teknik permainan *bingo* berpengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 40 Jakarta Utara.

Rerata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rerata kelompok kontrol, hal ini dikarenakan teknik permainan *bingo* yang bersifat pemahaman untuk diri individu itu sendiri dan sifat permainan yang tidak dapat diduga oleh siswa yang mengharuskan siswa memahami semua materi jenis-jenis pekerjaan agar dapat menjawab pertanyaan *bingo* guna mendapatkan *big bingo*. Penurunan rerata pada kelompok kontrol, mungkin dikarenakan tidak adanya pemberian perlakuan atau pemberian materi jenis-jenis pekerjaan hanya dengan menggunakan ceramah tanpa media apapun, oleh karena itu siswa tidak tertarik atau hanya tertarik pada satu jenis pekerjaan tertentu. Di samping itu masih banyak faktor lain yang mempengaruhi pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan.

Penelitian ini bersifat pemberian pemahaman pada siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan, materi jenis-jenis pekerjaan dipaparkan berdasarkan klasifikasi per bidang pekerjaan yaitu bidang kesehatan, bidang komputer, bidang perhubungan dan pariwisata,

bidang barang jasa dan penjualan, bidang komunikasi, periklanan dan humas, bidang gizi dan kebugaran tubuh, dan bidang pendidikan, beserta spesifikasinya yang meliputi deskripsi pekerjaan, kesempatan kerja, pendapatan yang diterima, pendidikan yang harus ditempuh, dan perluasan karirnya. Peneliti menyadari pembahasan mengenai jenis-jenis pekerjaan ini menuntut siswa untuk memahami seluruh jenis pekerjaan tanpa memperhatikan faktor internal pada diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, kepribadian dan cita-cita bahkan keadaan latar belakang keluarga, namun peneliti telah membuat kuesioner sebagai penugasan siswa. Pada kuesioner atau penugasan tersebut bertujuan agar siswa dapat merencanakan pilihan karir dan benar-benar paham terhadap karir yang akan dipilihnya tersebut. Pada kuesioner tersebut berisi pertanyaan mengenai jabatan atau jenis pekerjaan yang akan dipilih oleh siswa beserta spesifikasinya dengan tingkatan prioritas pilihan karir ke 1, ke 2, dan ke 3 dan usaha yang akan dilakukan mulai dari sekarang untuk mencapai karirnya tersebut. Jadi, peneliti tidak membatasi hanya dari materi jenis-jenis pekerjaan yang telah diberikan, sehingga siswa boleh memilih jenis pekerjaan selain materi jenis-jenis pekerjaan yang diberikan, mengingat jurusan IPS di SMA bisa memilih segala jurusan karir setelah lulus SMA.

Hasil dari penghitungan kuesioner pada kelompok eksperimen dengan menggunakan survey adalah 100% siswa telah merencanakan karir yang akan dipilihnya di masa depan, 33% siswa memilih jenis pekerjaan lain di luar materi jenis-jenis pekerjaan yang diberikan, 79% siswa paham terhadap karir yang akan dipilihnya tersebut termasuk jenis pekerjaan lain di luar materi yang diberikan, dan 90% siswa memiliki usaha yang baik untuk mencapai karirnya tersebut. Sedangkan hasil kuesioner pada kelompok kontrol adalah 92,1% siswa yang telah merencanakan karirnya, 26,3% siswa memilih jenis pekerjaan lain diluar materi yang diberikan, 65% siswa yang paham terhadap karir yang dipilihnya, dan 89,5% siswa yang memiliki usaha yang baik untuk mencapai karirnya tersebut. Berdasarkan kuesioner tersebut peneliti juga mensurvei jenis pekerjaan yang banyak diminati oleh siswa baik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, jenis pekerjaan tersebut adalah sekretaris sebesar 22%, akuntan 20%, dan manajer restoran 20%. Sedang-

kan jenis-jenis pekerjaan lain yang banyak pula diminati siswa yaitu fotografer, perawat, dokter, atlet, seniman musik, mekanik otomotif, dan angkatan (kedinasan).

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik permainan *bingo* berpengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 40 Jakarta Utara. Dengan adanya pemahaman mengenai jenis-jenis pekerjaan tersebut, siswa dapat memilih dan merencanakan karirnya sesuai dengan pemahaman, bakat, minat dan potensi yang dimilikinya terhadap karirnya dikemudian hari.

Saran yang dapat menjadi pertimbangan adalah:

1. Bagi guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat mengoptimalkan dalam memberikan layanan informasi, salah satunya dengan menggunakan teknik permainan *bingo*. Melalui teknik permainan *bingo* pemberian layanan informasi akan lebih menyenangkan dan lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman suatu materi tertentu.
2. Bagi Kepala Sekolah disarankan untuk memberikan perhatian dan dukungan terhadap pelaksanaan metode yang bervariasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling.

3. Bagi peneliti lanjut diharapkan mengembangkan penelitian dengan menggunakan teknik permainan *bingo* dalam desain yang berbeda dan menggunakan variabel Y atau materi lain.

### Daftar Pustaka

- Anwar & Tantrina. 2010. *Serba-Serbi Profesi*, Jakarta: Bukune
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran Di Kelas*, Jakarta: Indeks
- Lesley, Anne. 2007. *Amazing Online Bingo Strategies*, USA: ASCD
- Norman, Feingold S. 1969. *Occupation and Careers*, USA: Mc Graw-hill
- Rambu-rambu Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal. 2007. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional
- Silberman, Melvin.L. 2009. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif Edisi Revisi*, Bandung: Nusamedia dan Nuansa
- Siwabessy Louise B. & Sri Hastoeti. 2008. *Bahan Ajar Sertifikasi Guru Bimbingan dan Konseling dalam Jabatan melalui Jalur Pendidikan: Praktik Bimbingan Klasikal Jakarta: Jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Dikti Depdiknas*
- Sunarto & Agung Hartono. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Widodo, Ari. 2006. *Taxonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal*, UPI: Bulletin Puspendik