

**PENGARUH TEKNIK PERMAINAN 'PASS THE COMPLIMENT' DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP PENINGKATAN SELF-ESTEEM SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kuasi Eksperimen di Kelas III SDN Jatinegara 10 Pagi Jakarta Timur)**

Sillyv Januarty S.W.<sup>1</sup>  
Dra. Michiko Mamesah, M.Psi.<sup>2</sup>  
Dra. Wirda Hanim, M.Psi<sup>3</sup>

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan 'pass the compliment' dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan self-esteem siswa kelas III SDN Jatinegara 10 Pagi. Metode penelitian berupa Kuasi Eksperimen dengan desain one group pre test-post test, dan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen self-esteem, instrumen dikembangkan oleh peneliti mengacu pada teori Natanhiel Branden. Sampel penelitian ini ialah siswa kelas IIIA SDN Jatinegara 10 Pagi yang memiliki self-esteem dengan kategori rendah, sejumlah enam siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan teknik Wilcoxon Match Pair Test, menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig sebesar 0.028, yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi  $\alpha$  0.05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yaitu terjadi peningkatan self-esteem siswa kelas IIIA SDN Jatinegara 10 Pagi secara signifikan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan 'pass the compliment'. Skor gain ternormalisasi self-esteem keenam responden adalah 0,44. Artinya, teknik permainan 'pass the compliment' berpengaruh cukup sedang dalam peningkatan self-esteem keenam responden.*

**Kata Kunci:** *Self-esteem, Teknik Permainan 'pass the compliment', Bimbingan Kelompok, Siswa Kelas III SDN Jatinegara 10 Pagi.*

**Pendahuluan**

Menurut Kathryn dan David Gerald (2012) sejak usia dini, anak mulai membentuk citra, atau gambaran tentang dirinya. Citra atau gambaran yang anak miliki tentang dirinya adalah konsep dirinya. Nilai yang mereka taruh pada citra ini adalah ukuran dari harga dirinya. Oleh karena itu, harga diri adalah in-

dikasi seberapa besar anak menghargai dirinya. Perlu ditekankan bahwa konsep diri tidak sama dengan harga diri. Harga diri tidak hanya sebatas cara individu menilai dirinya tetapi juga merupakan nilai (value) individu, persetujuan, penghargaan hadiah atau rasa suka terhadap dirinya sendiri.

Perkembangan kemampuan untuk menghargai

<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNJ, sillvyjanuarty@gmail.com

<sup>2</sup> Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ,

<sup>3</sup> Dosen Bimbingan dan Konseling FIP UNJ,

diri anak tidak sama antara satu dengan yang lain, ada yang berkembang secara optimal dan ada yang belum berkembang secara optimal. Hal ini memerlukan tindakan preventif sebelum menjadi permasalahan pada diri siswa. Pada tataran pendidikan, khususnya bimbingan konseling hal ini menjadi salah satu pertimbangan untuk membantu siswa dalam upaya pengembangan pribadi. Dalam peraturan Kemendiknas (2007) konselor juga dapat berperan secara produktif di jenjang sekolah dasar, sebagai konselor kunjung. Mengacu pada konsep BK Komprehensif, salah satu kegiatan BK adalah bimbingan kelompok. melalui kelompok, anak dapat melakukan banyak hal, dan salah satunya adalah bermain.

Bermain adalah bahasa anak-anak, melalui bermain anak dapat melihat miniatur kehidupan. Merujuk buku *Konseling Anak*, Kathryn dan David Gerald (2012), teknik permainan paling cocok dilihat dari kecocokan media dan aktivitas untuk usia SD (6-10 tahun), kecocokan media dan aktivitas untuk berbagi situasi, khususnya kerja kelompok, dan kecocokan media dan aktivitas untuk mencapai tujuan yaitu membangun konsep diri dan harga diri.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di SDN Jatinegara 10 Pagi kelas III, instrument disebarkan dengan kondisi siswa sudah dapat membaca dan mengisi sendiri, selain itu peneliti juga berkeliling untuk menjelaskan kembali kepada siswa yang bertanya karena kebingungan. Didapatkan data bahwa klasifikasi siswa dengan kecenderungan *self-esteem* sangat rendah sebesar 9% yaitu sebanyak tiga siswa, sebanyak lima siswa termasuk dalam kategori rendah 14%, sebanyak 19 siswa termasuk dalam kategori sedang sebesar 54%, sebanyak 8 siswa termasuk kategori tinggi sebesar 23%, dan 0% berada dalam kategori sangat tinggi. Data menunjukkan bahwa perolehan persentase tertinggi dalam sekolah ini berada pada kategori *self-esteem* sedang. Dapat dimaknai bahwa para siswa ini sudah mulai mampu menghargai dirinya, jika potensi ini dibiarkan dapat saja berkembang dengan sendirinya atau sebaliknya tidak akan berkembang sama sekali, namun jika potensi ini diarahkan dengan baik sangat potensial untuk ditingkatkan.

Sebagai tindakan preventif sekaligus kuratif, bimbingan kelompok dapat menjadi salah satu alternatif dari layanan BK. Mengingat subjek peneliti

berada dalam tahap perkembangan usia sekolah dasar, permainan merupakan hal yang masih dekat dengan dunia anak sekolah dasar. Melalui teknik permainan ‘*pass the compliment*’, secara tidak langsung siswa akan belajar mengekspresikan diri, mengenali diri, mematuhi peraturan, dan melatih kreativitas siswa bahkan dapat meningkatkan *self-esteem* (harga diri).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang diperoleh dan latar belakang yang peneliti paparkan, serta dikuatkan dengan referensi di atas maka peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian. Rumusan penelitian ini ialah “apakah teknik permainan ‘*pass the compliment*’ dalam layanan bimbingan kelompok berpengaruh terhadap peningkatan *self-esteem* siswa kelas III SDN Jatinegara 10 Pagi”. Penelitian ini fokus bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik permainan “*pass the compliment*” dalam layanan bimbingan kelompok terhadap peningkatan *self-esteem* siswa kelas III SDN Jatinegara 10 Pagi.

### Kajian Teori.

Sesuai dengan teori Erikson dalam Santrock (2002) yang menyatakan bahwa masa pertengahan (usia sekolah dasar, 6-12 tahun) individu berada dalam tahapan antara tekun dan rendah diri (*industry versus inferiority*). Hal yang berbahaya ketika individu pada fase ini gagal dalam mengembangkan pengetahuan keterampilan diri, pengakuan lingkungan, atau mencapai prestasi maka individu akan merasa tidak kompeten, sehingga individu mengalami krisis dalam tahapan perkembangan selanjutnya. Tentu salah satu dampaknya, akan berpengaruh pada *self-esteem* anak yang bersangkutan.

Perkembangan studi mengenai *self-esteem* sampai pada masa Nathaniel Branden tahun 1969 (1994). *Self-esteem* (harga diri) disadari sepenuhnya, adalah pengalaman yang sesuai untuk hidup dan kebutuhan hidup. Menurut Nathaniel Branden, *self-esteem* (harga diri) memiliki dua komponen saling terkait. Secara khusus lagi, Branden memaparkan bahwa harga diri terdiri dari *Self-efficacy* dan *Self-respect*. *Self-efficacy* dan *Self-respect* merupakan komponen dalam *self-esteem* yang sehat. Apabila kurang salah satunya, maka *self-esteem* akan terganggu. Keduanya mendefinisikan karakteristik istilah di-

karenakan self-efficacy dan Self-respect merupakan sesuatu yang fundamental. Keduanya, merepresentasikan self-esteem bukan merupakan makna turunan atau sekunder dari self-esteem tapi merupakan esensi dari self-esteem.

Branden (1994) menyebutkan bahwa dalam self-esteem terdapat dua komponen yang saling berkaitan, yaitu: 1) *Self-efficacy*: Self-efficacy berarti yakin akan kemampuan berpikir, memiliki kemampuan untuk memahami, belajar, memilih dan membuat keputusan; percaya pada kemampuan akan memahami fakta dan realita lingkungan mengenai kesenangan dan kebutuhan diri, kepercayaan diri, dan kemandirian. 2) *Self-respect*: Self-respect adalah memberikan jaminan terhadap nilai-nilai pribadi, bersikap afirmatif terhadap hak-hak untuk hidup dan bahagia, merasa nyaman dalam menyatakan pendapat, keinginan, dan kebutuhan, meyakini bahwa kebahagiaan merupakan hak asasi.

Peningkatan self-esteem tentu tidak hanya menjadi tanggung jawab orangtua atau keluarga. Sekolah dasar sebagai institusi pendidikan, memiliki tanggung jawab dalam memfasilitasi anak memenuhi tugas perkembangannya. Beberapa upaya yang dapat dilakukan sebagai tindakan preventif maupun kuratif, mulai dari memberikan *reinforcement* positif seperti pujian atau umpan balik kinerja anak, bimbingan klasikal, bimbingan kelompok, konseling kelompok, hingga konseling individu. Pada tataran sekolah dasar, masih sedikit sekolah yang menerapkan program Bimbingan dan Konseling di SD, sebagian menganggap guru kelas dapat sekaligus menjadi guru BK. Sebagian sekolah memilih untuk mendatangkan konselor kunjung, seperti SDN Ujung Menteng 06 Petang dan SDN Ujung Menteng 07 Pagi.

Menurut Prayitno dan Erman Amti (2009), ada beberapa hal yang menjadi ciri khas dari layanan bimbingan kelompok, yaitu: pertama, para anggota kelompok dari bimbingan kelompok harus homogen (berasal dari satu kelas atau satu tingkat yang sama). Kedua, 'masalah' yang dialami oleh semua anggota kelompok adalah sama, yaitu memerlukan informasi yang disajikan. Ketiga, tindak lanjut dari diterimanya informasi itu juga sama, yaitu untuk menyusun rencana dan membuat keputusan. Keempat, reaksi atau kegiatan yang dilakukan oleh anggota dalam proses pemberian informasi (dan tindak

lanjutnya) secara relatif sama (seperti mendengarkan, mencatat, bertanya).

Beberapa referensi buku dan penelitian yang relevan memaparkan bahwa kelompok merupakan cara paling efektif untuk meningkatkan self-esteem (harga diri). Sebagai layanan preventif, bimbingan kelompok dapat menstimulus anak untuk berinteraksi secara dinamis dan memfasilitasi anak untuk mengenali serta menghargai segenap potensi yang dimiliki. Sebagai sekolah yang sangat menyadari betapa pentingnya program Bimbingan dan Konseling untuk usia SD, SD Jatinegara 10 Pagi sangat terbuka untuk memberikan kesempatan siswa-siswinya berperan dalam kegiatan bimbingan kelompok ini.

Dalam lembaga formal ini, anak cenderung berinteraksi dengan teman sebayanya. Saat bersosialisasi dengan teman sebaya, anak cenderung beraktifitas secara dinamis, seperti; aktifitas permainan. Sebagai bahasa anak, permainan sangat dekat dengan keseharian anak-anak, tidak terkecuali dalam suasana sekolah. Permainan bukan sekedar untuk menampilkan pribadi anak secara utuh, tetapi juga meningkatkan daya jelajahnya, mengurangi tekanan yang sedang dialami, meningkatkan kreativitas, dan akan lebih leluasa untuk mengemukakan perasaan dan pikirannya.

Menurut Vicky Barber (2011), ada beberapa permainan yang dapat meningkatkan self-esteem dan percaya diri, salah satunya adalah permainan "*pass the compliment*". Secara objektif permainan ini bertujuan untuk : "*To raise awareness and self-esteem by confronting different aspects of a child's character*". Melalui permainan ini, anak dapat belajar mulai dari membangun kesadaran tentang citra dirinya hingga mengenal self-esteem-nya sendiri, dengan menghadapkan aspek yang berbeda dari setiap karakter anak. Artinya, anak akan menilai diri sendiri kemudian teman yang lain akan menanggapi berdasarkan sudut pandang temannya masing-masing.

Tanpa disadari permainan memang memberikan kontribusi dalam tumbuh kembang anak. Melalui permainan, anak akan belajar banyak hal mulai dari belajar mengenal diri, berkomunikasi dengan orang lain, bereksplorasi tentang lingkungan sekitar, mematuhi aturan, mengenal batasan, memanfaatkan kesempatan, merasakan menjadi pemenang atau gagal, menerima kemenangan atau kekalahan, hing-

ga pada akhirnya anak akan belajar untuk tetap memandang dirinya berharga sekalipun ia mengalami kekalahan. Hal yang telah disebutkan menjadi fokus utama eneliti untuk ditingkatkan, permainan 'pass the compliment' dapat memberikan ruang kepada anak untuk menyadari dan mengembangkan harga diri yang dimiliki.

Sikap tetap memandang diri sebagai seorang yang berharga dalam berbagai kondisi tentu tidak dimiliki oleh semua anak. Oleh karena itu, sebagai tindakan preventif sekaligus kuratif dan layanan informasi, bimbingan kelompok melalui teknik permainan 'pass the compliment' ini diharapkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan self-esteem siswa sekolah dasar.

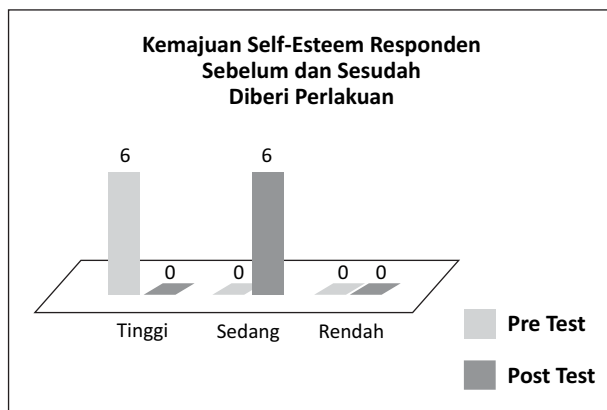
## Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode Kuasi-Eksperimen. Menurut Paul Hepner (2008), metode kuasi-eksperimen merupakan metode penelitian yang mirip dengan metode eksperimen murni namun lebih fleksibel karena tidak menggunakan random assignment ke dalam kelompok penelitian. Penelitian dilakukan di SDN Jatinegara 10 pagi. Sekolah ini beralamat di Jl. Raya Bekasi Km. 17, Komplek PLN/PGN, Jatinegara – Jakarta Timur. Penelitian berlangsung dari bulan Oktober- November 2013. Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah purposive sampling, tergolong dalam teknik pemilihan sampel nonprobabilitas. Mengacu hasil studi pendahuluan dan sebaran instrumen kepada 35 siswa kelas IIIA SDN Jatinegara 10 Pagi, terdapat enam orang siswa yang menjadi populasi karena termasuk ke dalam kategori self-esteem rendah. Peneliti menjadikan seluruh populasi yang berjumlah enam orang siswa ini menjadi sampel penelitian.

Alat pengumpul data berupa instrumen yang dikembangkan dari teori Nathaniel Branden. Dalam menggunakan instrumen penelitian ini menggunakan pedoman skoring dengan skala pengukuran Likert. Dari 41 butir item instrumen yang dikembangkan oleh peneliti, kemudian uji kesahihan (Validitas) diperoleh sebanyak 35 butir item yang valid dan sebanyak 6 butir item drop. Selain itu, peneliti juga melakukan validitas kontrak berupa justifikasi ahli (*judgement expert*) yang dikonsultasikan kepada kedua dosen pembimbing peneliti serta satu dosen pengampu mata kuliah pengembangan instrumen.

Setelah dilakukan uji validitas dan didapatkan jumlah butir yang valid sebanyak 35 butir kemudian butir yang valid di uji reliabilitasnya dan didapatkan data bahwa instrumen ini cukup reliabel sebesar 0,918, peneliti mengolah data menggunakan aplikasi SPSS versi 18.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perubahan/ peningkatan self-esteem antara sebelum dan sesudah perlakuan melalui teknik permainan. Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik *Wilcoxon Match Pair Test*.



Grafik 1.1

Grafik Pre test dan Post Test Self-esteem secara keseluruhan

## Hasil dan Pembahasan.

Hasil penelitian berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa teknik permainan "pass the compliment" dalam kegiatan bimbingan kelompok berpengaruh terhadap self-esteem siswa kelas III SDN Jatinegara 10 Pagi. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis peneliti menggunakan Wilcoxon Match Pairs Test dalam aplikasi SPSS versi 18. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat dimaknai, terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan self-esteem responden setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan "Pass the Compliment".

nilai asymp. Sig = 0,028 < nilai Signifikan  $\alpha=0,05$ .

Berdasarkan data hasil post test, terdapat peningkatan self-esteem pada diri responden setelah diberi perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan "pass the compliment". Hasil capaian skor seluruh responden menunjukkan bahwa kondisi re-



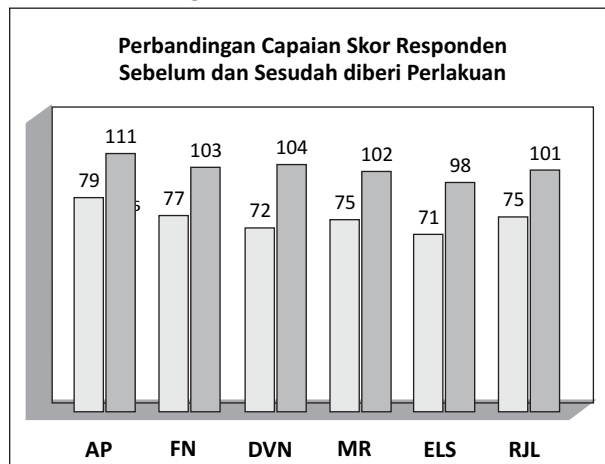
sponden meningkat menjadi termasuk kategori sedang. Meski naik hanya satu kategori, namun perubahan ini menjadi sebuah potensi yang baik untuk responden tetap meningkatkan self-esteem (harga dirinya).

Sebelum diberikan perlakuan, seluruh responden penelitian berada pada kategori self-esteem yang rendah, namun setelah diberikannya perlakuan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada responden. Analisis juga dilakukan dalam perkembangan setiap individu, dapat dilihat tabel dibawah ini :

**Tabel 1.1**  
**Data Capaian Skor Pre test dan Post Test**  
**Setiap Responden**

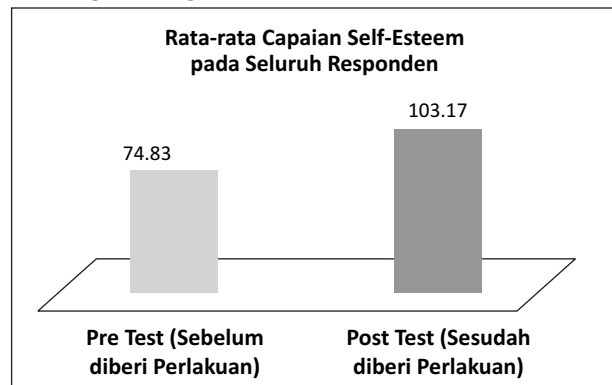
N o	Respo nden	Skor Sebelum Perlakuan	Katego risasi	Skor Setelah Perlakuan	Katego risasi
1	AP	79	Rendah	111	Sedang
2	FN	77	Rendah	103	Sedang
3	DVN	72	Rendah	104	Sedang
4	MR	75	Rendah	102	Sedang
5	ELS	71	Rendah	98	Sedang
6	RJL	75	Rendah	101	Sedang
Rata-rata		74,83		103,17	

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa kondisi awal sebelum diberi perlakuan terdapat enam (6) responden berada dalam kategori rendah, dan tidak ada responden yang berada pada tingkat kategori sedang bahkan tinggi. Dapat dilihat perubahan capaian skor dalam grafik berikut :



**Grafik 1.2**  
**Grafik Capaian Skor Setiap Responden**

Sehingga dapat dirata-ratakan seluruh responden mengalami peningkatan secara positif. Saat kondisi awal, responden melakukan pre test dengan capaian skor rata-rata sebesar 74,83 poin, termasuk kategori self esteem cenderung rendah. Setelah diberi perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan "pass the compliment", responden mengisi post test dengan capaian skor rata-rata 103,17, termasuk kategori self esteem sedang. Dapat dilihat dalam gambar grafik, dibawah ini :



**Gambar 1.3**  
**Grafik Rata –Rata Capaian Skor Seluruh Responden**

Total skor rata-rata setelah diberikannya perlakuan pada responden adalah 103,17, hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada skor rata-rata self esteem sebesar 28,34 poin dari kondisi awal sebelum diberikannya perlakuan terhadap responden.

Selain itu, tampak bahwa responden mulai mampu menghargai kekuatan dan kelemahan diri serta yakin saat membuat keputusan secara mandiri meski kadang juga terdapat responden yang masih tampak tidak percaya diri saat menjawab soal ulangan, dan menyalahkan orang lain jika mendapatkan hasil kurang memuaskan. Sesuai dengan teori self-esteem menurut Nathaniel Branden, bahwa individu dengan self-esteem rata-rata atau sedang cenderung berubah-ubah, terkadang tidak konsisten dalam bertindak, terkadang bijaksana dan terkadang merasa diri merasa bodoh.

Harus diakui bahwa bimbingan kelompok dengan teknik 'pass the compliment' memang berpengaruh terhadap peningkatan self-esteem siswa kelas III SDN Jatinegara 10 Pagi, namun bukan berarti keutuhan self-esteem ini hanya dipengaruhi oleh kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik per-

mainan 'pass the compliment' saja. Faktor pola asuh orangtua, teman sebaya, gender, dan kelas sosial turut berkontribusi membentuk self-esteem seseorang, serta jika mengacu pada teori Branden bahwa self-esteem dipengaruhi oleh dua faktor yang bersifat intrinsik, yaitu daya tahan dan kesuksesan diri menguasai lingkungan secara wajar dan tanggung jawab pribadi.

Melalui teknik permainan "pass the compliment" secara tidak langsung responden belajar menilai kelebihan dan kekurangan diri menurut diri sendiri tanpa harus meniru pendapat/penilaian orang lain. Selain itu, responden juga dapat belajar menerima penilaian kelebihan dan kekurangan diri berdasarkan sudut pandang orang lain. Hal ini senada dengan pemaparan Kathryn dan David Gerald (2012), bahwa jika seorang anak disiapkan untuk menerima dan memiliki kekuatan serta keterbatasannya, anak selanjutnya akan cenderung menerima tanggung jawab untuk mengembangkan dan belajar memperbaiki dan mengelola keterbatasannya, menganggap bahwa dirinya yang bertanggung jawab atas perubahan dirinya.

Melalui permainan 'pass the compliment' ini responden akan mendapat kesempatan untuk belajar semakin yakin saat menonjolkan potensi diri. Hal ini membantu responden untuk meyakini bahwa dirinya sama baiknya dengan orang lain, sehingga tidak perlu merasa rendah diri dan bertindak wajar dengan keberadaan dirinya. Permainan ini berada pada setting kelompok kecil. Responden secara tidak langsung berlatih untuk berani bercerita di depan kelompok, nyaman saat berpendapat, memberikan dukungan pada sesama anggota kelompok. Melalui dinamika kelompok yang terjadi dapat membuat responden merasa bahwa dirinya dapat berperan dalam kelompok. Ditegaskan dalam buku *Play Therapy with Adult*, bahwa melalui kelompok bermain (dalam kondisi therapy) mampu melatih kemampuan bersosialisasi kepada seluruh anggota kelompok dan juga efektif dalam menumbuhkan ikatan psikologis dalam kelompok sepermainan.

Melalui kelompok tidak hanya dapat memfasilitasi anggota agar dapat berlatih berinteraksi sosial secara sehat tetapi juga membantu responden merasa baik dan nyaman terlibat di dalamnya. Ketiga fak-

tor diatas memaparkan bahwa permainan 'pass the compliment' ini membantu responden untuk belajar bangga dan menghargai kelebihan dan kekurangan diri secara utuh serta mampu memandang diri sama baiknya dengan orang lain

## Simpulan dan saran

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh data bahwa: nilai asymp. Sig = 0,028 < nilai Signifikan  $\alpha=0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat dimaknai, terdapat pengaruh yang signifikan pada peningkatan self-esteem responden setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik permainan "pass the compliment".

Jika memungkinkan, sekolah perlu mendatangkan tenaga kependidikan profesional baik konselor kunjung maupun guru bimbingan konseling khusus secara konsisten dan berkesinambungan. Supaya dapat fokus membuat program sekolah guna memfasilitasi siswa dalam memenuhi tugas perkembangannya di sekolah. Sebaiknya guru membiasakan memberi penghargaan kepada karya siswa, dan menanamkan kepada siswa budaya saling memuji kepada karya orang lain seperti apapun hasil kerjanya.

Peran orangtua (khususnya orangtua dari keenam responden penelitian) tidak kalah pentingnya dalam menindaklanjuti penelitian ini. Para orangtua perlu paham betul tentang potensi anaknya masing-masing. Diharapkan untuk menanamkan kebiasaan memuji karya anak tanpa melihat hasilnya. Tidak saling membandingkan satu anak dengan yang lain karena pada dasarnya setiap anak itu unik dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Dalam buku *Creating Children's Art Games for Emotional Support* karya Vicky Barber terdapat ragam permainan yang dapat mengembangkan self-esteem siswa, mengingat buku tersebut dari Inggris, belum tentu semua cocok diterapkan di Indonesia khususnya di Jakarta, dibutuhkan penelitian untuk menguji seberapa besar pengaruh permainan-permainan tersebut terhadap peningkatan self-esteem siswa.

**Daftar Pustaka**

- AP, Sofwan, Daharnis, & Syahniar, Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Self-efficacy Siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling* Volume 2 Nomor 2, Juni 2013.
- Azwar, Syaifudin, Penyusunan Skala Psikologi, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Barber, Vicky, *Creating Children's Art Games for Emotional Support*, London and Philadelphia : Jessica Kingsley Publisher, 2011.
- Branden, Nathaniel, *The Six Pillars of Self-esteem*, New York: Bantam Books, 1994.
- C. J. Mruk, PhD, *Self-esteem Research, Theory, and Practice Toward a Positive Psychology of Self-esteem*, New York: Springer Publishing Company, 2006).
- Departemen Pendidikan Nasional, 1997
- Drewes, Athena. A dan Charles E. Schaefer, *School-Based Play Therapy (Second Edition)*, USA: John Wiley & Sons, Inc, 2010.
- Gerald, Kathryn dan David Gerald, *Konseling Anak-Anak*, Edisi Ketiga, Jakarta: PT. Indeks, 2012.
- Gibson, Robert L. dan Marianne H. Mitchell, *Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Hepner. P. Paul, *Research Design and Counseling*, USA: thomson, 2008
- Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profesi)*, Jakarta: Balai Aksara, 1995.
- Santrock, John W., *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, Jilid 1, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Schaefer, Charles E., *Play Therapy with Adults*, Canada : John Wiley & Sons, Inc, 2003