

Kemanjuran Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan *Self-Esteem* Siswa SMK

Nandya Arum Fahmi Anggraeni¹, Ma'rifatin Indah Kholili¹, Ulya Makhmudah¹

¹Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret – Jl. Ir. Sutami, No. 36A,
Kota Surakarta, Jawa Tengah

E-mail: nandyaarum4@gmail.com. No. HP 087784398891

Abstract: This study aimed to test the effectiveness of group guidance on simulation game techniques to improve the self-esteem of vocational high school students. This research used Nonequivalent Control Group Design. Twenty students with low self-esteem were divided into two groups. Data collection technique used a psychological self-esteem scale. This psychological scale is used to obtain *pretest* and *posttest* data for students. The analysis of the Mann-Whitney test with the results of the *posttest* self-esteem obtained by p-value 0,002 (0,002 < 0,05). Thus, group guidance on simulation game techniques effectively increased students self-esteem.

Keywords: Group Guidance; Self-Esteem; Simulation Game Techniques

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam meningkatkan harga diri siswa SMK. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Dua puluh siswa dengan harga diri rendah dibagi menjadi dua kelompok. Teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologis self esteem. Skala psikologis ini digunakan untuk memperoleh data *pretest* dan *posttest* siswa. Analisis uji Mann-Whitney dengan pada skor *posttest* self esteem menunjukkan p-value 0,002 (0,002 < 0,05). Dengan demikian, bimbingan kelompok pada teknik permainan simulasi efektif meningkatkan harga diri siswa.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok; *Self-Esteem*; Teknik Permainan Simulasi

PENDAHULUAN

Konopa (Yusuf, 2009) mengatakan bahwa masa remaja merupakan perubahan remaja menuju dewasa sehat serta penting dalam siklus perkembangan individu. Setiap individu berharap dirinya dapat berkembang lebih baik apabila individu memiliki tingkat *self-esteem* yang tinggi serta lingkungan yang dapat membantu untuk mencapainya. Menurut Maslow (Feist dan Feist, 2013) *self-esteem* ialah perasaan individu yang beranggapan bahwa dirinya bermanfaat atau berharga dan percaya diri. *Self-esteem* menjadi gambaran keinginan individu dalam memperoleh keberhasilan, kekuatan, kebebasan, kemampuan serta kepercayaan diri.

Beberapa peneliti Guindon (2010) dan Santrock (2011) memberikan penjelasan tentang perkembangan *self-esteem* yang menunjukkan bahwa perkembangan *self-esteem* berlangsung di sepanjang usia mulai dari kanak-kanak hingga dewasa, tetapi cenderung menurun ketika remaja. Hal



ini disebabkan karena berkembangnya kemampuan kognitif remaja yang berada di tahap-tahap masa perkembangan.

Peserta didik diharapkan mempunyai kemampuan untuk melakukan penyesuaian psikologi serta sosial dengan mempunyai *self-esteem* tinggi. Apabila peserta didik mempunyai *self-esteem* tinggi, mereka akan mampu serta lebih percaya diri, serta cenderung cemerlang dan berprestasi di sekolah. Sebagaimana pendapat dari Wibowo (2013) bahwa *self-esteem* memberikan pengaruh yang cukup bagi peserta didik terhadap prestasi bidang akademik.

Peserta didik dalam kategori *self-esteem* rendah, menurut Coopersmith (Simbolon, 2008) memiliki anggapan dirinya adalah orang yang tidak penting, tidak suka dengan kritik dan saran dari orang lain, takut gagal di bidang akademik dan tidak bisa mengekspresikan diri, selalu merasa cemas dan khawatir serta ragu-ragu saat menghadapi tuntutan dari lingkungan. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Nordstrom (2014) yang menjelaskan bahwa *self-esteem* berupa kepercayaan diri dapat memengaruhi kecemasan sosial dan akademis serta penyesuaian dengan lingkungan sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui hasil dari Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang disebar di empat kelas ditemukan hasil 60,4% atau sebanyak 91 responden memilih item yang berkaitan dengan *self-esteem* rendah. Item yang berkaitan dengan *self-esteem* yaitu keterampilan menghargai diri sendiri. Sebagaimana diungkapkan oleh guru BK bahwa terdapat beberapa peserta didik yang mengalami *self-esteem* rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya fenomena berupa peserta didik pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, bimbang dalam menentukan pilihan dan membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain, dan kurang percaya diri. Fenomena tersebut terjadi sesuai dengan kebutuhan nyata peserta didik.

Upaya yang telah dilakukan guru BK terhadap fenomena tersebut antara lain melakukan konseling individu secara tatap muka, melakukan *home visit*, dan bimbingan klasikal melalui pemberian materi yang berkaitan dengan *self-esteem* seperti rasa percaya diri dan tanggung jawab. Namun upaya tersebut belum sepenuhnya berhasil. Fenomena ini menjadi suatu hal yang menarik untuk diteliti karena *self-esteem* merupakan bagian penting dari peserta didik. *Self-esteem* rendah menjadi momok yang cukup mengganggu sebab dapat menghambat peserta didik untuk mengeksplorasi bakat dan minat yang dimiliki. Pada akhirnya, peserta didik dengan *self-esteem* rendah berakibat pada kegiatan pembelajaran yang tidak mencapai tujuan secara maksimal.

Dengan adanya fenomena tersebut, peneliti melakukan tindakan untuk mengentaskan permasalahan ini. Salah satu tindakan yang dilakukan adalah pemberian layanan bimbingan kelompok. Prayitno & Amti (2009) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dengan suasana kelompok. Bimbingan kelompok bertujuan untuk

memungkinkan peserta didik secara bersama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru BK) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat (Sukardi, 2003). Gunawan (2000) berpendapat bahwa kurikulum bimbingan memberikan materi tentang pengembangan *self-esteem* dan strategi yang dilakukan untuk pemberian materi kepada peserta didik menggunakan bimbingan kelompok. Dengan adanya bimbingan kelompok diharapkan peserta didik mampu meningkatkan *self-esteem* pada dirinya ke arah yang sehat.

Terdapat bermacam-macam teknik dalam bimbingan kelompok antara lain adalah teknik permainan simulasi. Romlah (2006) menyatakan “Permainan simulasi dibuat dengan tujuan-tujuan tertentu yang membantu peserta didik untuk mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan sosial”. Penggunaan teknik ini didasarkan pada pikiran bahwa belajar dapat terjadi apabila peserta didik menyatu dan akrab dengan lingkungan belajar serta mengubah *self-esteem* rendah menjadi tinggi. Sagala (2012) menambahkan bahwa permainan simulasi artinya memberikan eksperimen dan tugas kepada individu dengan kesempatan untuk melakukan sendiri atau mengalami sendiri, mengikuti alur atau proses, melakukan pengamatan, mengkaji atau menganalisis, serta menyimpulkan sendiri tentang objek, proses dan keadaan.

Fani (2015) menjelaskan bahwa permainan simulasi cenderung lebih menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami inti materi yang hendak dibahas pada kegiatan kelompok. Permainan simulasi dapat memotivasi peserta didik dan sebagai pendorong bagi peserta didik untuk dapat menghargai dirinya sehingga mampu meningkatkan *self-esteem*. Hal ini didukung dengan penelitian Dachmiati dan Amalia (2017) yang menghasilkan simpulan bahwa cara yang paling efektif untuk meningkatkan *self-esteem* adalah dengan melakukan kegiatan bimbingan kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yaitu quasi eskperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design* (Sugiyono, 2013). Alasannya karena dalam penelitian ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak dan peneliti akan menguji efektivitas teknik permainan simulasi sebagai variabel bebas untuk meningkatkan variabel terikat yaitu *self-esteem* peserta didik.

Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik yang memiliki *self-esteem* rendah. Kedua puluh peserta didik tersebut akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu 10 peserta didik kelompok eksperimen dan 10 peserta didik kelompok kontrol. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* karena berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013), sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket *self-esteem* yang merupakan

salah satu cara untuk mengumpulkan data berisi beberapa pernyataan atau pertanyaan kepada responden secara tertulis (Sugiyono (2013)).

HASIL

Deskripsi Data

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat dideskripsikan hasil penelitian sebelum pemberian *treatment* sebagai data awal dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*pretest*), setelah pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen, serta kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* (*posttest*). Hasil *pretest* ditetapkan 10 peserta didik yang memiliki tingkat *self-esteem* rendah menjadi kelompok eksperimen dan 10 peserta didik yang memiliki tingkat *self-esteem* rendah menjadi kelompok kontrol. Hasil pre test tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
1	ADS	20	1	AS	22
2	AFN	18	2	AD	22
3	LA	20	3	EN	22
4	MYP	21	4	KP	24
5	NK	22	5	NA	25
6	YA	23	6	NK	28
7	AL	23	7	NRA	26
8	CH	23	8	TM	28
9	RN	28	9	VL	25
10	FP	27	10	WA	29

Setelah kelompok eksperimen mendapatkan *treatment* berupa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, terdapat peningkatan skor pada kelompok eksperimen sebagai berikut. Hasil post tes tersajid dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Post test* Kelompok Eskperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
No	Nama	Skor	No	Nama	Skor
1	ADS	47	1	AS	40
2	AFN	46	2	AD	42
3	LA	43	3	EN	42
4	MYP	43	4	KP	43
5	NK	47	5	NA	32
6	YA	45	6	NK	44
7	AL	45	7	NRA	42
8	CH	49	8	TM	33
9	RN	49	9	VL	44
10	FP	46	10	WA	45

Hasil *pretest*, *posttest* dan selisih antara hasil *pretest* dan *posttest self-esteem* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disajikan dalam bentuk tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan *Gain Score Self-Esteem* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nama	Kelompok Eksperimen		<i>Gain score</i>	Nama	Kelompok Kontrol		<i>Gain score</i>
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
ADS	20	47	27	AS	22	40	22
AFN	18	46	28	AD	22	42	20
LA	20	43	23	EN	22	42	20
MYP	21	43	22	KP	24	43	19
NK	22	47	25	NA	25	32	7
YA	23	45	22	NK	28	44	16
AL	23	45	22	NRA	26	42	16
CH	23	49	26	TM	28	33	5
RN	28	49	21	VL	25	44	19
FP	27	46	19	WA	29	45	16
Jumlah	225	460		Jumlah	251	407	
Mean	22,5	46		Mean	25,1	40,7	

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda. Peningkatan yang signifikan terjadi pada peserta didik kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol terdapat beberapa peserta didik yang mengalami peningkatan lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Perbandingan skor total *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.

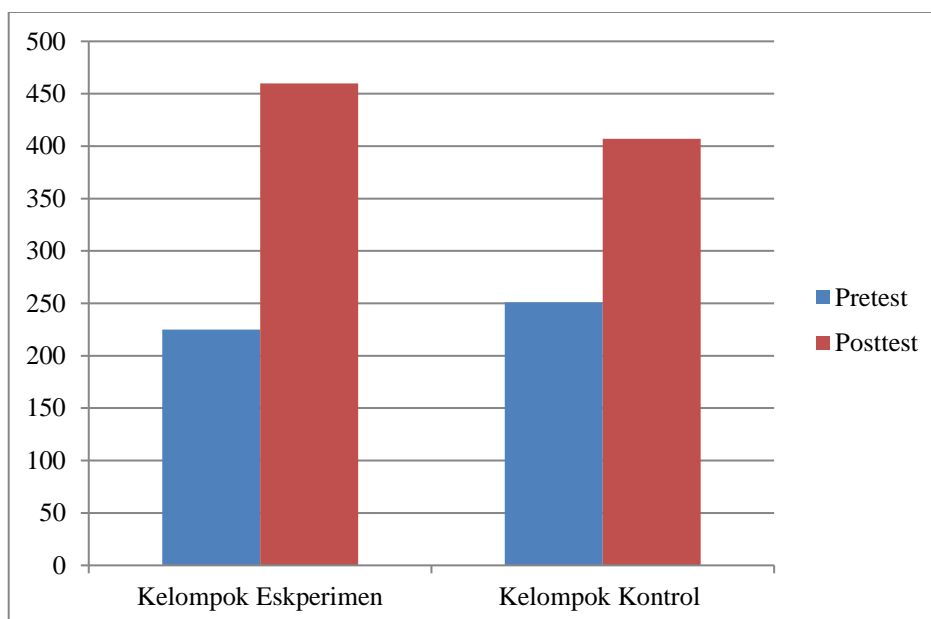
Pengujian Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan *self-esteem* subjek penelitian. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan uji *Mann Whitney* menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan bantuan aplikasi pengolah data SPSS 17. Tujuan dari teknik analisis non parametrik dengan uji *Mann Whitney* yaitu untuk menguji adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest self-esteem* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut hasil uji skor *pretest self-esteem* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ada dalam Tabel 4.

Sajian data pada Tabel 4 menunjukkan signifikansi yang lebih besar dari standar sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest self-esteem* kelompok eksperimen dan kontrol sebelum pemberian *treatment*. Selanjutnya hasil uji skor post tes disajikan dalam tabel 5.

Dari sajian data pada Tabel 5 diketahui signifikansi kurang dari standar yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *posttest self-esteem* kelompok eksperimen dan kontrol setelah pelaksanaan *treatment*.

Dengan demikian teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan *self-esteem* subjek penelitian.



Gambar 1. Histogram Perbandingan Skor Total Pretest dan Posttest Self-Esteem Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel 4. Hasil Uji Skor Pretest Self-esteem Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test Statistik	Hasil Pre test
Mann Whitney U	25,500
Wilcoxon W	80,500
Z	-1,866
Asymp.Sig. (2-Tailed)	0,062

Tabel 5. Hasil Uji Skor Posttest Self-esteem Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test Statistik	Hasil Post test
Mann Whitney U	9,000
Wilcoxon W	64,000
Z	-3,132
Asymp.Sig. (2-Tailed)	0,002

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari uji *Mann Whitney*, diketahui bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi *treatment* berupa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi. Kemudian setelah kelompok eksperimen diberi *treatment* dengan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, selanjutnya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *posttest*. Hasilnya menunjukkan terdapat perbedaan

signifikan antara kelompok eksperimen yang sudah diberi *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberi *treatment*.

Berdasarkan data statistik tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, sehingga teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan *self-esteem* peserta didik. Dapat dilihat juga dari skor *self-esteem* peserta didik kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberi *treatment*. Melalui teknik permainan simulasi peserta didik dapat meningkatkan *self-esteem* melalui berdiskusi dan bermain dengan alat atau media permainan yang sudah ditentukan dan dengan berbagai macam topik permasalahan yang tersaji. Berdasarkan evaluasi proses, hasil dari analisis yang diperoleh peneliti, teknik permainan simulasi dapat meningkatkan *self-esteem* peserta didik. Hal yang sangat menonjol yaitu ketika pelaksanaan *treatment* pertama sebagian peserta didik masih malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya dan masih ada peserta didik yang enggan mengikuti kegiatan penelitian sehingga harus dibujuk terlebih dahulu. Setelah diberikan *treatment*, peserta didik mulai antusias selama permainan berlangsung, bisa menimbulkan humor, sukarela mengikuti kegiatan, dan kesediaan untuk berbicara di depan kelas serta dapat menghargai orang lain – mau memerhatikan temannya yang sedang bermain peran.

Berdasarkan langkah-langkah teknik permainan simulasi menurut Brunet (2012), ada tiga tahapan teknik permainan simulasi: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penutup. Tahap persiapan merupakan tahap sebelum memulai kegiatan permainan simulasi dimana peserta didik mulai ditetapkan dan diberikan gambaran mengenai tema dan tujuan yang akan dibahas. Hal ini dapat mengajarkan peserta didik untuk berpikir dan bekerja sama dengan kelompoknya serta melatih keberanian untuk bertanya. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik mulai melaksanakan permainan simulasi dengan alat atau media permainan yang sudah disediakan. Tahap ini mengajarkan peserta didik belajar untuk menjawab, bersimulasi atau bermain peran sesuai dengan pertanyaan atau perintah berdasarkan tema yang sedang dibahas, dan belajar untuk lebih percaya diri tampil di depan temannya. Pada tahap penutup peserta didik diberi tugas untuk memberikan tanggapan dan pendapat dari permainan simulasi yang sudah dilaksanakan. Dalam hal ini peserta didik dapat belajar cara mengemukakan pendapat tentang makna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari apalagi tema yang telah dibahas berkaitan dengan kehidupan nyata.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Vlachopoulos dan Makri (2017) yang diketahui bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan perilaku asertif peserta didik. Penelitian yang dilakukan Dankbaar dan Alisma (2015) juga diketahui bahwa permainan simulasi efektif untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan motivasi peserta didik. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, M (2017) yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan setelah diberi *treatment* berupa

teknik permainan simulasi. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan *self-esteem* siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok teknik permainan simulasi efektif untuk meningkatkan *self-esteem* peserta didik ke. Kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment (pretest)* dan setelah diberikan *treatment (posttest)* mengalami peningkatan yang signifikan. Perubahan ini terlihat pada perbedaan *self-esteem* kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* yaitu peserta didik menunjukkan perilaku pesimis dalam menghadapi tantangan, takut dan ragu-ragu untuk menyampaikan gagasan, bimbang dalam menentukan pilihan, dan membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain. Setelah diberikan *treatment* peserta didik mulai antusias selama permainan berlangsung, menimbulkan humor, sukarela mengikuti kegiatan, dan kesediaan untuk berbicara di depan kelas serta dapat menghargai orang lain – mau memerhatikan temannya yang sedang bermain peran.

Beberapa saran untuk tulisan ini antara lain, 1) guru BK sebaiknya menggunakan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam upaya meningkatkan *self-esteem*, 2) peserta didik diharapkan berperan aktif selama teknik permainan simulasi dalam meningkatkan *self-esteem* meskipun tidak dalam pengawasan peneliti, 3) diharapkan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dapat diterapkan untuk penelitian dengan permasalahan yang berbeda atau sebagai referensi penelitian selanjutnya. *Self-esteem* dapat diterapkan pada subjek lain, bukan hanya di lingkungan sekolah tetapi juga dapat di lingkungan sosial masyarakat yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Brunet. (2009). Teknik Simulasi. *Jurnal Psikologi*.
- Dachmiati, S. & Amalia, R. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan *Self-Esteem* Siswa. *Jurnal Fokus Konseling*, Vol. 3 (2), 148 – 153.
- Dankbaar, M.E.W & Alsm, J., dkk. (2015). An Experimental Study on The Effects of A Simulation Game on Students' Clinical Cognitive Skills and Motivation. *Advances in Health Sciences Education*, 505-521 DOI <https://doi.org/10.1007%2Fs10459-015-9641-x>
- Fani, F. (2015). Bimbingan dan Konseling Melalui Teknik Permainan Simulasi untuk Meningkatkan *Self-Esteem* pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Puhpehem Wonogiri Tahun Ajaran 2014/2015. (Skripsi Sarjana, Univeritas Sebelas Maret, 2015) Tidak Dipublikasikan.
- Feist, J. & Feist, J. (2013). *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Guindon, M. H. (2010). *Self-Esteem Across the Lifespan: Issues and Interventions*. New York: Taylor and Francis Group.
- Gunawan, Y. (2001). *Pengantar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Prenhallindo.
- Nordstrom, A H. (2014). The Effect of Social Anxiety and *Self Esteem* on College Adjustment, Academics, and Retention. *Wiley Online Library: Journal of College Counseling*, 17 (1), 48 – 63.
-

- Prayitno & Amti, E. (2004). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rahayu, M. (2017). Penerapan Permainan Simulasi sebagai Teknik Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Konflik di SMK Negeri 1 Polewali. *Jurnal Pendidikan Islam: Pendekatan Interdisipliner*, Vol 1 (2), 124 – 133.
- Romlah, T. (2006). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sagala, S. (2012). *Supervisi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J.W. (2011). *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. (Terjemahan: Sarah Genis B) Jakarta: Erlangga.
- Simbolon, S. H. Y. (2008). *Hubungan Harga Diri dengan Asertifitas pada Remaja*. (Skripsi Sarjana, Universitas Sumatera Utara, 2008) Diakses dari <https://123dok.com/document/wq2nro2q-hubungan-antara-harga-diri-dengan-asertifitas-pada-remaja.html>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D. K. (2003). *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vlachopoulos, D & Makri, A. (2017). The Effectiveness of Group Guidance with Simulation Game Techniques to Improve Student Assertiver Behavior. *Internation Journal of Education Technology In Higher Education*, 5 (1).
- Wibowo, S. B. (2013). Benarkah *Self-Esteem* Memengaruhi Prestasi Akademik. *Jurnal Humanitas*, 13 (1), 72 – 83.
- Yusuf, S. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.