

## Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Permainan *Broken Square*

Fitri Juniati  
SMA 1 Bae Kudus  
e-mail: [fitrijuniati@gmail.com](mailto:fitrijuniati@gmail.com)

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel

Diterima: 20 April 2020  
Revisi: 29 Mei 2020  
Disetujui: 27 Juni 2019  
Dipublikasikan: 31 Juni 2020

#### Keyword

Sikap Sosial  
*Teknik Permainan Broken Square*  
Layanan Penguasaan Konten

### Abstract

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling. Penelitian ini dirancang dua siklus. Siklus I tiga pertemuan dan siklus II dua pertemuan. Setiap siklus terdiri empat langkah yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Hasil secara umum penelitian ini adalah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan broken square adalah sikap sosial siswa dapat meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan sebelum tindakan dan setelah siklus memperlihatkan sikap sosial siswa mengalami peningkatan, yaitu pada pra siklus ke siklus I sebesar 15% dan siklus I ke siklus II 7,9%.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



### Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial, senantiasa berhubungan dengan sesama manusia. Manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan dari orang lain, sikap sosial sangat dibutuhkan supaya dapat terjalin hubungan individu satu dengan yang lainnya. Interaksi seseorang dengan manusia lain diawali sejak lahir, dengan cara yang amat sederhana. Sepanjang kehidupannya pola aktivitas sosial anak mulai terbentuk. Aktivitas sosial pada anak dimulai dari lingkungan keluarga, karena keluarga menjadi kelompok sosial yang utama tempat anak belajar menjadi makhluk sosial. Interaksi sosial dengan orang tua yang wajar, dijadikan bekal oleh anak untuk berlatih menjadi anggota masyarakat yang baik. Menginjak masa remaja, interaksi dan pengenalan atau bergaul dengan teman sebaya menjadi semakin penting. Mereka dapat belajar sesuatu dari temannya yang belum didapatkan di rumah. Agar dapat diterima di lingkungan, remaja dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan aturan dan norma yang berlaku di masyarakat. Dalam berhubungan sosial, remaja banyak dipengaruhi oleh masyarakat dimana dia berada. Tanpa masyarakat kepribadian seorang individu tidak dapat berkembang. Mereka dapat belajar mengenai tingkah laku yang baik dan sebaliknya.

Sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri maka sangat dibutuhkan sikap sosial untuk meningkatkan perilaku sosial, sikap sosial harus dikembangkan oleh siswa dalam mencapai sumber daya manusia yang berkualitas dan komprehensif. Sikap sosial itu akan timbul dan berkembang apabila seseorang menyadari bahwa manusia itu makhluk individual sekaligus makhluk sosial. Sikap sosial sangat dibutuhkan supaya dapat terjalin hubungan individu satu dengan yang lain. Sikap sosial adalah kesediaan memahami dan memperhatikan orang lain, sehingga selalu mempertimbangkan kepentingan orang lain dalam usaha mengejar kepentingan diri sendiri. Lingkungan terdekat sangat berpengaruh besar dalam menentukan dan atau tidaknya sikap sosial dalam diri Individu. Salah satu lingkungan yang dimaksud adalah teman sebayanya di lingkungan sekolah. Karena dari itulah didapat pembelajaran nilai-nilai sosial. Nilai-nilai yang tertanam itulah yang nanti jadi suara hati untuk selalu memahami dan memperhatikan orang lain.

Sikap sosial antar teman sebaya yaitu adanya sebuah kebersamaan yang terjalin di dalam kehidupan sehari-hari misalnya sikap sosial terhadap teman di sekolah. Dalam lingkungan

sekolah rasa sikap sosial juga berarti rasa kesetiakawanan sosial terhadap teman di sekolah, hal ini dapat dilihat bagaimana hubungan antar siswa di kelas dalam proses belajar mengajar. Secara tidak langsung sikap sosial akan tumbuh secara alami dalam kelompok siswa di sekolah.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, didapat siswa SMA 1 Bae Kudus khususnya kelas X MIA 1 pada tanggal 25 Agustus yaitu satu bulan pada awal masuk sebagai siswa SMA 1 Bae Kudus, terdapat siswa yang sikap sosialnya kurang di kelasnya. Ada sebagian siswa yang cenderung individualis dan mementingkan diri sendiri. Siswa banyak yang belum memahami pentingnya solidaritas atau kesetiakawanan, belum dapat berinteraksi dengan baik dengan temannya khususnya dalam satu kelas, lebih mementingkan diri sendiri, kurang peduli dengan lingkungan atau kondisi sekitar, tidak mau membantu temannya yang susah. Semua itu dikarenakan siswa belum begitu mengenal temannya dalam satu kelas. Mereka siswa baru dan baru berada dalam satu kelas kurang lebih satu bulan. Siswa berasal dari berbagai daerah dan SMP yang berbeda di Kudus dan sekitarnya. Sejalan dengan perkembangan yang sudah ada, masih banyak siswa yang menampakkan tanda-tanda kurang memiliki sikap sosial. Khususnya di kelas dalam lingkungan sekolah, banyak siswa yang individualis dan mementingkan diri sendiri. Oleh karena itu, salah satu teknik yang dapat dilakukan adalah dengan pemilihan layanan yang cocok dalam kegiatan yaitu layanan penguasaan konten.

Menurut Prayitno (2004: 2) layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan pemberian bantuan yang diberikan kepada siswa baik sendiri atau kelompok untuk membantu menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu serta kebiasaan-kebiasaan melalui kegiatan belajar. Layanan penguasaan konten membantu siswa untuk menjadi insan yang berguna dalam kehidupannya, yang memiliki sikap sosial antar teman. Agar layanan penguasaan konten berjalan optimal peneliti harus bisa menentukan metode yang cocok sesuai dengan realitas dan kondisi sekolah tersebut. Dengan kata lain, peneliti harus memiliki model yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan metode bermain *Broken Square*.

*Broken square* adalah sebuah permainan yang harus dimainkan secara berkelompok, yang tidak hanya mengasyikkan tetapi juga dapat memberikan pandangan atau pengetahuan yang berguna bagi para pemainnya. Metode permainan *broken square* dapat meningkatkan perilaku sosial khususnya meningkatkan kepekaan akan kebutuhan orang lain. Dengan bermain siswa akan mudah berinteraksi, bekerja sama, hasrat dan penerimaan sosial, simpati, empati, dan akan berinteraksi dengan orang lain tanpa dikekang oleh tata tertib dan peraturan yang ketat. Merasakan adanya kebersamaan di antara mereka dimana mereka berinteraksi dengan yang lainnya.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan PTBK (Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling) untuk meningkatkan sikap sosial siswa. Penelitian ini menggunakan desain PTBK yang bersifat refleksi dengan dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah 32 siswa yakni siswa kelas X MIA 1 SMA N 1 Bae Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. Ke-32 siswa ini akan diberikan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square*. Metode pengumpulan data merupakan metode yang digunakan dalam pencarian data-data yang terkait dengan subjek penelitian yang dapat digunakan untuk menganalisis hasil penelitian. Adapun alat dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi dan Wawancara.

### Hasil dan Pembahasan

Dari hasil layanan penguasaan konten dengan metode *broken square* pada pra siklus dapat diketahui siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 23(71,9%) siswa dari jumlah siswa 32, dan memperoleh kategori cukup sebanyak 9(28,1%) siswa dari jumlah 32 siswa. Adapun hasil prosentase seluruh responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Prosentase Seluruh Responden Sikap Sosial Siswa Kelas X MIA 1 SMA 1 Bae Kudus Tahun Pelajaran 2014/ 2015 Pra Siklus

Skor	Kriteria	Interval	Prosentasi	Frekuensi	%
5	Sangat Baik	42-50	84%-100%	0	0%
4	Baik	34-41	67%-83%	0	0%
3	Cukup	26-33	52%-66%	9	28,1%
2	Kurang	18-25	36%-51%	23	71,9%
1	Sangat Kurang	10-17	20%-35%	0	0%

Dari tabel diatas dapat dilihat banyaknya anak yang memiliki sikap sosial dikelas banyak yang kurang. Dengan begitu diambil kesimpulan nilai rata-rata sikap sosial siswa dikelas dalam kategori kurang. Mengingat kurangnya sikap sosial siswa, maka peneliti berupaya meningkatkan sikap sosial siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bermain *broken square* dengan penelitian tindakan bimbingan dan konseling (PTBK) yang dilakukan secara bertahap yaitu siklus I dan siklus II. Dalam penelitian ini peneliti dibantu kolaborator, maksudnya agar peneliti lebih objektif dan memperoleh masukan untuk pertimbangan perbaikan tindakan berikutnya.

Tabel 2 Perbandingan Sikap Sosial Siswa pada kondisi awal dengan Siklus I

Skor	Interval	Kriteria	Kondisi Awal	Siklus I
5	42-50	Sangat Baik	0%	0%
4	34-41	Baik	0%	15,6%
3	26-33	Cukup	28,1%	84,4,%
2	18-25	Kurang	71,9%	0%
1	10-17	Sangat Kurang	0%	0%

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 27 siswa (84,4%) dari jumlah 32 siswa dan yang memperoleh kategori baik sebanyak 5 siswa (15,6%). Dengan begitu dapat diambil kesimpulan nilai rata-rata sikap sosial siswa dikalask dalam kategori cukup.

Berdasarkan hasil observasi peningkatan sikap sosial siswa tersebut menunjukkan bahwa

pelaksanaan layanan penguasaan konten belum mencapai hasil yang maksimal seperti yang diharapkan, maka peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus ke II.

Untuk hasil observasi kolaborator terhadap peneliti pada pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* berbasis di Siklus I ini yakni:

Tabel 3. Hasil Observasi kolaborator terhadap Peneliti pada saat Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode bermain *Broken Square* Di Siklus I

No.	Kegiatan Peneliti	Pertemuan Ke-			Hasil Maksimal
		I	II	III	
1.	Materi Pembelajaran	15	16	18	20
2.	Metode Pembelajaran	9	9	10	12
3.	Alat bantu Pembelajaran	12	12	12	16
4.	Lingkungan Pembelajaran	9	11	12	12
5.	Hasil Pembelajaran	14	15	17	20
Jumlah		59	63	69	80
Mean		63,6(Cukup)			

Dari tabel 03 observasi peneliti dalam menerapkan pada siklus I ini mendapat 69 (baik). Pada pertemuan pertama memperoleh hasil 59 (cukup) hal ini dikarenakan penampilan peneliti pada pertemuan pertama masih belum begitu siap terlihat pada aspek materi pembelajaran dalam kategori kurang diantaranya peneliti dalam menyiapkan skenario pembelajaran masih kurang, belum mampu menyampaikan materi dengan baik. Pada pertemuan kedua peneliti dalam menerapkan pada siklus I ini memperoleh peningkatan hasil yaitu 63 (cukup) . Peneliti sudah bisa dalam menyampaikan materi, dalam menyiapkan administrasi layanan penguasaan konten, dalam menyiapkan strategi pembelajaran juga sudah baik, peneliti juga menggunakan media dalam pembelajaran, namun pada aspek penilaian hasil pembelajaran peneliti masih kurang terutama dalam membuat analisis hasil penilaian dalam pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga memperoleh hasil 69 (baik), peneliti sudah cukup dalam menyiapkan skenario pembelajaran, juga dalam menyiapkan administrasi layanan penguasaan konten, terlihat juga pada aspek metode pembelajaran peneliti dalam menyiapkan strategi pembelajaran juga sudah baik, namun kadang peneliti masih terlihat kurang percaya diri.

Berdasarkan analisis dan refleksi tindakan pada siklus I pelaksanaan layanan penguasaan konten belum sepenuhnya berhasil, oleh karena itu penelitian tindakan perlu dilanjutkan pada siklus II.

Tabel 4. Hasil Prosentase Seluruh Responden Sikap Sosial Siswa Kelas X MIA 1 SMA 1 Bae Kudus Tahun Pelajaran 2014/ 2015 Siklus II

Skor	Kriteria	Interval	Prosentasi	Frekuensi	%
5	Sangat Baik	42-50	84%-100%	0	0%
4	Baik	34-41	67%-83%	0	0%
3	Cukup	26-33	52%-66%	8	25%
2	Kurang	18-25	36%-51%	24	75%
1	Sangat Kurang	10-17	20%-35%	0	0%

Pada siklus II siswa yang memiliki sikap sosial siswa dengan skor kategori cukup sebanyak 8 siswa (25%), yang memperoleh kategori baik sebanyak 24 siswa (75%). Hal ini dikarenakan seluruh siswa telah menunjukkan peningkatan ketika selesai dilakukan tindakan. Berikut dapat dilihat tabel perbandingan pemahaman nilai pendidikan karakter siswa pada kondisi awal dengan siklus I dan siklus II.

Tabel 5 Perbandingan Sikap Sosial Siswa pada kondisi awal dengan Siklus I dan Siklus II

Skor	Interval	Kriteria	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
5	42-50	Sangat Baik	0%	0%	0%
4	34-41	Baik	0%	15,6%	75%
3	26-33	Cukup	28,1%	84,4%	25%
2	18-25	Kurang	71,9%	0%	0%
1	10-17	Sangat Kurang	0%	0%	0%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan sikap sosial siswa mengalami peningkatan dari cukup menjadi baik. Hal ini terlihat pada aspek-aspek yang diamati. Adapun untuk hasil observasi kolaborator terhadap peneliti pada saat pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan menggunakan metode bermain *broken square* pada Siklus II ini yakni:

Tabel 6. Hasil Observasi kolaborator terhadap Peneliti pada saat Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Metode bermain *Broken Square* Di Siklus II

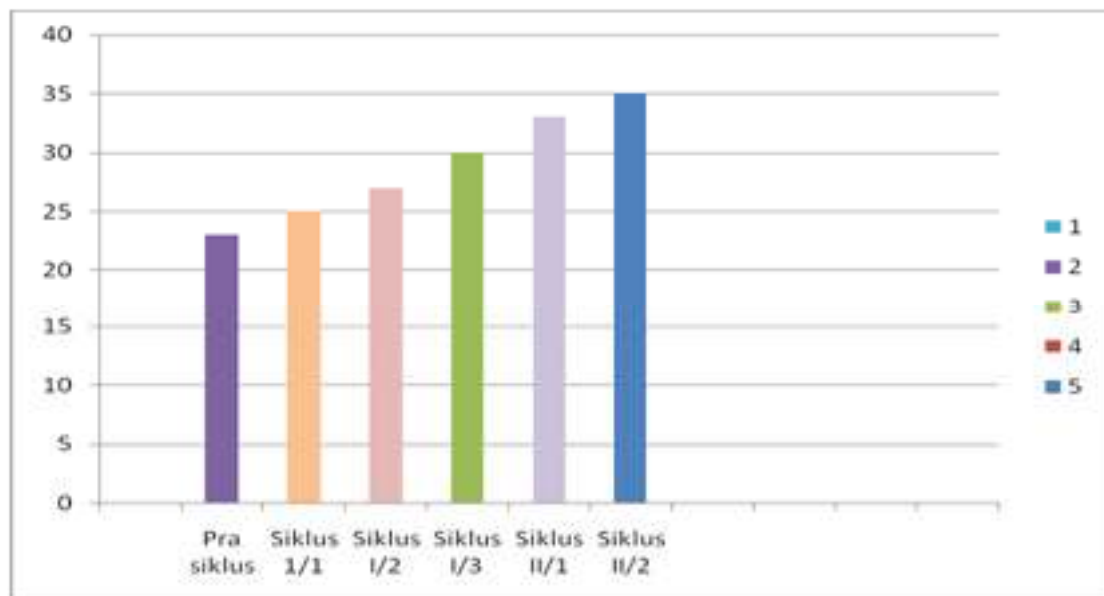
No.	Kegiatan Peneliti	Pertemuan Ke-		Hasil Maksimal
		I	II	
1.	Materi Pembelajaran	20	20	20

*Fitri Juniati (Meningkatkan Sikap Sosial Siswa .....)*

No.	Kegiatan Peneliti	Pertemuan Ke-		Hasil Maksimal
		I	II	
2.	Metode Pembelajaran	9	10	12
3.	Alat bantu Pembelajaran	15	16	16
4.	Lingkungan Pembelajaran	12	12	12
5.	Hasil Pembelajaran	16	18	20
	Jumlah	72	76	80
	Mean			74(Baik)

Berdasarkan pada tabel 06 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi kolaborator terhadap peneliti mengenai pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* yang diberikan oleh peneliti masuk dalam kriteria baik.

Dilihat dari aspek persiapan, pelaksanaan serta penutup, pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* sudah berjalan dengan baik, dilihat dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan sikap sosial yang tinggi dari tahap awal sampai ke siklus II hasilnya memuaskan, sehingga tidak diperlukan lagi penelitian lebih lanjut.



Grafik 1. Hasil Perbandingan Aspek Penelitian Sikap Sosial Terhadap Siswa Kelas X MIA 1 SMA 1 Bae Kudus Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik 1 pada siklus II ini ada peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I mendapatkan hasil 30,8 (cukup) pada siklus II mendapatkan hasil 34,7 (baik), terjadi peningkatan sebesar 3,9. Berdasarkan hasil wawancara dari ketua kelas dapat disimpulkan bahwa

*Fitri Juniati (Meningkatkan Sikap Sosial Siswa .....)*

setelah diberikan layanan penguasaan konten, sikap sosial siswa kelas X MIA 1 sudah mulai ada peningkatan, sebagian siswa sudah memiliki sikap peduli terhadap teman, memahami perasaan teman, memahami pentingnya solidaritas antar teman, mau membantu teman dalam keadaan susah maupun senang, menciptakan suasana kekeluargaan yang baik antar teman sebaya, mau berhubungan baik dengan teman, mau berkorban untuk kepentingan teman, memiliki sikap kesetiakawanan dalam hal baik terhadap teman, dapat bergaul dan berkomunikasi baik antar teman, mampu menyesuaikan diri di dalam lingkungan sekolah. Berlandaskan pada hasil observasi pada siklus II sudah mengalami peningkatan yang maksimal oleh karena itu peneliti memutuskan bahwa penelitian tindakan kelas bimbingan dan konseling pada siklus II dipandang sudah cukup berhasil karena hasil observasi dengan kategori baik dan telah mencapai indikator keberhasilan.

### Hasil Pembahasan Siklus I

Pembahasan hasil tindakan pada siklus I setelah melaksanakan layanan penguasaan konten selama 3 kali pertemuan menghasilkan siswa yang memiliki sikap sosial dengan skor kategori cukup sebanyak 27 siswa (84,4%), siswa yang memperoleh skor kategori baik sebanyak 5 siswa (15,6%). Hal ini dikarenakan siswa tersebut telah menunjukkan peningkatan ketika selesai dilakukan tindakan. Adapun hasil rata-rata sikap sosial siswa pada siklus I sebesar 30,8 dengan kategori cukup. Sikap sosial siswa kelas X MIA1 dalam kategori cukup. Hasil penelitian ini sependapat dengan Abu Ahmadi (1999:170) sikap sosial tidak akan terbentuk tanpa interaksi manusia terhadap sesuatu atau objek tertentu. Dalam hal ini siswa dirangsang untuk selalu berinteraksi dengan temannya khususnya dalam satu kelas, peduli dan memahami serta peka terhadap temannya. Inti dari sikap sosial adalah kesediaan memahami dan memperhatikan orang lain, sehingga selalu mempertimbangkan kepentingan orang lain dalam usaha mengejar kepentingan diri sendiri.

Selain itu dalam pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* juga banyak terdapat kelemahan-kelemahan yang ditinjau dari penilaian kolablator terhadap tindakan peneliti. Kelemahan tersebut antara lain peneliti kurang mampu menguasai dan mengkondisikan siswa dalam kelas, peneliti memberikan bantuan kepada siswa yang belum memahami materi, peneliti tidak memberikan evaluasi sesudah menyampaikan materi. Observasi kolablator terhadap peneliti dalam melaksanakan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* pada siklus I adalah *high touch* sebesar 70 kategori baik dan *high tech* sebesar 69 dalam kategori baik. Setelah pelaksanaan siklus I yang terdiri dari tiga pertemuan sudah selesai, peneliti mengobservasi peningkatan sikap sosial siswa. Dari hasil rekap observasi, mengatakan bahwa peningkatan sikap sosial siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga peneliti perlu mengadakan siklus II.

### Hasil Pembahasan Siklus II

Pembahasan hasil tindakan pada siklus II setelah melaksanakan layanan penguasaan konten selama 2 kali pertemuan menghasilkan siswa yang memiliki sikap sosial dengan skor kategori cukup sebanyak 8 siswa (25%), yang memperoleh kategori baik sebanyak 24 siswa (75%). Hal ini menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan rata-rata 30,8 pada kategori cukup menjadi rata-rata 34,7 dengan kategori baik pada siklus II. Menurut Prayitno (2004: 4), Layanan Penguasaan Konten merupakan layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* untuk membantu meningkatkan sikap sosial dinilai cukup berhasil karena telah menunjukkan peningkatan dari pra siklus dengan kategori kurang dengan 23 siswa (71,9%)

menjadi kategori cukup sebesar 27 siswa (84,4%) pada siklus I, dan pada akhirnya di siklus II sikap sosial siswa meningkat menjadi kategori baik sebesar 24 siswa (75%).

Penilaian kolablator terhadap peneliti dalam melaksanakan layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* siklus II selama 2 kali pertemuan adalah sebagai berikut: peneliti mampu menguasai dan mengkondisikan siswa dalam kelas, peneliti memberikan bantuan kepada siswa yang belum memahami materi, peneliti memberikan evaluasi sesudah menyampaikan materi. Hasil observasi kolablator terhadap peneliti dalam melaksanakan layanan penguasaan konten pada siklus II adalah *high touch* sebesar 75 dengan kategori baik dan *high tech* sebesar 76 dengan kategori baik. Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa layanan penguasaan konten dengan metode bermain *broken square* dapat meningkatkan sikap sosial siswa kelas X MIA 1 SMA 1 Bae Kudus tahun pelajaran 2014/2015.

### Simpulan

Bahwa sikap sosial siswa kelas X MIA 1 SMA 1 Bae Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015 sebelum mendapatkan layanan penguasaan konten dengan metode bermain broken square masih rendah (46,5%) dengan kategori kurang, setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan materi tentang sikap sosial, terjadi peningkatan sikap sosial siswa menjadi lebih baik yaitu (69,4%) dengan kategori baik. Hal tersebut diketahui dari Pra layanan mendapatkan 46,5% (kurang), siklus I mendapatkan 61,5% (cukup), terjadi peningkatan sebesar 15%. Pada siklus II mendapatkan 69,4% (baik), terjadi peningkatan sebesar 7,9% jika dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka hipotesis yang menyatakan “ terjadi peningkatan sikap sosial siswa melalui layanan penguasaan konten dengan metode bermain broken square siswa kelas X MIA 1 SMA 1 Bae Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015” diterima karena teruji kebenarannya. Dari siklus I hingga siklus II, sikap sosial siswa mengalami kenaikan yang signifikan dari setiap pertemuan. Peneliti berikutnya perlu mengadakan penelitian lebih lanjut dan lebih lengkap yang keterkaitan dengan masalah sikap sosial dengan menggunakan layanan penguasaan konten.

### Daftar Pustaka

- Abu Ahmadi. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Alo Liliweri. 1997. *Sosiologi Organisasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Amalia, Rina. 2012. *Penerapan Layanan Penguasaan Konten Untuk Meningkatkan Pergaulan Teman Sebaya Siswa*. Skipsi. Kudus: Program Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.
- Anonim. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Hidayat, Dede Rahmat dan Aip Badrujaman. 2012. *Penelitian Tindakan dalam Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Irmawati. 2012. *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Perilaku Sosial Siswa*. Skipsi. Kudus: Program Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Muslimin, Zaenal. 2011. *Upaya Meningkatkan Sikap Sosial Dalam Pergaulan dengan Teman Sebaya Melalui Layanan Penguasaan Konten*. Skipsi. Kudus: Program Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus.
- Pasaribu dan Simanjuntak. 1984. *Teori Kepribadian*. Bandung: Tarsito
- Prayitno. 2004. *Layanan Penguasaan Konten*. Padang: FIP Universitas Negeri Padang  
*Fitri Juniati (Meningkatkan Sikap Sosial Siswa .....)*



- 
- Rahardjo, Susilo dan Gudnanto. (2011). *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Kudus: Nora Media Enterprise.
- Saifuddin Azwar. 1995. *Sikap Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Pembimbing (Bimbingan dan Konseling)*. Yogyakarta: Paramita Publishing.
- Zamroni, E. (2016). Counseling Model Based on Gusjigang Culture: Conceptual Framework of Counseling Model Based on Local Wisdoms in Kudus. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 116-125.
- Zamroni, E. (2016). Urgensi career decision making skills dalam penentuan arah peminatan peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2).