

Original Article

Group Play Therapy efektif meningkatkan perkembangan sosial siswa Sekolah Dasar

Hida Rizkiyatul Ulah^{*1)}, Sutijono, Ayong Lianawati²⁾
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya¹²

*) Alamat korespondensi: Jl. Ngagel Dadi IIB, Surabaya, 60234, Indonesia; E-mail: ulaahieda@gmail.com, ayong@unipasby.ac.id

Article History:

Received: 28/07/2020;
Revised: 19/08/2020;
Accepted: 23/09/2020;
Published: 30/09/2020.

How to cite:

Ulah H. D., Sutijono, & Lianawati, A. (2020). *Group Play Therapy efektif meningkatkan perkembangan sosial siswa Sekolah Dasar*. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), pp. 250–256. DOI: 10.26539/terapeutik.42431



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2020, Ulah H. D., Sutijono, & Lianawati, A. (s).

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok teknik permainan terhadap perkembangan sosial siswa di kelas 5 SD. Populasi Penelitian adalah siswa kelas 5C dan 5D di SD Islam Sari Bumi sebanyak 58 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan desain *one test pre test - post test*. Instrumen yang digunakan diuji dinyatakan valid. Dari jumlah populasi terdapat 8 siswa dengan nilai rendah yang menjadi subjek penelitian. Pengujian hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan dalam bimbingan kelompok pada peningkatan perkembangan sosial siswa dan telah diuji melalui uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik permainan berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan sosial siswa kelas 5C dan 5D SD Sari Islam Sidoarjo.

Kata Kunci: *Group Play Therapy*, Perkembangan Sosial

Abstract: This research was conducted to determine the effect of game technique group guidance on social development of students in grade 5 elementary school. The study population was 58 students in grades 5C and 5D at SD Islam Sari Bumi. The sample was taken by using purposive sampling technique. This study used the design of one test pre test - post test. The instrument used was tested declared valid. From the total population, there were 8 students with low scores who were the research subjects. Hypothesis testing that has been done shows that there is a significant effect between games in group guidance on improving student social development and has been tested through the Wilcoxon test. The results showed that group guidance with game techniques had an effect on improving the social development of students in grade 5C and 5D at SD Sari Islam Sidoarjo.

Keywords: Group Play Therapy, Social Development

Pendahuluan

Masa sekolah biasanya identik dengan masa perkembangan anak mulai dari 6 hingga 12 tahun (Gunarsa & Gunarsa, 2008). Masa usia ini disebut juga ‘masa berkelompok’ karena anak mulai memperhatikan hubungannya dari keluarga menjadi kerjasama antar teman (Hurlock, 2002). Memasuki sekolah dasar atau SD membuat anak dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan dasar seperti motorik, bahasa, dan sosial. Anak dituntut memahami karakteristik dan otoritas lain selain orang tuanya, menyelesaikan tugasnya, dan memahami adanya peraturan.

Bimbingan dan konseling atau BK tidak hanya berfungsi pada jenjang pendidikan menengah saja, namun juga di jenjang sekolah dasar dan taman kanak-kanak (Wirastania, 2019). Konselor di sekolah dasar berkontribusi besar pada perkembangan siswa terutama untuk meningkatkan pembelajaran dan kemampuan kognitif anak (Gerler, 2016). Guru BK di jenjang sekolah dasar (SD) bekerja sama dengan guru lainnya dalam membantu siswa mencapai perkembangan yang optimal. SD merupakan waktu yang

baik bagi siswa untuk mengembangkan *self concept*, menguasai bagaimana bersikap di sekolah, kepada diri sendiri, teman sebaya, kelompok sosial, maupun keluarga (Kemdikbud, 2016).

Jenjang SD perlu juga diadakan layanan BK agar segenap potensi dari siswa dapat berkembang optimal. BK di SD juga di pandang perlu untuk membentuk sikap dan kebiasaan belajar (Lianawati, 2018). Pelayanan BK di SD tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan kekhususan pendidikan di SD. Kekhususan tersebut terutama berkaitan dengan karakteristik siswa, tujuan pendidikan, dan kemampuan pelaksana kegiatan (Nurihsan, 2009). Pelaksana layanan bimbingan konseling di SD adalah konselor. Konselor berkerjasama dengan pendidik atau guru di kelas untuk membantu mencapai perkembangan siswa dalam bidang layanan pribadi, belajar, sosial, dan karir (Daryanto & Farid, 2015).

Perkembangan siswa adalah hal yang sangat penting diperhatikan dalam rentang hidup seseorang. Ada beberapa faktor penting tentang perkembangan individu, salah satu faktor tersebut adalah adanya tugas-tugas perkembangan di setiap tahap perkembangan. Tugas perkembangan anak bertujuan untuk mengarahkan individu mengetahui apa yang diharapkan masyarakat dari mereka, dan sebagai motivasi agar individu mampu melakukan apa yang diharapkan masyarakat dari mereka (Hurlock, 2002).

Masa anak-anak akhir adalah periode perkembangan dimana anak-anak mengalami perubahan untuk menyiapkan mereka pada masa remaja dan dewasa. Tugas perkembangan anak pada masa ini tidak hanya menjadi tanggung jawab orang tuanya saja namun sebagian juga menjadi tanggung jawab guru dan teman-temannya. Artinya perkembangan sosial yang dialami anak-anak di masa ini semakin meluas. Anak-anak mulai mempelajari nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat sekitarnya.

Perkembangan sosial anak meliputi empat aspek yakni memahami diri sendiri, hubungan dengan teman sebaya, hubungan dengan keluarga, dan sekolah (Hurlock, 2002). Ke empat aspek ini harus berkembang seimbang pada individu anak. Hal lain yang membantu mengoptimalkan perkembangan sosial anak adalah tercapainya tugas perkembangan pada setiap tahap usia anak. Apabila salah satu tahap perkembangan ada yang terlewat maka akan memberi pengaruh pada perkembangan anak tersebut. Permasalahan yang akan timbul ketika perkembangan sosial anak tidak optimal di masa sekolah diantaranya adalah anak akan tumbuh sebagai pribadi individualis, cenderung tertutup, bahkan beresiko bullying.

Perkembangan sosial anak di usia anak-anak akhir atau yang terkenal dengan istilah 'usia sekolah' ini menjadi sangat penting dan berkaitan dengan tugas perkembangannya. Namun di lapangan tidak semua anak mampu mencapai perkembangan sosial ini dengan optimal. Sebuah penelitian tentang perkembangan Psikososial anak usia sekolah di SDN 060922 Tanjung Rejo, Medan, menyatakan bahwa 29,9% anak SD mengalami perkembangan sosial baik, 67,2% cukup, dan 3,0% kurang. Lebih banyak anak mengalami perkembangan psikososial yang cukup (Nasution, 2017).

Perkembangan sosial pada usia sekolah masih perlu ditingkatkan supaya menjadi optimal. Salah satunya akibat dari kurang optimalnya perkembangan anak adalah munculnya perilaku anti sosial. Perilaku anti sosial ini ditandai dengan adanya perilaku negativisme, agresi, dan perilaku sok berkuasa yang berlebihan dan merugikan dirinya sendiri ataupun lingkungan sekitarnya. Dampak lain yang bisa terjadi adalah anak akan kesulitan beradaptasi dan merasa kerang diterima di masyarakatnya sehingga menimbulkan rasa tidak bahagia pada anak tersebut (Latifa, 2017).

Salah satu layanan BK di sekolah dasar atau SD adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan layanan yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kebutuhan siswa yang bersifat preventif (Daryanto & Farid, 2015). Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan bimbingan kelompok dalam penelitian ini karena selain efektif peneliti juga berharap melalui bimbingan kelompok ini akan meningkatkan perkembangan siswa terutama perkembangan sosialnya.

Bermain dapat meningkatkan perkembangan anak baik dalam segi kognitif, afektif, sosioemosional maupun psikomotorik (Upton, 2012). Permainan adalah bentuk dari bermain yang mempunyai tujuan dan tata cara dalam melakukannya. Peneliti mencoba menggunakan teknik permainan karena bermain juga erat dengan keseharian anak-anak. Dengan bermain bersama teman sebayanya maka diharapkan akan adanya perkembangan anak pada segi sosialnya.

Berdasarkan asumsi tersebut peneliti bermaksud menguji pengaruh permainan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak siswa. Pemaparan latar belakang diatas menjadi alasan untuk

meneliti lebih lanjut pengaruh teknik permainan terhadap perkembangan sosial anak SD melalui layanan bimbingan kelompok.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental dengan desain *one group pre-test post-test design*. Subjek penelitian adalah 8 siswi SD Islam Sari Bumi Sidoarjo diambil dari populasi sebanyak 58 siswi. Pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling*. Pengambilan sampling ini maksudnya adalah mengambil sampel secara acak pada populasi yang tidak homogen atau mempunyai klasifikasi proporsional (Sugiyono, 2017). Hasil *pre tes* yang telah dikategorikan menjadi 3 kategori yakni kategori tinggi sebanyak 17 siswa, kategori sedang sebanyak 29 siswa, dan kategori rendah sebanyak 12 siswa. Terdapat 2 variabel dari penelitian ini yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah teknik permainan pada bimbingan kelompok sedangkan variabel terikat adalah perkembangan sosial siswa. Pengukuran pada *pre-tes* dan *post-tes* adalah mengukur perkembangan sosial.

Metode analisis data menggunakan statistik non-parametrik dengan teknik uji Wilcoxon pada aplikasi *SPSS* versi 24. Teknik non parametris ini digunakan karena sampel yang digunakan terlalu kecil, selain itu juga nilai uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Teknik uji Willcoxon yang penulis gunakan adalah dengan bantuan program aplikasi *SPSS for Windows* versi 24. Sebelum data dianalisis, terlebih dulu dilakukan uji normalitas sebaran dengan menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS for Windows* versi 24, metode *Kolmogorov-smirnov*.

Treatment permainan ini diberikan kepada 8 siswa kelas 5 D di SD Islam Sari Bumi. Treatment dalam bingkai bimbingan kelompok ini dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan alokasi waktu 45 menit pada tiap pertemuan. Pada setiap pertemuan siswa melakukan satu jenis permainan yang berbeda, selain itu juga diberikan materi mengenai aspek-aspek perkembangan sosial. Adapun permainan yang dilakukan pada treatment yakni: 1) Karet gelang berantai, 2) Berdiri saling beradu punggung, 3) Teman dekat, 4) Aku dan keluargaku, dan 5) Adu panjang. Kelima permainan ini dilaksanakan secara berurutan pada 5 tatap muka. Rincian kegiatan setiap tatap muka dijelaskan secara deskripsi singkat dibawah ini:

Tabel 1. Rincian Kegiatan Setiap Pertemuan

Pertemuan	Kegiatan
Pertama	Pertemuan Pertama diawali dengan perkenalan setiap anggota kelompok, pembacaan tujuan dan kontrak bimbingan kelompok oleh konseli, kemudian menggali informasi dari konseli sebelum menyampaikan materi, penyampaian materi asyiknya bersosialisasi, melakukan permainan karet gelang berantai, dan diakhiri penutup.
Kedua	Pertemuan kedua dibuka dengan salam, tanya kabar, penyampaian materi tentang memahami diri sendiri, permainan berdiri saling beradu punggung, kemudian penutup.
Ketiga	Pertemuan ketiga dibuka dengan salam, tanya kabar, penyampaian materi tentang sahabatku, permainan teman dekat, kemudian penutup.
Keempat	Pertemuan keempat dibuka dengan salam, tanya kabar, permainan aku dan keluargaku, penyampaian materi tentang kereta buta, kemudian penutup.
Kelima	Pertemuan kelima dibuka dengan salam, tanya kabar, penyampaian materi tentang serba serbi sekolah, permainan adu panjang, kemudian penutup.

Dari kelima pertemuan tersebut dilakukan penilaian dan pengamatan kepada setiap individu kemudian dilakukan *post test* di akhir sesi bimbingan kelompok.

Hasil dan Diskusi

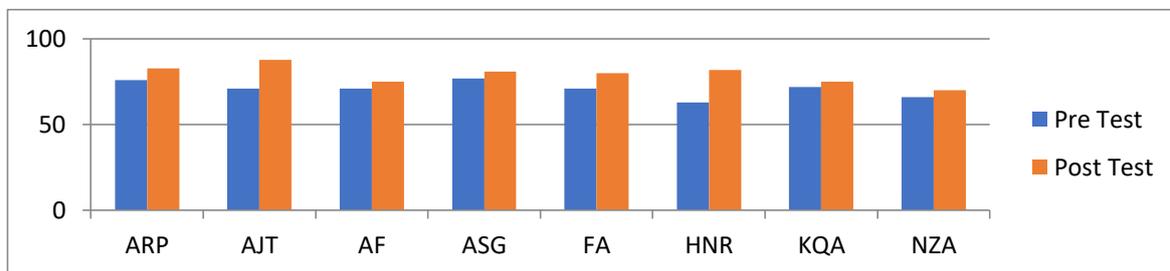
Berdasarkan hasil perbandingan *pre test* dan *post test* diperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test

No	Nama Responden	Hasil Pre-test	Kategori	Hasil Post-test
1	ARP	76	rendah	83
2	AJT	71	rendah	88
3	AF	71	rendah	75
4	ASG	77	rendah	81
5	FA	71	rendah	80
6	HNR	63	rendah	82
7	KQA	72	rendah	75
8	NZA	66	rendah	70

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2020

Dari tabel diatas diketahui ada kenaikan skor dari sebelum treatment dan sesudah treatment, yang menunjukkan bahwa permainan dalam bimbingan kelompok dapat meningkatkan perkembangan sosial siswa. Setelah diberikan *treatment* selama 5 kali pertemuan, 8 orang responden diberikan *post test* dengan hasil yang akan dijabarkan dalam grafik dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Hasil Pre test dan Post test

Nilai rata-rata perkembangan sosial siswa kelas 5 SD Islam Sari Bumi sebelum diberikan treatment sebesar 70,8 setelah diberikan treatment berupa permainan nilai *mean* perkembangan sosial siswa meningkat sebesar 79,2. *Standart deviation* sebelum diberikan treatment sebesar 4,6 dan meningkat menjadi 5,6 sesudah dilakukan treatment. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa ada peningkatan perkembangan sosial siswa melalui permainan dalam bimbingan kelompok.

Perkembangan sosial dari setiap anak berbeda-beda dan dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya (Ahmadi & Sholeh, 2005). Semakin bertambah usia anak maka perkembangan sosial anak seharusnya juga semakin matang atau optimal. Namun di lapangan masih di jumpai kasus yang berkaitan dengan kurang optimalnya perkembangan sosial siswa seperti sulit beradaptasi, menutup diri, bahkan *bullying*. Adapun hasil penilaian dan pengamatan yang dilakukan konseli selama proses layanan maka hasilnya dideskripsikan sebagai berikut.

Konseli ARP mengalami perubahan dari skor sebelumnya 76 menjadi 83. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli ARP sebesar 8,4%. Konseli ARP menjadi anggota Tim Keamanan Santri, semacam OSIS di SD Islam Sari Bumi. ARP sedikit tertutup, namun ia mempunyai tingkat percaya diri yang cukup tinggi. ARP sering menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh konselor, selain itu dalam beberapa permainan ia menawarkan diri untuk menjadi pemimpin kelompok permainan tersebut.

Konseli AJT mengalami perubahan dari skor sebelumnya 71 menjadi 88. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli AJT sebesar 19,3%. Konseli AJT merupakan anak pemalu ketika baru kenal dengan seseorang, namun ketika sudah kenal dekat, AJT termasuk anak yang ceria. Pada pertemuan pertama dan kedua AJT belum tampak aktif, namun di pertemuan ketiga dan seterusnya AJT termasuk

konseli yang aktif dan sesekali menjawab pertanyaan yang diberikan oleh konselor maupun temannya sendiri.

Konseli AF mengalami perubahan dari skor sebelumnya 71 menjadi 75. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli AF sebesar 5,3%. Konseli AF adalah seorang anak yang ceria. Ia adalah ketua kelas di kelas 5C. Namun ia mengaku, dalam hubungan sosialisasi dengan keluarga ia kurang harmonis. Selama proses konseling, konseli AF sering mengeluhkan tentang saudaranya yang sering mengejeknya. AF sempat tidak hadir pada satu pertemuan yakni pertemuan ketiga.

Konseli ASG mengalami perubahan dari skor sebelumnya 77 menjadi 81. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli ASG sebesar 8%. Konseli ASG selama proses konseling cenderung diam. Tidak banyak yang dapat digali dari konseli ini namun ketika permainan dilakukan, ASG bisa membaaur dengan temannya dan cukup aktif dalam permainan.

Konseli FA mengalami perubahan dari skor sebelumnya 71 menjadi 80. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli FA sebesar 11,2%. Konseli FA pada pertemuan kedua tidak mengikuti proses konseling karna tidak hadir di sekolah. Selama proses konseling FA terlihat pendiam dan cenderung cuek. Konseling FA diketahui cenderung pendiam dan lebih asyik dengan dunianya sendiri ketika di kelas. Namun pada sesi konseling keempat dan kelima FA terlihat antusias meskipun masih tetap pendiam.

Konseli HNR mengalami perubahan dari skor sebelumnya 63 menjadi 82. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli HNR sebesar 23,1%. Konseli HNR termasuk anak yang pemalu, namun sebenarnya ia adalah anak yang cerewet. Konseli HNR termasuk konseli yang cukup aktif. Selama proses konseling konseli HNR beberapa kali menanggapi pertanyaan maupun pernyataan dari konselor. Konseli HNR terlihat senang ketika ia diberi tanggung jawab, entah sebagai pemimpin do'a atau hanya sekedar ditunjuk untuk menjawab pertanyaan.

Konseli KQA mengalami perubahan dari skor sebelumnya 72 menjadi 75. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli KQA sebesar 7,5%. Konseli KQA merupakan konseli yang sangat pendiam. Selama proses konseling ia terlihat kurang semangat, tidak seceria teman-temannya. Namun konseli KQA ini dalam bersosialisasi orang lain tampak baik. Hal ini terlihat ketika proses permainan ia mampu menyesuaikan diri dengan temannya, tetapi mimik wajahnya tidak terlihat bahagia. Hal ini menjadi catatan konselor untuk kemudian disampaikan kepada guru bk di sekolah supaya dapat menggali permasalahan yang mungkin sedang dialaminya.

Konseli NZA mengalami perubahan dari skor sebelumnya 66 menjadi 70. Perubahan yang ditunjukkan oleh konseli NZA sebesar 5,7%. Konseli NZA merupakan konseli anak yang ceria, ia tampak mudah bergaul dan disukai oleh temannya. Namun konseli NZA mengaku ia mempunyai sedikit masalah dengan keluarga yang ia tidak mau sebutkan pada saat proses konseling. Konselor mencatat hal ini untuk disampaikan kepada guru bk sebagai laporan hasil penelitian.

Simpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan mengenai penelitian kepada 8 orang siswa tentang perkembangan sosial siswa kelas 5 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo sebelum diberikan layanan menunjukkan kategori yang rendah. Perkembangan sosial siswa kelas 5 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo mengalami peningkatan setelah di berikan layanan bimbingan kelompok teknik permainan.

Bermain memiliki hubungan tak terpisahkan dengan perkembangan sosial, kognitif, dan linguistik awal. Bermain digambarkan sebagai sesuatu yang penting bagi kesehatan mental dan fisik, sosial dan emosional. Bermain juga digunakan sebagai penerapan terapi paling umum dari teori psikodinamika dalam terapi anak di Inggris Raya dan Eropa (Upton, 2012). Berbagai jenis permainan diketahui mempunyai manfaat yang besar untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

Penggunaan permainan dalam bimbingan kelompok yang dilakukan adalah untuk meningkatkan perkembangan sosial siswa yang masih tergolong rendah. Teknik permainan digunakan peneliti dalam layanan bimkel ini karena dinamika kelompok dan tujuan dari permainan tersebut dinilai dapat

membantu para konseli untuk berinteraksi lebih banyak dan lebih dalam dengan konseli lainnya. Permainan juga dipandang lebih efektif untuk memberikan bimbingan kepada subyek yang masih dalam masa kanak-kanak akhir.

Berdasarkan hasil uji analisis data nilai peningkatan menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 70 dan *posttest* sebesar 72. Rata-rata peningkatan diketahui adalah 11%. Ada perubahan positif antara hasil *pretest* dan *posttest* memberikan kesimpulan bahwa “ada pengaruh signifikan dari teknik permainan pada bimbingan kelompok terhadap perkembangan sosial siswa kelas 5 di SD Islam Sari Bumi Sidoarjo”.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada Bapak dan ibu saya tercinta pak Sauji dan bu Tiin, adik saya Silvia Aina yang selalu mensupport saya, dosen Pembimbing Drs. H. Sutijono, M.M. dan Ibu Ayong Lianawati, S.Pd., M.Pd, kepala SD Islam Sari Bumi yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah tercinta. Para Asatidzah SD Islam Sari Bumi khususnya ustadzah Khoirun Nisa', S.Psi yang membantu saya selama penelitian, teman seperjuangan yang banyak mensupport selama kuliah Aizza Jundana, teman-teman kelas A2 BK 2016 yang selalu kompak, kepala sekolah dan seluruh asatidzah PG TK Islam Sari Bumi yang selalu menyemangati saya, untuk the gank Narsisers (Ziyah, Kintan, Hafid, Annisa, Firoh). Tanpa mereka kami tidak bisa dengan lancar menyusun skripsi ini

Daftar Rujukan

- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, & Farid, M. (2015). *Bimbingan Konseling Panduan Guru BK dan Guru Umum*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gerler, E. R. (2016). Elementary School Counseling Research and The Classroom Learning Environment. *Elementary School Guidance and Counseling*, 39-48.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kemdikbud, D. G. (2016). *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Dasar (SD)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academia*, 185-196.
- Lianawati, A. (2018). Identifikasi Kesiapan Guru Kelas dalam Melaksanakan Layanan BK di SD. *Jurnal Buana Pendidikan*, 96-102.
- Nasution, A. H. (2017). *Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDN 060922 Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Nurihsan, A. J. (2009). *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Wirastania, A. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan terhadap Kreativitas pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling*, 135-140.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
