



Pengaruh Permainan Kelompok Dalam Konseling Terhadap Pembentukan Karakter Anak Mualaf

Irman

Institut Agama Islam Negeri
Batusangkar, Indonesia

E-mail:

irman@iainbatusangkar.ac.id

Abstract: *Students from among converts experience psychological problems because they are conducting a process of finding identity and character building. Problems experienced by converts are considered necessary to do an intervention by teachers who are in school. One technique that is deemed appropriate to shape the character of converts is through group work in counseling. The purpose of the study is to reveal the influence of group games in counseling on the formation of the character of converts. The research method used pre-experiment with the one-group pretest-posttest design. Data analysis used paired t test. The results of the study found that (1) there was an increase in the character of converts to a better direction, (2) there was a significant effect of group play in counseling on improving the character of converts.*

Keywords: *characters, converts, games, counseling*

PENDAHULUAN

Berbagai model pembinaan yang telah dilakukan di sekolah dalam rangka peningkatan pemahaman agama, mental spritual dan pembentukan karakter anak mualaf di sekolah Islam. Kegiatan pembinaan yang telah dilakukan berupa pendidikan pengajaran secara terstruktur, kegiatan ekstra kurikuler, dan kegiatan pengembangan diri.

Materi kegiatan berkaitan dengan pemahaman agama, latihan keterampilan ibadah, pematapan iman dan pembinaan akhlak. Melalui pengajaran tersebut, secara tidak langsung akan membentuk karakter anak mualaf, sehingga mereka dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Metode pembinaan yang

baik harus sesuai dengan tugas perkembangan anak. Noehi (1993:47) menyatakan bahwa masa anak-anak disebut juga dengan usia bermain. Bermain bagi anak adalah aktivitas yang menyenangkan. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan, karena melalui permainan anak bebas berekspresi dan bereksplorasi, untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru.

Piaget (1969) menyatakan bahwa permainan merupakan suatu media untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak dan juga memungkinkan anak meningkatkan kompetensi dan keterampilannya dengan cara yang santai dan menyenangkan. Schaefer & Reid

(2001) berpendapat bahwa bermain mempunyai kekuatan kognitif dan bermain dapat menaikkan struktur mental.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami, bahwa melalui permainan dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan mental anak dengan cara yang santai dan menyenangkan. Artinya bermain merupakan suatu metode yang baik untuk diterapkan pada anak, khususnya pada anak mualaf.

Bermain merupakan suatu perilaku alamiah yang muncul dari diri seorang anak, karena bermain memiliki makna yang cukup penting dalam kehidupannya. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan dirinya, sehingga akan lahir berbagai kreatifitas, keterampilan dan terbentuknya karakter pada diri anak.

Waack (2006) menyatakan bahwa permainan sangat efektif untuk memberi perlakuan dalam kegiatan kelompok. Adapun permainan yang dimaksud adalah permainan yang terstruktur dilakukan dalam kegiatan konseling kelompok. Melalui permainan dalam konseling kelompok dapat membentuk beberapa karakter pada diri anak. Pembentukan karakter anak menjadi bagian yang tidak terpisahkan agar anak tumbuh berperilaku yang baik. Peterson (2009:2) menyatakan karakter yang baik, memungkinkan individu untuk melakukan hal yang benar. Artinya perlakuan melalui permainan

dalam konselin sangat penting diberikan kepada anak, terutama sekali bagi anak mualaf yang ada di sekolah Islam.

Pendidikan Karakter Melalui Permainan

Pendidikan karakter pada akhir-akhir ini sudah menjadi *booming*, secara implisit di tuangkan dalam UU nomor 20 tahun 2003. Bappenas (2010: 22) menjelaskan bahwa pemerintah menjadikan pembangunan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional jangka panjang. Jika dilihat dari konsep ajaran Islam, pendidikan karakter menjadi prioritas utama, sebagaimana sabda Rosulullah menjelaskan; sesungguhnya Aku diutus ke dunia untuk memperbaiki akhlak manusia (HR. Bukhari). Artinya karakter secara bernegara dan beragama menjadi penting.

Seligman (2000) menyatakan bahwa psikologi positif telah memfokuskan perhatian tentang karakter dan mengidentifikasi sebagai kunci untuk memahami kehidupan psikologis yang baik. Adapun makna karakter menurut Philips (dalam Mu'in, 2011) adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Hornby dan Pornwell (1972:49) berpendapat karakter berarti kualitas mental dan kekuatan moral. Karakter

merupakan tata laku dan sikap mental diri individu.

Sedangkan karakter dalam pandangan Islam lebih dekat maknanya dengan akhlak (Ramli, 2003). Adapun akhlak menurut Al-Jaziri (2005: 217) adalah institusi yang bersemayam di hati, sebagai tempat munculnya tindakan-tindakan yang sukarela dan antara tindakan yang banar dan salah. Secara esensial akhlak lebih luas dibanding dengan makna karakter, namun memiliki persamaan yaitu dalam ranah tingkah laku dan kepribadian.

Paparan di atas menjelaskan bahwa pendidikan karakter yang dibangun memiliki landasan yuridis yang kuat. Lickona (2003) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang agar ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

Diknas (2011) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses

pengembangan diri siswa dalam memahami, menyakini dan melakukan nilai-nilai karakter yang bermanfaat bagi diri, masyarakat, bangsa dan bernegara.

Adapun nilai-nilai pendidikan karakter, menurut Lickona (1991) yaitu: (1) *moral knowing* (pengetahuan moral), (2) *moral feeling* (perasaan moral), dan (3) *moral Action (tindakan moral)*. Komponen yang disebutkan, merupakan gambaran pembentukan karakter, adapun komponen yang tertinggi ada pada tindakan moral. Makna tindakan moral yang dimaksud adalah kualitas moral intelek dan emosi, siswa akan melakukan apa yang mereka ketahui dan rasakan. Selanjutnya dijelaskan Lickona (1991) ada tiga aspek dari karakter munculnya tindakan moral diantaranya adalah kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*).

Ketiga komponen yang terkait dengan tindakan moral, akan dijadikan sebagai landasan dalam membentuk karakter di sekolah. Secara lebih detel tentang pendidikan karakter yang baik menurut Diknas (2011) harus melibatkan pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik (*moral feeling*) dan perilaku yang baik (*moral action*). Mu'in (2011) pendidikan karakter melibatkan unsur sikap, emosi, kepercayaan, kebiasaan dan kemauan, dan *self-conception*. Cronbach (1977: 57)

menjelaskan aspek yaitu kepribadian, keyakinan, perasaan, dan tindakan yang saling berkaitan.

Komponen pendidikan karakter yang disebutkan di atas, adalah bagian penting dalam proses pembentukan karakter anak muallaf dalam kajian ini. Pembentukan karakter anak muallaf yang dimaksud melalui tektik permainan dalam konseling.

Santrock (2002) menjelaskan permainan merupakan suatu penanaman nilai-nilai kepada anak yang meliputi ranah pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan. Permainan menjadi sarana yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan diri, baik perkembangan emosi, sosial, fisik maupun intelektualnya. Bahkan permainan amat penting bagi anak, sekalipun dalam suasana sakit, anak-anak membutuhkan permainan (Atkinson, 1991: 112).

Berbagai pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa permainan sangat baik untuk anak dan dapat dijadikan sebagai media yang sempurna. Melalui permainan anak akan mendapatkan sesuatu informasi yang baru dan dapat dijadikan sebagai media untuk meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan keterampilan dan kompetensi anak dengan cara yang menyenangkan.

Permainan akan membentuk sikap mental anak dengan baik, untuk itu

permainan dapat dijadikan media yang baik bagi seorang pendidik, khususnya dalam membentuk karakter siswa. Berbagai permainan yang dilakukan oleh guru memiliki makna yang penting dari berbagai aspek kehidupan siswa. Serok & Bloum (dalam Nandang, 2009:4) menjelaskan bahwa bermain pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dan mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional, adopsi peran-peran pemimpin dan pengikut yang semua itu merupakan komponen-komponen penting dari sosialisasi.

Mulyadi (2004) menjelaskan terdapat lima makna bermain bagi anak yaitu: (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik, (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, (3) bersifat sukarela dan tidak ada unsur keterpaksaan, (4) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (5) memiliki hubungan sistematis.

Berbagai makna diperoleh anak ketika terlibat dalam sebuah permainan, sehingga bermain dapat membentuk sikap mental dan karakter anak. Disamping itu melalui permainan anak akan memperoleh manfaat dari segi fisik dan psikis. Seto (2004:61-63) menjelaskan manfaat yang diperoleh anak dalam bermain yaitu; anfaat fisik, terapi, edukatif, kreatif, sosial, dan moral.

Hal ini memberikan makna bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dari dunia anak. Melalui kegiatan bermain akan mampu membentuk interaksi yang baik bagi anak dengan sesamanya. Nandang (2009) menjelaskan bahwa ada tujuh alasan makna bermain bagi anak diantaranya; mengembangkan diskusi dan partisipasi, memfokuskan kelompok, mengangkat suatu fokus, memberikan kesempatan untuk pembelajaran eksperiensial, memberi konselor informasi yang berguna, memberikan kesenangan dan relaksasi, dan meningkatkan level kenyamanan.

Pada sisi lain juga dipertegas oleh Deporter & Hernacki (1992) yang menyatakan bahwa sistem kognisi dan emosi anak berkembang melalui permainan, peniruan, dan cerita. Selanjutnya dijelaskan Wilcox (1986) mengemukakan bahwa permainan simulasi dapat menjadi instrumen yang sangat efektif bagi peningkatan aspek pribadi dan antar pribadi siswa. Artinya pendidikan melalui permainan dalam konseling sangat tepat diberikan untuk pembentukan karakter anak, khususnya pada anak mualaf.

Permainan Kelompok dalam Konseling

Permainan kelompok dalam konseling yang akan diterapkan adalah suatu kegiatan permainan yang dilakukan

oleh beberapa orang anak-anak mualaf yang dipandu oleh konselor sekolah dengan beberapa tahapan dan aturan-aturan yang mesti ditaati dengan baik oleh peserta permainan.

Permainan kelompok dalam konseling memiliki beberapa tahapan, menurut Newman & Newman (2003) adalah (1) *constructing group*, (2) *elaborate play experience and participate in group*, and (3) *discussed*. Hohenstein (1980) menjelaskan ada beberapa tahapan dalam permainan yaitu: (1) menjelaskan permainan, (2) memastikan pemahaman anggota kelompok tentang aturan permainan, (3) anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam kelompok permainan, (4) mengamati jalannya permainan dalam kelompok, (5) refleksi. Sedangkan menurut Scennell & Skennell (2010) tahapan permainan kelompok yaitu: (1) menyebutkan nama permainan, (2) menguraikan tujuan permainan, (3) menjelaskan tatacara permainan, (4) melakukan permainan, dan (5) diskusi.

Kelima tahapan permainan kelompok dalam konseling yang dimaksud akan diurai berikut ini. *Pertama* membangun kelompok, merupakan suatu kegiatan untuk menjadikan kelompok menjadi kelompok yang dinamis, sehingga interaksi dalam kelompok berjalan dengan baik dan satu sama lain terjalin

kebersamaan serta terbangunnya komitmen antara anggota kelompok.

Kedua orientasi permainan, ditujukan kepada anggota kelompok agar dapat memahami tujuan permainan, tahapan permainan dan aturan permainan. Aturan dalam permainan menjadi penting, aturan yang baik dapat dipahami oleh anak dan sanggup dilaksanakan atas persetujuan anggota yang terlibat dalam permainan. Piaget (1969) menyatakan permainan mesti ada aturan yang diketahui oleh semua peserta permainan, aturan yang dibuat diperhatikan dan dijalankan oleh seluruh peserta. Selanjutnya Graham (2010:110) menyatakan bahwa aturan dalam permainan untuk memperlancar interaksi antara anggota kelompok. Hal ini dapat dimaknai pentingnya aturan dalam suatu permainan.

Ketiga kegiatan permainan, merupakan berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anggota kelompok dalam permainan, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas permainan dalam konseling merupakan suatu proses pembentukan karakter pada diri anak sesuai dengan pilihan permainan yang diselenggarakan oleh konselor sekolah sebagai pendidik.

Kegiatan permainan dapat dilihat dari beberapa bentuk, diantaranya dari segi aktivitas permainan. Nandang (2009: 14) membedakan tipe permainan berdasarkan siapa yang menang yaitu: (1) permainan

keterampilan fisik, ditentukan oleh kemampuan gerak pemain, (2) game strategi, ditentukan oleh keterampilan kognitif, dan (3) game untung-untungan, hasilnya bersifat tidak sengaja.

Permainan dari segi siapa yang menang dapat disimpulkan menjadi dua yaitu (1) permainan yang terkait dengan kemampuan fisik, kemenangan ditentukan sejauh mana seorang anak dapat memanfaatkan kekuatan dan keterampilan fisik yang dimilikinya, (2) permainan yang terkait dengan non fisik, lebih menekankan pada strategi yang digunakan, kekuatan strategi yang digunakan dengan memanfaatkan berbagai potensi kognitif dan emosi.

Keempat, refleksi, dalam permainan kelompok refleksi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan menjadi penting dalam proses pembentukan karakter anak. Refleksi bagi anak merupakan wadah untuk menyampaikan berbagai hal terkait dengan *contents* permainan, *feeling* dan pikiran. Melalui refleksi konselor dapat memberikan makna yang terkandung dari kegiatan permainan yang telah diikuti anak.

Melalui refleksi dapat diketahui berbagai perolehan dan manfaat yang didapat anak dari permainan yang diikutinya. Djiwandono (2005: 331) menyatakan permainan kelompok memberikan kepada

anak untuk berbicara tentang pikiran dan perasaan mereka, mencoba tingkah laku baru dalam kelompok serta menerima umpan balik dari teman sebaya.

Konselor dalam refleksi dapat mendorong anak terlibat diskusi sehingga kelompok menjadi hidup dan dinamis. Dinamika kelompok menjadi penting dalam refleksi permainan, Gibson & Mitchell (2011) menjelaskan dinamika kelompok diperlukan dalam permainan, karena mendeskripsikan interaksi kelompok, peranan anggota kelompok dan penganalisisan interaksi dalam kelompok.

Kelima pengakhira, merupakan penutup kegiatan permainan kelompok. Kegiatan pengakhiran di fokuskan pada ucapan terima kasih, berdo'a dan kontrak kegiatan berikutnya. Penutup menjadi penting dalam rangkaian kegiatan permainan kelompok untuk menyampaikan pesan-pesan dan kegiatan lanjutan berikutnya. *Kelima* tahapan permainan kelompok kognseli merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter anak.

METODE

Penelitian ini, menggunakan rancangan penelitian *pre eksperiments*. Sugiono (2010:72) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Bentuk rancangan penelitian yang digunakan *one-group pretest-posttest design* (Jhonson & Christensen, 2004: 277).

Populasi penelitian adalah anak mualaf yang berada di Madrasah Tsanawiyah Aisyiyah Kota Padang, sampel sebanyak 15 orang diambil melalui *purposive random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan skala karakter, dengan analisis data, uji t paired sampel test dangan dengan *two tailed*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data terkait pengaruh permainan kelompok dalam konseling terhadap pembentukan karakter anak mualaf, telah dilakukan eksperimen, diperoleh hasil sebagaimana terdapat pada Tabel berikut ini.

Tabel 1. Analisi Data Karakter Anak Mualaf

Kelompok	N	Rata-rata	Selisih	P
<i>Pretest</i>	15	91,60	10,27	0,000
<i>Posttest</i>	15	101,87		

Berdasarkan tabel analisis data di atas, dapat dijelaskan bahwa anak mualaf sebelum mendapat intervensi permainan kelompok dalam konseling diperoleh rata-rata skor karakter sebanyak 91,60 poin, berada pada kategori rendah. Adapun rata-rata skor karakter selah mendapatkan intervensi permainan kelompok dalam

konseling sebanyak 101,87, berada pada kategori tinggi. Artinya terjadi peningkatan skor karakter anak mualaf setelah mendapatkan intervensi permainan kelompok dalam konseling.

Jika dilihat dari sisi uji beda untuk melihat pengaruh permainan kelompok dalam konseling terhadap pembentukan karakter anak mualaf, diperoleh nilai $p = 0,000$. Data ini menggambarkan bahwa nilai $p < 0,05$, hal ini memberikan bukti bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan permainan kelompok dalam konseling terhadap pembentukan karakter anak mualaf. Artinya permainan kelompok dalam konseling sangat tepat diberikan kepada anak mualaf.

Karakter adalah modal bagi siswa dalam menjalani kehidupan yang baik, khususnya anak mualaf. Schaeffer (1999) *define s character education is the long term procces of helping young people develop good character i.e, knowing, caring about, and acting on core ethical values such as fairness, honesty, compassion, responsibility and respect for self and others.*

Pendidikan karakter didefinisikan sebagai proses yang panjang untuk membantu mengembangkan karater yang baik untuk mengetahui, peduli dan melaksanakan nilai-nilai etik seperti kejujuran, tanggung jawab dan respek terhadap diri sendiri dan orang lain. Ada

berbagai karakter yang bisa dikembangkan oleh siswa. Dalam penelitian ini karakter yang dikembangkan hanya lima, yaitu; toleransi, demokrasi, bersahabat, cinta damai, dan peduli sosial. Kelima karakter ini sesuai dengan masalah penelitian.

Kelima karakter yang disebutkan di atas, sangat penting untuk dikembangkan dalam kehidupan anak-anak mualaf secara umum dan dalam pendidikan secara khusus. Wiater (2008) *descript to reasons for character education are the best way to make an enduring difference in the life of student and it improves academic achievement.* Alasan pentingnya pendidikan karakter adalah sangat baik untuk mengembangkan pandangan yang berbeda dalam kehidupan siswa dan mengembangkan prestasi akademik siswa.

Banyak hal yang bisa dilakukan untuk mengembangkan karakter siswa atau pendidikan karakter, diantaranya melalui pendidikan dalam keluarga. Elias (2009) *character education had strong parent education and parent involvement component.* Keluarga adalah tempat utama dan pertama bagi siswa untuk mendapatkan pendidikan karakter.

Selain dalam keluarga, teman sebaya juga turut andil dalam pembentukan karakter siswa. Hal lain yang juga mempengaruhi pembentukan karakter siswa adalah hubungan sosial. Sekolah

juga sangat berperan dalam memberikan pendidikan karakter kepada siswa. Steven (2008) *descript to development character education of their life in peer cultures, social networks, and school as organisations*. Khusus di sekolah, banyak hal juga yang mempengaruhi pendidikan karakter, diantaranya metode mengajar guru.

Adanya pengaruh positif antara permainan kelompok dalam konseling terhadap pembentukan karakter siswa mualaf, alangkah baiknya dalam proses pembelajaran guru dan kegiatan konseling memakai metode permainan kelompok, disamping metode lainnya. Santrock (2002) menyatakan bahwa permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, dan meningkatkan daya jelajah.

Freud and Erikson (dalam Santrock, 2002) menjelaskan permainan adalah suatu bentuk kegiatan penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak untuk menguasai kecemasan dan komplik, sehingga anak dapat mengatasi masalah-masalah dalam kehidupan dan permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.

Waack (2006) *Games are often very effective interventions in*

psychoeducational groups. All children, and event most adolescent, like to play games. Games are often helpful in teaching rules interaction, such as taking turns, listening, speaking directly to another person, and following directions

Piaget (1969) menyatakan bahwa permainan adalah asimilasi dan akomodasi sosial sosial bagi anak, sehingga bisa dilakukan adaptasi sosial. Dengan banyaknya manfaat metode permainan dalam meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotor siswa, di sekolah hendaknya dipopulerkan metode permainan kelompok, sesuai dengan konteks mata pelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, adalah adanya peningkatan karakter anak mualaf kearah yang lebih baik. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan kelompok dalam konseling terhadap peningkatan karakter anak mualaf. Memberikan rekomendasi kepada guru dalam membina anak mualaf untuk menggunakan metode bermain dalam membeuk karakter khususnya dan kepribadian pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Jaziri, A. B. J. (2005). *Ensiklopedi Muslim Min hajul Muslim*. Darul Falah: Jakarta.
- Atkinson, R. L., et al. (1991). *Pengantar Psikologi Jilid 1*. Pen. Erlangga

- (PT. Gelora Aksara Pratama).
Jakarta
- Bappenas. (2010). *Peraturan Presiden RI Nomor 5 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJPN) 2010-2014*. Bappenas: Jakarta
- Cronbach, L. J. (1977). *Educational Psychology 3rd edition*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Inc.
- Deporter, B., & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning*. Dell Publishing Press: New York.
- Diknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Kemendiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Diknas. (2011). *Pendidikan Karakter untuk Membangun Karakter Bangsa*. Kemendiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Djiwandono, S. E. W. (2005). *Konseling dan Terapi dengan Anak dan Orang Tua*. Grasindo: Jakarta.
- Elias, M. J. (2009). *Social Emotional and Character Development and academic as Dual focus Education police USA*: Sage USA.
- Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2011). *Bimbingan dan Konseling*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Graham, K. L. (2010). Virtual Playgrounds ? Assessing the Playfulness of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. *American Journal of Play*. by the Board of Trustees of the University of Illinois.
- Hornby & Parnwell. (1972). *Learner's Dictionary*. Oxford University Press: Kuala Lumpur.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2004). *Ducational Research Quantitative, Qualitative and Mixed Approaches*. Person Press: America.
- Lickona, T. (2003). *My Thought About Character*. Cornell University Press: Ithaca and London.
- _____. (1991). *Educating for Character: How Our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books: New York.
- Mulyadi. (1999). *Seri Psikologi Anak, Bermain itu Penting*. Elex Media Komputindo Gramedia: Jakarta.
- Mu'in, F. (2011). *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoritik dan Praktik*. Ar-Ruzz Media, Cet. I: Jogjakarta.
- Nandang, R. (2009). *Permainan (game & Play)*. Rizqi Press, cet. Pertama: Bandung.
- _____. (2009). *Konseling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatis*. Rizqi Press: Bandung.
- Newman & Newman. (2003). *Development Through Life A Pshychosocial Approach*. Thomson Press: USA.
- Nasution, N. (1993). *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*. Universitas Terbuka Depdikbut: Jakarta.
- Ramli, T. (2003). *Pendidikan Moral dalam Keluarga*. Grasindo Press: Jakarta.
- Rhonda, B. (2007). *The Secret*. Gramedia Press: Jakarta.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Denelopment (Perkembangan Masa Hidup)*, Edisi Terjemahan. Erlangga: Jakarta.
- Santoso, S. (2000). *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*. Elek Media Komputindo: Jakarta.
- Schaefer, C., & Reid. D. S. (2001). *Game Play (theurapeutic Use of Childhood Games)*. John Wiley & sons, Inc: Canada.
- Schaeffer, F. E. (1999). *It's Time For School to Implement Character Education USA*. Sage Press: USA
- Scennell, M., & Skennel, E.E. (2010). *The Big Book of Motivating Games*. Mc Graw Hill Companes Press: New York Chicago.

- Seto, K. (2004). *Bermain dan Kreativitas, Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Pajar Sinar Sinanti Press: Jakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta Press: Bandung.
- Piget, J. (1969). *The Psychologi of The Child*. Basic Books Press, inc: Newyork
- Peterson, C. (2009). Character Strengths: Research and Practice. *Journal of College & Character*. University of Michigan, Volume X, No. 4
- Waack, D. J. L. (2006). *Leading psychoeducational groups for children and adolescents*. Thousand Oaks, Sage Press: CA.
- Wiater W. (2008). *The 4 Keys Excellence and Ethics*. Kiett-Verlag: Gemany
- Wilcox. (1986). *The Effect of Conversion on Adolecent Identity*. Thesis, Western onservative Baptist Seminary.