

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

REALITA JURNAL	VOLUME 9	NOMOR 1	EDISI April 2024	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--

Diterbitkan oleh:

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA
JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING
Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung	:	Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
Penasehat	:	Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
Penanggung Jawab	:	Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika
Editors in Chief	:	
Hariadi Ahmad, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Editors	:	
Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D		Universitas Negeri Jember
Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. Wayan Tamba, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Farida Herna Astuti, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Section Editors	:	
Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
M. Chaerul Anam, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Jessica Festi Maharani, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Mujiburrahman, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ichwanul Mustakim, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Muzanni, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd.		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. A. Hari Witono, M.Pd		Universitas Mataram
Reza Zulaifi, M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Reviewers	:	
Prof. Dr. Sutarto. S.Pd., M.Pd		Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Wiryo Nuryono, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Hasrul, S.PdI., M.Pd		Institut Sains dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara
Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons		Universitas PGRI Maha Dewa
Dr. Ari Khusumadewi, M.Pd		Universitas Negeri Surabaya
Dr. Arbin Janu Setiowati, M.Pd		Universitas Negeri Malang
Dr. Mutmain'nah, M.Pd		Universitas Negeri Yogyakarta
Dr. Gunawan, M.Pd		Universitas Mataram

Dr. Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan
Dr. Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Universitas Mathla'ul Anwar Banten
Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dr. Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
Dr. I Ketut Sukarma	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ginancar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra M. Yamin Solok
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari
Dita Kurnia Sari, M.Pd	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Mataram
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Nurul Iman, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Suharyani, M.Pd.	Universitas Pendidikan Mandalika
B. Fitria Maharani, M.Si	Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat

Alamat Redaksi:

Redaksi Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi

Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : realita@undikma.ac.id

Web : e-journal.undikma.ac.id

Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.

DAFTAR ISI

Halaman

Shobrina

Pelaksanaan Layanan Bimbingan Karier dalam Membantu Pemilihan Karier Siswa 2209 – 2216

Nurul Hafizhah Salsabila Sitorus, Tarisha Putri, Mhd. Haical Eriyanto, Silvy Nurhasanah, dan Rosita Dongoran

Analisis Bimbingan dan Konseling dalam Lingkup Pendidikan 2217 – 2225

Gina Furi Pramanik, Ujang Rohman, dan Shalahudin Ismail

Analisis Dampak Bullying terhadap Kepercayaan Diri Remaja 2226 – 2236

Diah Nurul Fitriani, Ayu Auliya, Yulfi dan Silvianetri

Pelaksanaan Layanan Konseling Budaya di Pondok Pesantren Modern Darunna'im Lebak - Banten (Studi Deskriptif terhadap Pelayanan Bimbingan Konseling terhadap Anak Baru) 2237 – 2247

Santi Fatmawati, Winda Mei Lestari, dan Salma Fadila Salsabila

Peran Konseling Keluarga dalam Mengatasi Kenakalan Remaja 2248 – 2255

Nurjannah, Najdah Faroh, Fikri Nur Hidayat, dan Mumtaz Afridah

Studi Resiliensi Remaja Korban Kekerasan Seksual di Pesantren X: Efektivitas Intervensi Cognitive Behavioral (CB) 2256 – 2264

Chintya Salsha Azzahra, Nandang Budiman, dan Nadia Aulia Nadhirah

Analisis Tantangan dalam Membentuk Konselor yang Kompeten dan Beretika 2265 – 2274

Aluh Hartati dan Yasinta Milda

Pengaruh Konseling Rational Emotive Behaviour Therapy (REBT) terhadap Sikap Konformitas Siswa SMP Negeri 1 Mataram 2275 – 2282

Hariadi Ahmad dan Elfida Utami

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Siswa SMP 2283 – 2293

Ni Made Sulastri

Identifikasi Tipe Kepribadian Ditinjau dari Teori Alrbert Bandura 2294 – 2300

Farida Herna Astuti

Pengaruh Teknik Art Therapy Terhadap Emosi Marah pada Siswa Kelas VIII di SMPN 5 Praya 2301 – 2307

Ahmad Muzanni dan Baiq Sarlita Kartiani

Peningkatan Literasi Digital: Studi Kasus dan Best Practice 2308 – 2316

Nuraeni

Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Membentuk Kepribadian Siswa yang Berlandaskan pada Nilai Tindih Etnis Sasak 2317 – 2327

Mustakim, Lalu Jaswandi, dan Yanti Komala Sari

Pengaruh Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Empati Siswa di Sumbawa Barat 2328 – 2334

Muhammad Iqbal, Haromain, dan Nurul Hidayati

Implementasi Program Kelas Unggulan di SMA Negeri 3 Mataram 2335 – 2342

M. Najamuddin dan Mujiburrahman

Pengaruh Teknik Relaksasi terhadap Pengendalian Emosi pada Siswa SMP Peduli Anak Langko Lombok Barat 2343 – 2349

Baiq Rohiyatun dan Eneng Garnika

Studi Literatur: Implementasi Pendidikan Profil Pelajar Pancasila pada Lembaga Pendidikan 2350 – 2357

Miftahurrizki

Implementasi Bimbingan Perkawinan Pra Nikah di Kutai Kartanegara Kalimantan Timur 2358 – 2372

Ahmad Zainul Irfan

Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok A 2373 – 2381

Jessica Festi Maharani, Lalu Jaswandi dan Rosita Diantini

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Perilaku Bullying pada Siswa SMP Negeri 10 Mataram 2382 – 2389

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI VERBAL SISWA SMP

Oleh:

Hariadi Ahmad dan Elfida Utami

Program Profesi Guru Bimbingan dan Konseling Pascasarjana dan Profesi Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia
Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia
Email: hariadiahmad@undikma.ac.id; elfidautami95@gmail.com

Abstrak. Berdasarkan kondisi yang terjadi di SMPN 2 Lingsar ada beberapa siswa yang cenderung mengarah pada kurangnya kemampuan dalam komunikasi verbal. Teknik *role playing* merupakan kegiatan bermain peran dengan permainan yang imajinatif dalam mengenali kelemahan dan kekurangan diri yang dimiliki dalam keterampilan komunikasi verbal dengan tahapan sebagai berikut: persiapan/pemanasan, pengaturan adegan, memilih peran, memainkan peran, berbagi dan umpan balik, bermain peran ulang, menindaklanjuti. Komunikasi verbal merupakan interaksi yang dilakukan individu secara lisan dan tertulis dengan menggunakan simbol-simbol, tata bahasa, yang mudah dipahami dalam menyampaikan pesan, informasi dan gagasan, serta kesepakatan dengan komponen simbol bahasa, tata bahasa, bahasa tubuh, dan kesepakatan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Lingsar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket sebagai metode pokok, observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pelengkap dengan menggunakan rancangan *one group pre-test dan post-test*. Dalam penelitian ini terdapat populasi penelitian berjumlah 128 siswa dan 10 siswa yang keterampilan komunikasi verbal nya masih rendah di sekolah. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling* dan untuk analisis data menggunakan rumus *t-test*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai t-hitung sebanyak 5,089 dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan pada db $(N-1) = 10-1 = 9$ menunjukkan $t_{\text{tabel}} = 2,262$ ini menunjukkan bahwa nilai $(t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}})$ yaitu $(5,089 > 2,262)$. maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima pada taraf signifikansi 5% sehingga penelitian ini dinyatakan “*Signifikan*”.

Kata kunci: *Role Playing, Keterampilan Komunikasi Verbal*

PENDAHULUAN

Siswa dalam perkembangannya mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dan memiliki teman. Membangun hubungan antar teman tidak mudah. Seseorang harus memiliki penerimaan diri yang baik agar tercipta hubungan yang baik dan sehat. Pree, (dalam Hamka, 2012) menjelaskan tidak ada usaha yang lebih penting untuk meraih keberhasilan dan hubungan antara manusia yang memuaskan kecuali dengan mempelajari komunikasi. Kemampuan melakukan komunikasi yang berkualitas dan partisipasi dapat mempengaruhi hubungan interpersonal yang lebih baik.

Komunikasi adalah proses tercapainya kesamaan, sama makna, pemahaman, persepsi antara individu yang bertindak sebagai sumber (komunikator) dan individu yang bertindak sebagai penerima (komunikan) meliputi kemampuan berbicara, mendengar, melihat dan kemampuan kognitif, komunikasi memberi pengertian bersama dengan maksud mengubah pikiran, sikap, perilaku, penerima dan melakukan yang diinginkan oleh komunikator. Dari pengertian komunikasi di atas peneliti menyimpulkan, jika komunikasi tidak efektif maka pesan yang disampaikan oleh komunikator (sumber)

tidak akan tersampaikan dengan maksimal.

Role playing yaitu metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial Sagala (dalam Taniredja dkk 2017). Sementara pembahasan lain *role playing* (bermain peran) adalah “suatu model penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa” (Komalasari, 2014).

Faktor-faktor yang menyebabkan komunikasi verbal siswa rendah yaitu guru-guru di sekolah terkhusus guru BK hanya menegur ketika ada siswa yang menggunakan bahasa lokal tetapi tidak mengajarkan atau memberi layanan materi tentang ilmu komunikasi (komunikasi verbal) pada siswa, kurikulum di sekolah tidak memberikan program untuk mata pelajaran tentang ilmu komunikasi (komunikasi verbal), orang tua yang tidak *open minded* dan tidak membiasakan untuk menanyakan pendapat anak dalam hal-hal kecil maupun besar sehingga anak akan berbicara pada saat merasa perlu saja, berbicara dengan teman sebaya menggunakan *slang* (bahasa gaul) pada saat di sekolah maupun diluar sekolah, para siswa kerap kali menggunakan bahasa gaul yang sulit dipahami oleh sebagian orang. Dari hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Lingsar yang dilakukan pada tanggal 23 Mei 2023 melalui wawancara dengan guru BK yakni Ibu Dra. Ni Putu Suriadi dan Ibu Hj. Eka Fitri Handayani, S. Pd mengatakan bahwa di kelas VIII ada beberapa siswa yang cenderung mengarah pada kurangnya kemampuan dalam komunikasi verbal seperti: siswa kurang aktif dalam diskursus di dalam kelas, jika diberi pertanyaan jawabannya sangat singkat dan tidak terlalu jelas bicaranya terlalu cepat serta datar tidak ada intonasi yang

baik, kurang baik dalam menyampaikan pendapat, adapun siswa yang masih saja tidak biasa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar saat berbicara dengan guru maupun teman di dalam kelas.

KAJIAN PUSTAKA

Role playing dari sisi bahasa terdiri dari dua suku kata, *role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep *role* dapat diartikan sebagai peran atau tindakan yang ditunjukkan/diperformasikan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, sedangkan *playing* dapat diartikan sebagai kegiatan bermain. Dengan metode pembelajaran *role playing*, sejumlah peserta didik dapat bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. *Role playing* (bermain peran) adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang, atau melakukan perubahan dalam, dirinya sendiri James dan Gilliland, (dalam Erford 2016). *Role playing* dapat diartikan sebagai kegiatan bermain, menurut Moreno (dalam Jigau 2007) *role playing* merupakan simulasi realitas melalui permainan, tanpa konsekuensi dalam kenyataan, menawarkan “pemain” kemungkinan untuk memainkan bagian-bagian tertentu atau mempraktekan perilaku tertentu. Montola (dalam Hervianen, 2009) menerangkan *role playing* merupakan proses intraktif tentang memberikan definisi baru dan definisi ulang tentang dunia permainan imajinatif yang dilakukan oleh kelompok pemain untuk mengenali kekuatan diri dimana satu atau lebih pemain akan memainkan karakter tertentu untuk mendefinisikan kekuatan yang dimilikinya. Jadi, Teknik *role playing* merupakan kegiatan bermain peran dengan permainan yang imajinatif

dalam mengenali kelemahan dan kekurangan diri yang dimiliki dalam keterampilan komunikasi verbal dengan tahapan sebagai berikut: persiapan/pemanasan, pengaturan adegan, memilih peran, memainkan peran, berbagi dan umpan balik, bermain peran ulang, menindaklanjuti.

Tahapan *Role Playing*, Young (dalam Erford: 2016) menyediakan proses tujuh langkah untuk diikuti konselor profesional ketika mengimplementasikan teknik *role play* dengan seorang klien/siswa: Pertama tahap persiapan/pemanasan (*Warm-up*), pada tahap ini konselor mengajak siswa untuk melakukan pemanasan emosional, memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan perasaan, harapan, atau kekhawatiran mereka. Selain pemanasan emosional konselor membimbing siswa melakukan aktivitas yang menantang siswa secara kognitif, seperti teka-teki, pertanyaan reflektif, atau diskusi singkat tentang topik yang terkait dengan permainan peran. Selanjutnya tahap pengaturan adegan (*Scene Setting*), tahap ini adalah untuk menciptakan lingkungan yang sesuai dan memastikan bahwa semua siswa memahami situasi yang akan dimainkan dengan jelas. Menentukan tujuan yang ingin dicapai melalui permainan peran yaitu keterampilan komunikasi verbal siswa, Memilih skenario atau situasi yang relevan dengan tujuan atau konteks permainan peran yaitu skenario yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi verbal siswa itu sendiri. Selanjutnya tahap memilih peran (*Selecting Roles*), Siswa memilih peran yang ingin mereka mainkan dalam sesi *role playing*. Ini dapat dilakukan melalui diskusi kelompok, penugasan dari fasilitator, atau penentuan peran berdasarkan minat atau kemampuan siswa. Siswa mempersiapkan karakter yang akan mereka mainkan dengan

mempelajari dan memahami latar belakang, motivasi, dan tujuan karakter tersebut. Siswa juga dapat mencatat poin-poin kunci tentang karakter mereka untuk membantu mereka memainkan peran dengan lebih baik. Selanjutnya tahap Bermain Peran (*Enactment*), Siswa memerankan perilaku target, dan jika mengalami kesulitan untuk itu, konselor dapat mencontohkan perilakunya. Selama langkah ini, konselor dapat menyela siswa untuk menunjukkan kepada siswa bahwa apa yang dilakukannya memberikan kontribusi pada hal yang ingin dituju. Selanjutnya tahap Berbagi dan Umpan Balik (*Sharing and Feedback*), Konselor meminta siswa untuk berbagi pengalaman mereka selama sesi bermain peran. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berbicara tentang apa yang mereka rasakan, tantangan apa yang mereka hadapi, dan hal-hal yang mereka pelajari selama bermain peran. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang perspektif dan pengalaman masing-masing peserta. Tahap selanjutnya adalah Bermain Peran Ulang (*Reenactment*), Bermain peran ulang untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikkan kembali interaksi atau situasi yang kompleks atau menantang dalam lingkungan yang aman. Konselor menentukan situasi atau interaksi spesifik yang akan direkonstruksi. Pastikan peserta memiliki pemahaman yang jelas tentang situasi yang akan dimainkan. Tahap terakhir adalah Menindaklanjuti (*Follow-up*), Melakukan tindak lanjut untuk memastikan bahwa keterampilan dan pemahaman yang diperoleh dari *role playing* dapat diterapkan secara efektif dalam situasi sebenarnya. Konselor meminta siswa untuk melakukan refleksi individu terhadap pengalaman *role playing*, mereka menganalisis kinerja mereka, memikirkan tentang kekuatan dan kelemahan mereka, serta identifikasi area

yang perlu diperbaiki. Konselor membimbing siswa untuk melakukan evaluasi hasil yang diperoleh dari *role playing*. Mereka mempertimbangkan apakah tujuannya tercapai, apakah keterampilan yang ingin ditingkatkan telah berkembang, dan apakah ada perbaikan yang dapat dilakukan untuk masa depan.

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa (komunikasi verbal) dapat juga dianggap sebagai system kode verbal, bahasa (komunikasi verbal) dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas, Deddy Mulyana (dalam Ngalimun, 2020). Sebagai makhluk sosial, manusia perlu berintraksi dengan sesamanya. Menurut Littlejohn dan Foss (dalam Milyane dkk, 2022) komunikasi verbal adalah Interaksi manusia yang bertujuan untuk membentuk, membangun, dan membina hubungan dengan sesama dalam rangka mencapai suatu tujuan, interaksi yang dilakukan manusia tersebut melalui suatu proses pertukaran pesan atau informasi. Jalaluddin Rakhmat (dalam Ngalimun, 2020) mendefinisikan bahasa (komunikasi verbal) secara fungsional dan formal. Secara fungsional, bahasa (komunikasi verbal) diartikan sebagai alat yang dimiliki bersama untuk mengungkapkan gagasan. Ia menekankan *dimiliki bersama*, karena bahasa (komunikasi verbal) hanya dapat dipahami bila ada kesepakatan di antara anggota-anggota kelompok sosial untuk menggunakannya secara formal, bahasa (komunikasi verbal) diartikan sebagai semua kalimat yang terbayangkan, yang dapat dibuat untuk menuruti peraturan tata bahasa. Jadi, Komunikasi verbal merupakan interaksi yang dilakukan individu secara lisan dan tertulis dengan

menggunakan simbol-simbol, tatabahasa, yang mudah dipahami dalam menyampaikan pesan, informasi dan gagasan, serta kesepakatan. Dengan komponen simbol bahasa, tatabahasa, bahasa tubuh, dan kesepakatan.

Adapun komponen dari komunikasi verbal ada 4 yaitu: Pertama simbol bahasa, simbol bahasa adalah representasi yang digunakan dalam komunikasi verbal untuk mengungkapkan makna. Simbol bahasa dapat berupa kata-kata atau bunyi yang membentuk kalimat. Setiap kata atau bunyi tersebut merepresentasikan konsep atau objek tertentu. Simbol bahasa digunakan untuk mentransmisikan pesan dan memungkinkan pemahaman antara pembicara. Bahasa adalah lambang (simbol) lambang-lambang bahasa diwujudkan dalam bentuk bunyi, yang berupa satuan-satuan bahasa, seperti kata atau gabungan kata. Jadi, kata sebagai satuan bahasa disebut lambang. Simbol bahasa juga merupakan representasi bunyi atau tulisan yang digunakan untuk menyampaikan makna dalam bahasa tertentu. Kedua tata bahasa, menurut Parera (dalam jurnal Utami, 2017) tata bahasa adalah fakta psikologis, ada pada setiap benak manusia dan ada penguasaan atas kaidah itu, untuk digunakan secara fungsional. Jadi, tata bahasa merupakan inti kesimpulan bagaimana orang berfikir yaitu bagaimana perilaku manusia dalam pengungkapan berbahasa. Tata bahasa melibatkan aturan dan struktur bahasa yang mengatur cara kata-kata disusun menjadi kalimat yang benar dan memiliki makna yang tepat. Ketiga bahasa tubuh, merupakan gerakan tubuh yang menyampaikan atau menegaskan pesan. Bahasa tubuh juga dikenal sebagai bahasa nonverbal, bahasa tubuh adalah komponen penting dalam komunikasi verbal. Ini melibatkan pengulangan gerakan, ekspresi wajah, kontak mata, posisi tubuh, dan isyarat lainnya untuk

menyampaikan pesan secara nonverbal. merupakan gerakan tubuh yang menyampaikan atau menegaskan pesan. Keempat kesepakatan, dalam KBBi kesepakatan adalah “suatu hal yang disepakati”. Kesepakatan juga dikenal sebagai konvensi atau norma, ini komponen yang sangat penting karena mengacu pada aturan atau persetujuan yang berlaku diantara komunikator untuk memahami dan menggunakan bahasa dengan cara yang diterima bersama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yang menggunakan desain penelitian *one group pre-test* dan *post-test design* dimana dalam rancangan ini hanya terdapat satu kelompok subyek yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang dikenakan perlakuan (*Treatment*). Pertama-tama dilakukan pengukuran terhadap kelompok eksperimen, lalu dikenakan perlakuan (*Treatment*) berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*) dengan *post-test* setelah diberikan perlakuan (*Treatment*). Menurut Sugiyono (2016) “Rancangan penelitian adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis dan teknik analisis statistik yang akan digunakan”. Terkait dengan penelitian ini ada dua variabel yaitu teknik *role playing* sebagai variabel bebas (*independent*) dan komunikasi verbal sebagai variabel terikatnya (*dependent*).

Populasi adalah wilayah yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi siswa yang diberikan angket *pre-test* dalam penelitian ini adalah siswa siswi SMP Negeri 2 Lingsar yang mana siswa yang diambil adalah sebanyak 128 siswa yang terdiri dari 67 siswa laki-laki dan 61 siswa perempuan, dan dari jumlah siswa tersebut maka jumlah sampel yang akan diambil sebanyak 10 siswa. 2 siswa dari kelas VIII-1, 4 siswa dari kelas VIII-2, 2 siswa dari kelas VIII-3, dan 2 siswa dari kelas VIII-4

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2013) “Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili”. Terkait dengan penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang objek penelitian yang akan dilakukan pada saat proses penelitian dengan menggunakan angket. Pengumpulan data adalah salah satu langkah strategis yang terpenting dalam suatu penelitian, karena data yang diperoleh di lapangan akan saat bermanfaat dalam menyajikan hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun menurut Sugiyono (2016) “angket adalah teknik membuat data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Dari pendapat ahli diatas angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang berisikan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang harus di isi atau dijawab oleh

responden untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti. Yang dimana data tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan komunikasi verbal pada siswa SMP Negeri 2 Lingsar pada saat sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test). Setelah siswa mengisi instrumen angket, kemudian jawabannya akan dicocokkan sesuai dengan skor masing-masing item dan akan dijumlahkan.

Sebelum itu peneliti harus menentukan nilai intervalnya. Untuk menentukan nilai interval yang diinginkan maka terlebih dahulu menentukan nilai tinggi, yaitu $4 \times 20 = 80$ sedangkan untuk menentukan nilai rendah yaitu $1 \times 20 = 20$. Maka nilai tertinggi dikurangi nilai terendah dan hasilnya dibagi dengan jumlah kategori angket yaitu, $80 - 20 = 60$, kemudian hasil tersebut akan dibagi 3 yaitu $60 : 3 = 20$ jadi interval dalam penelitian ini adalah 20. Analisis data adalah suatu tata cara yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisis data yang sudah dikumpulkan agar memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini data yang akan diperoleh oleh peneliti adalah data yang bersifat kuantitatif berupa angka-angka. Kemudian untuk langkah-langkah pelaksanaannya menggunakan metode analisis statistik sebagai cara untuk mengolah data agar memperoleh hasil yang sesuai yang diinginkan. Teknik dengan penelitian ini maka metode analisis data yang digunakan adalah analisis data t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyebaran angket *pre-test* dilakukan kepada 128 siswa sebagai populasi dan diambil 10 siswa sebagai sampel, setiap siswa diberikan angket dengan jenis pertanyaan yang sama. Tujuan penyebaran angket *pre-test* ini adalah untuk mencari siswa yang akan dijadikan

sampel dalam penelitian yang berkaitan dengan Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. Adapun 10 siswa yang akan diambil sebagai sampel merupakan mereka yang memiliki keterampilan komunikasi verbal yang rendah dari keseluruhan populasi siswa yang diberikan angket *pre-test*. Angket yang diberikan terdiri dari 20 item pernyataan dan disediakan masing-masing 4 alternatif jawaban, untuk item jawaban pilihan Selalu diberi skor 4 (empat), Sering diberi skor 3 (tiga) Kadang-kadang diberi skor 2 (dua), Tidak pernah diberi skor 1 (satu) (Sugiyono, 2019). Responden diharuskan memilih salah satu dari keempat alternatif jawaban yang paling sesuai, dengan cara memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang telah disediakan.

Selanjutnya dapat dicari Md dengan rumus: $Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{84}{10} = 8,4$ setelah Md diketahui baru dimasukkan ke dalam rumus *t-test*. Dari hasil pengujian nilai t, dimana t-hitung = 5,089 lebih besar dari pada t-tabel = 2,262 dengan taraf signifikansi 5% maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka kesimpulan analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Lingsar”. Artinya hasil penelitian ini adalah “Signifikan”.

Dalam penelitian ini, analisis data keterampilan komunikasi verbal dilakukan dua kali dengan menggunakan *one grup pre-test* dan *post-test design* yang menggunakan 1 kelompok eksperimen, awalnya peneliti menetapkan jumlah populasi 128 siswa, setelah peneliti melakukan *pre-test* ternyata hanya 10 orang siswa yang mendapatkan nilai rendah dengan laki-laki 5 orang dan perempuan 5 orang. Selanjutnya peneliti

melakukan *treatment* terhadap 10 orang tersebut yang berupa Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing* sebagai perlakuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi verbal pada siswa. Selesai melakukan *treatment* peneliti melakukan *post-test*, ternyata hasil *post-test* ada perubahan.

Terlihat dari hasil *post-test* yang telah diberikan kepada siswa yang telah mendapatkan *treatment* Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing* dari awal kegiatan hingga akhir proses secara umum mengalami perubahan yang cukup signifikan, seperti MMH yang sebelumnya ia tidak pernah menerapkan tanda baca, lambang bunyi saat berkomunikasi, tidak memandang lawan bicara saat berkomunikasi, sangat kaku jika ia mengobrol dengan teman-temannya dan seringkali ia tidak menjaga nada bicara. Namun setelah mengikuti beberapa kali *treatment* dengan teknik *role playing*, membuat ia menjadi terbiasa dan mulai menyadari bahwa pada saat berkomunikasi tidak hanya sekedar suara yang dilontarkan, melainkan penerapan simbol bahasa, menggunakan bahasa tubuh serta etika saat melakukan kesepakatan.

Begitupun siswa LS dari hasil *pre-test* sebelumnya menunjukkan bahwa ia sering terbata-bata saat berkomunikasi, kalimatnya tidak tersusun dengan jelas sehingga ia sering tidak bisa menyampaikan maksud dari perkataannya namun setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* keterampilan komunikasinya lumayan meningkat, LS menjadi lebih percaya diri saat berbicara, pengulangan kata yang minim, dan penyampaian kalimatnya yang terstruktur. Sementara itu siswa IMS sebelumnya sulit merangkai kalimat dengan benar, kurang memahami lambang simbol, lambang bunyi dan sistem ejaan. Pada saat berbicara maupun menulis pesan ia menggunakan bahasa

daerahnya sendiri dengan kalimat yang tidak teratur sehingga teman-teman yang lain jarang bisa memahami maksud dari perkataannya, namun setelah diberikan *treatment* ia mulai memperbaiki struktur kalimatnya mulai menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar di lingkungan sekolah serta memahami penerapan simbol bahasa.

Sementara itu siswa MS sering memanggil teman-temannya dengan nama julukan dan nama orangtua, ia juga tidak pandai menyusun kalimat dengan benar, tidak menjelaskan maksud saat berdiskusi. Namun setelah ia mengikuti sesi bimbingan kelompok, MS tersadar bahwa memanggil orang lain dengan nama julukan itu tidak baik dan tidak sopan karena bisa melukai hati orang tersebut. Maka dari itu ia mulai memperbaiki tutur katanya, dan belajar untuk berbicara dengan baik kepada orang lain. Sementara itu siswa AL, setelah melakukan *pre-test* terlihat bahwa ia tidak bisa merangkai kalimat, tidak bisa menjelaskan maksud saat berdiskusi dengan dengan kelompok, jarang menggunakan bahasa tubuh, lebih sering menggunakan bahasa daerahnya sendiri pada saat berkomunikasi. Namun setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* siswa AL mampu meningkatkan setiap komponen komunikasi yang ia tidak terbiasa untuk menerapkannya menjadi lebih sering menggunakannya, agar memudahkannya untuk berkomunikasi.

Sementara itu siswa GNP, dari hasil *pre-test* nya ia sering tidak menerapkan tanda baca, lambang bunyi, system ejaan dan pada saat berbicara terlihat kaku karena tidak menggunakan gerakan tangan untuk mendukung informasi yang disampaikan. Namun setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ia sadar bahwa komponen-komponen komunikasi seperti tanda baca, lambang bunyi, system ejaan

dan menggunakan tangan untuk lebih memperjelas pesan yang akan disampaikan ini sangat penting diterapkan pada saat berkomunikasi agar lebih mudah dipahami oleh komunikan. Sementara itu siswa MAP, setelah dianalisa dari hasil *pre-test* nya terlihat bahwa jarang dan hampir tidak pernah menggunakan lambang simbol saat berkomunikasi, tidak bisa menjelaskan maksud saat berkomunikasi, tata bahasa saat berkomunikasi tidak tepat dan sering tidak memperhatikan lawan bicara serta tidak menjaga nada dan volume bicara saat berkomunikasi. Namun setelah mengikuti bimbingan kelompok saat teknik *role playing* ia mengetahui setiap lambang simbol dan mampu merangkai kata dengan benar serta lebih bisa menghargai lawan bicara dan menjaga nada volume bicara pada saat berkomunikasi.

Siswa SFH di ketahui dari hasil *pre-test* bahwa ia tidak pernah menggunakan lambang simbol saat berkomunikasi, menggunakan bahasa daerah sendiri berkomunikasi dengan setiap orang dan pada saat berbicara terlihat kaku karna tidak menggunakan gerakan tangan untuk mendukung informasi yang disampaikannya. Namun setelah dilakukan treatment berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ia lebih memahami dan mengetahui cara menerapkan lambang simbol serta menggunakan bahasa tubuh seperti gerakan tangan yang akan mendukung informasi yang disampaikannya. Sementara itu siswa RKP, berdasarkan hasil *pre-test* yang ia kerjakan bisa terlihat bahwa ia sangat jarang melakukan komunikasi baik lisan maupun pesan, oleh karna itu ia tidak mengerti atau asing dengan komponen-komponen komunikasi verbal yang harus di terapkan pada saat berkomunikasi. RKP masih sering menggunakan bahasa daerah di lingkungan sekolah bahkan

dengan guru sekalipun, ia jarang mengucapkan salam serta suka memanggil teman dengan julukan atau dengan nama orangtua. Namun setelah mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* keterampilannya lumayan meningkat, ia mulai menggunakan bahasa indonesia yang sopan saat berbicara dengan guru, dan ia sadar bahwa memanggil nama orang dengan julukan ataupun dengan nama orangtua itu hal yang tidak baik dan bisa menyakiti perasaan orang lain, ia menjadi lebih berhati-hati dalam berbicara dan berfikir dulu sebelum mengucapkan sesuatu agar tidak membuat orang lain tersinggung.

Begitupun dengan siswa RPH, yang dari hasil *pre-test* nya menunjukkan bahwa ia tidak bisa menjelaskan maksud dengan jelas pada saat diskusi kelompok, kalimatnya yang tidak tersusun baik sehingga menjadikan maknanya yang kurang tepat, bahasa indonesia yang masih campur-campur dengan bahasa daerah, serta gerakan tubuh yang sangat kaku saat berkomunikasi. Dan setelah dilakukan treatment berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ia menunjukkan perkembangan dalam keterampilannya berkomunikasi, ia paham bagaimana gerakan tubuh diterapkan serta bisa menjelaskan maksud dari opininya pada saat berdiskusi dengan teman.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil evaluasi setelah melaksanakan treatment para peserta bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* yaitu: MMH, LS, IMS, MS, AL, GNP, MAP, SFH, RKP dan RPH mengalami peningkatan keterampilan berkomunikasi verbal seperti memahami penggunaan simbol bahasa untuk menggambarkan konsep atau ide dengan efektif agar mudah dimengerti, memahami penggunaan tata bahasa yang benar dan

tepat dalam kontruksi kalimat dan penggunaan kata-kata, memahami penggunaan ekspresi wajah, gerakan tubuh dan tangan yang tepat untuk menekankan atau menggambarkan informasi, memahami situasi dan bisa mencari solusi yang menguntungkan bagi semua pihak saat melakukan kesepakatan. Dari hasil tersebut, maka dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan kesimpulan analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Keterampilan Komunikasi Verbal Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Lingsar”. Artinya hasil penelitian ini adalah “*Signifikan*”.

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti dapat memberi saran kepada semua pihak yang terkait, adapun saran-sarannya sebagai berikut: Kepala sekolah, Pastikan ada dukungan dan sumber daya yang cukup untuk melaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing* guna meningkatkan keterampilan komunikasi verbal siswa, ini bisa meliputi adanya guru BK yang berkompeten untuk terlibat dan penyediaan ruangan yang sesuai, kemudian memantau dan mengevaluasi pelaksanaan bimbingan kelompok secara berkala. Pastikan bahwa tujuan pengembangan keterampilan komunikasi tercapai dengan baik. Kepada guru BK, persiapkan materi yang sesuai dan relevan untuk bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*, ini harus mencakup komponen komunikasi verbal, cara bermain peran, dan contoh kasus. Memastikan bahwa *Role Playing* dirancang dengan sensitivitas terhadap perbedaan individu siswa, beberapa mungkin merasa enggan berpartisipasi, jadi pastikan lingkungan yang inklusif dan dukungan ekstra jika diperlukan. Kepada guru bidang studi juga diharapkan untuk ikut serta dalam mendukung layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role*

Playing. Kerja sama dengan guru BK untuk mengintegrasikan aspek komunikasi dalam kurikulum, ini akan membantu siswa melihat bagaimana keterampilan komunikasi berlaku dalam konteks pelajaran mereka. Kepada orang tua/wali murid, memberi tahu orang tua tentang rencana pelaksanaan *Role Playing* dan pentingnya keterampilan komunikasi verbal, minta mereka untuk mendukung dan mendorong anak-anak mereka berpartisipasi secara aktif. Ajak orang tua berbicara dengan anak-anak mereka tentang pengalaman *Role Playing* dan apa yang mereka pelajari, diskusi ini bisa membantu mengkonsolidasikan pembelajaran. Kepada siswa, jaga pikiran terbuka saat berpartisipasi dalam bimbingan kelompok dengan teknik *Role Playing*. Lihat ini sebagai kesempatan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi verbal, bukan sebagai evaluasi. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan kepada yang hendak ingin meneliti kembali tentang masalah ini, agar mengadakan penelitian yang lebih mendalam dan lebih luas jangkauannya mengenai aspek-aspek yang belum terungkap dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Erford, T. B. 2016. *40 Teknik Yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Yogyakarta. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Hamka, A. A. (2012). *Karakter Guru Profesional*. Cet. I, Jakarta Selatan: Al-Mawardi Prima
- Hanim, W. Badrujaman, A. Pratiwi, E. 2017. Pengaruh Teknik *Role Playing* Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol 6, No 2, 2017.
- Hariadi A dan Aluh H. 2016. Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa

- SMP untuk Konselor Sekolah. LPP Mandala. Mataram
- Hariadi A dan Aluh H. 2016. Penerapan Teknik Structure Learning Approach dalam Meningkatkan Self Advocacy Mahasiswa Prodi BK IKIP Mataram. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 1 No 2 Edisi Oktober 2016. Hal 117 – 127. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi A dan Dini K. 2017. Pengaruh Teknik Biblio Edukasi Terhadap Rasa Rendah Diri Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 8 Mataram. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 2 No 1 Edisi April 2017. Hal 194 – 202. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
- Hariadi A dan Jessica F.M. 2023. Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kontrol Diri dalam Bermedia Sosial Siswa SMP Kota Mataram *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 8 No 2 Edisi Oktober 2023. Hal 2089 – 2079. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi A, Aluh H dan Jessica F. M. 2020. Pengaruh Dukungan Psikologis Awal pada Remaja dalam Pencegahan Covid 19. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 5 No 2 Edisi Oktober 2020. Hal 1091 – 1106. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi A, Aluh H, dan Nuraeni. 2018. Penerapan Teknik Structure Learning Approach (SLA) dalam Meningkatkan Kesadaran Empati Diri Siswa Madrasah Aliyah Al Badriyah. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 3 No 2 Edisi Oktober 2018. Hal 600 – 605 Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi A, dan Andry A. M. L 2019. Pengaruh Teknik Video Edukasi Terhadap Berfikir Positif Siswa SMPN 16 Mataram. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 4 No 1 Edisi April 2019. Hal 727 – 741. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram.
- Hariadi A. 2013. Pengembangan Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP. Malang. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang. (Tesis, Tidak diterbitkan)
- Hariadi A. 2022. Pengaruh Media Visual terhadap Sikap Kemandirian SMA di Kabupaten Lombok Barat. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 7 No 1 Edisi April 2022. Hal 1508 – 1514. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi A. 2023. Hubungan Etika Pergaulan dengan Konsep Diri Siswa SMA di Kabupaten Sumbawa Barat. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 8 No 1 Edisi April 2023. Hal 1933 – 1945. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Harviainen, J. T. 2009. “*A hermeneutical approach to role-playing analysis*. *International journal of*

- role-playing*". *E-journal*. 1, (1), 66-78.
- Hasrul dan Hariadi A. 2021. Mereduksi Prasangka Etnik Siswa dengan Teknik Restructuring Cognitive Suatu Krangka Konseptual. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol. 6 No 1 Edisi April 2021. Hal 1213 – 1222. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Jigau, M. 2007. *Carbeer counseling compendium of methods and techniques*. Bucharest: AFIR.
- Komalasari. 2014. *Pembelajaran Kontektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kusno, Sutarto, Muzanni, A., Ahmad, H., Rahman, A., Hardiani, N. 2022. Improving Content Knowledge and Technological Skill of University Instructors: A Case Study for Online Learning Implementation during and after the COVID-19 Pandemic. *Hong Kong journal of Social Sciences*. Volume 59, Spring-Summer 2022, Pages 232-241. City University of Hong Kong Press. Link: <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85149292394&origin=resultslist>
- Milyane, T. M. Umiyati, H. Putri, D. Juliastuti. Akib, S. Daud, R. F. Dawami. Rosemary, R. Athalarik, F. M. Adiarsi, G. R. Maria P. Andi. Ramadhani, M. M. Rochmansyah. E. 2022. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Widina bhakti Persada.
- Ngalimun. 2020. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: PT Alphabet.
- Suharsimi, 2013. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikuto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Taniredja, T. Faridli, E. M. Harmianto, S. 2017. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: cv. Alfabeta.
- Utami, S. R. 2017. Pembelajaran Aspek Tata Bahasa Dalam Buku Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 1, Nomor 2. Desember 2017. 192-194.



UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991

e-mail: realita@undikma.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian, pengembangan atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran, pembelajaran, bimbingan dan konseling, dan Psikologi
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman
5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan, nama perguruan tinggi, kabupaten/kota, dan provinsi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik/email

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

REALITA JURNAL	VOLUME 9	NOMOR 1	EDISI April 2024	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--



Alamat Redaksi.

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : realita@undikma.ac.id
Web : e-journal.undikma.ac.id

