

ISSN (2503-1708)

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

JURNAL REALITA	VOLUME 4	NOMOR 8	EDISI Oktober 2019	HALAMAN 761 - 874	ISSN 2503 - 1708
-------------------	-------------	------------	-----------------------	----------------------	---------------------

**Diterbitkan Oleh:
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FIP IKIP MATARAM**

REALITA
BIMBINGAN DAN KONSELING
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung dan Penasehat	: Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D
	: Drs. Wayan Tamba, M.Pd
Penanggung Jawab	: Farida Herna Astuti, M.Pd
Ketua Penyunting	: Mustakim, M.Pd
Sekretaris Penyunting	: Hariadi Ahmad, M.Pd
Keuangan	: Asmini
Penyunting Ahli	: 1. Prof. Dr. Gede Sedanayasa, M.Pd
	: 2. Prof. Dr. Wayan Maba
	: 3. Dr. A. Hari Witono, M.Pd
	: 4. Dr. Gunawan, M.Pd
	: 5. Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd
Penyunting Pelaksana	: 1. Dr. Abdurrahman, M.Pd
	: 2. Mujiburrahman, M.Pd
	: 3. Drs. I Made Gunawan, M.Pd
Pelaksana Ketatalaksanaan	: 1. Ahmad Muzanni, M.Pd
	: 2. Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd
	: 3. M. Chaerul Anam, M.Pd
Distributor	: Nuraeni, S.Pd., M.Si
Desain Cover	: Ihwan Mustakim, M.Pd

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id
Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

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

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIP IKIP Mataram.

DAFTAR ISI

Halaman

Wiwin Fitria Ningsih, Ni Ketut Alit Suarti, dan Wiwiek Zainar Sri Utami Pengaruh Teknik Rasional Emotive Therapy (RET) Terhadap Sikap Sensitif pada Siswa Tunarungu Disekolah Inklusi SMK Negeri 5 Mataram	761 – 774
Baiq Sarlita Kartiani, dan M. Chairul Anam Pengembangan Metode <i>Picture and Picture</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD	775 – 781
Assuningsih, I Made Gunawan, dan Eneng Garnika Pengaruh Teknik Self Managemen terhadap Interaksi Sosial Siswa SMPN 2 Aikmel Kabupaten Lombok Timur	782 – 789
Wira Sahida, dan M. Samsul Hadi Pengaruh Teknik Reinforcement terhadap Sikap Mandiri Siswa SMP Negeri 1 Brang Ene Kab. Sumbawa Barat	790 – 798
Fatiya, Mujiburrahman, dan Diah Lukitasari Pengaruh Teknik Life Modeling terhadap Sikap Hormat pada Siswa Kelas XI di MA Ad-Dinnul Qayyim Gunungsari	799 – 805
Hariadi Ahmad dan Yolana Oktaviani Pengaruh Teknik <i>Self Instruction</i> terhadap Harga Diri pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Lingsar Kabupaten Lombok Barat	806 – 815
Muhammad Takdir Ibnu Mutalib, dan Nuraeni Pengaruh Konseling Rational Emotive Behavior Therapy terhadap Perilaku Pelecehan Seksual pada Siswa Kelas XI di SMKN 1 Batulayar Kabupaten Lombok Barat	816 – 822
Rosidi, dan Khairul Huda Pengaruh Konseling Behavior terhadap Perilaku Merendahkan Orang Lain di Media Sosial Facebook pada Siswa Kelas VIII Di MTs Al-Istiqomah Telagawaru Labuapi Kabupaten Lombok Barat	823 – 826
Abdurrahman Mengembangkan Karakter Siswa di Sekolah Dasar	827 – 830
Ahmad Zainul Irfan, dan Sugarna Pengaruh Media Video Edukasi terhadap Sikap Agresif pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Labuapi Kabupaten Lombok Barat	831 – 839
Irma Hadyati, dan Aluh Hartati Pengaruh Teknik <i>Role Playing</i> terhadap Pengendalian Diri dalam Belajar Siswa Kelas X di SMAN 7 Mataram	840 - 846
Dewi Rayani Metode Bercerita sebagai Media Penanaman Karakter Positif pada Anak Usia Dini	847 - 853
Riska Ayu Maningrum, dan M. Syarafuddin Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Kecemasan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Praya Kabupaten Lombok Tengah.....	854 - 862

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENGENDALIAN DIRI DALAM BELAJAR SISWA KELAS X DI SMAN 7 MATARAM

Oleh:

Irma Hadyati, dan Aluh Hartati

Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP Mataram

e-mail: Irmahadyanti89@gmail.com; dan aluhhartati@ikipmataram.ac.id

Abstrak: Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi sehingga siswa dapat membantu dirinya dalam pengembangan diri seperti ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain untuk menumbuhkan pengendalian diri. Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri dalam Belajar Siswa Kelas XSMA7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”. Tujuan penelitian adalah “Ingin Mengetahui Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMAN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”. Teknik *Sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah 379 siswa, sample yang digunakan adalah 8 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, angket, sertadokumentasi. Untuk menganalisis data menggunakan rumus *t-test*, berdasarkan analisis data *t* hitung sebesar 5,532 dengan nilai *t* tabel pada taraf signifikansi 5% dengan db $(N-1) = 7$ sebesar 2,365. Dengan demikian nilai *t* hitung lebih besar daripada nilai *t* pada tabel ($5,532 > 2,365$), sehingga dapat di simpulkan Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMA7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 dinyatakan **Signifikan**.

Kata Kunci : *Role Playing* dan Pengendalian Diri

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses yang terpenting di dalam meningkatkan sumber diri dengan lingkungannya. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai, sehingga mampu menyesuaikan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal.

Belajar merupakan pekerjaan yang biasa dilakukan oleh manusia pada umumnya ketika manusia ingin bisa

melakukan sesuatu tertentu. *Role Playing* (Bermain peran) merupakan salah satu teknik atau metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan, kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Teknik pembelajaran *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia social dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan teknik *role playing* diharapkan bisa

mengendalikan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi masalah itu muncul di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dalam diri atau (keluarga) seperti ekonomi menjadi utama yang memicu home dan ketidak harmonisan dalam keluarganya, karna orang tua tidak bisa memenuhi fasilitas ataupun kebutuhan anak seperti, handphone, laptop, motor atau kebutuhan yang lainnya dan kurangnya komunikasi dalam keluarga selain itu banyak keluarga yang mengalami broken home. Faktor eksternal dari luar (lingkungan) anak-anak tidak memiliki waktu untuk belajar dikarenakan lebih banyak bergaul dengan teman-temannya yg tidak berpendidikan. Berdasarkan pembahasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMAN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”.

KAJIAN TEORI

Pengaruh adalah Pengaruh adalah kekuatan yang ada atau yang timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dalam hal ini pengaruh lebih condong kedalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang atau lebih tepatnya pada karyawan, untuk menuju arah yang lebih positif. Bila pengaruh ini adalah pengaruh yang positif maka, seseorang akan berubah menjadi lebih baik, yang memiliki visi misi jauh kedepan.

Komalasari (2010 : 80) menyatakan bahwa *Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup

atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal itu tergantung apa yang diperankan.

(Fogg,2011). Dalam Triana (2012 : 52). *Roll playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan *Edutainment*. *Roll playing* suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan mahasiswa. Jill Hadfield dalam Santoso (2011:27) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan 6 7 unsur senang. Hal ini diperkuat pendapat Hadari Nawawi dalam Kartini (2007: 23) yang menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Makna pengendalian diri sering diartikan sebagai ilmu, kiat dan profesional. Manajemen diartikan sebagai ilmu karena merupakan suatu bidang pengetahuan yang secara sistematis berusaha memahami mengapa dan bagaimana orang bekerja sama. Manajemen diartikan sebagai kiat karena manajemen mencapai sasaran melalui cara-cara dengan mengatur orang lain menjalankan dalam tugas. Adapun manajemen diartikan sebagai profesi karena manajemen dilandasi oleh keahlian khusus untuk mencapai suatu prestasi manajer, dan para profesional dituntut oleh suatu kode etik.¹ Untuk mengetahui istilah manajemen, pendekatan yang digunakan adalah berdasarkan pengalaman manajer. Manajemen sebagai suatu sistem yang setiap komponennya menampilkan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan. Dengan demikian maka manajemen merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan

efisien. Pencapaian tujuan-tujuan organisasi dilaksanakan dengan pengelolaan fungsi-fungsi perencanaan (planning), pengorganisasian (organizing), penyusunan personalia atau kepegawaian (staffing), pengarahan dan kepemimpinan (leading), dan pengawasan (controlling).² Menurut Terry yang dikutip Syafaruddin, menyatakan bahwa manajemen merupakan proses yang khas yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengendalian yang masing-masing bidang tersebut digunakan baik ilmu pengetahuan maupun keahlian dan yang diikuti secara berurutan dalam rangka usaha mencapai sasaran yang telah ditetapkan semula.

METODELOGI PENELITIAN

Teknik analisis data merupakan teknik untuk memperoleh hasil penelitian atau kesimpulan yang mudah dipahami. Sugiyono (2015: 244) mengatakan bahwa Analisis data adalah “proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sistensa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”.

Dalam suatu penelitian ilmiah sudah tentu melalui proses analisis data untuk mendapatkan hasil penelitian yang representative. Dalam memproses dan memerlukan beberapa langkah terutama yang berkaitan dengan masalah subyek dan obyek penelitian yang diperoleh dari hasil pengumpulan data melalui angket. Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data/menganalisis data tersebut secara statistik. Dalam buku pengantar buku

pengantar Metodologi *Research* sosial dijelaskan bahwa mengelola data berarti menimbang sosial yang di jelaskan bahwa mengolah data berarti menimbang, menyaring, mengatur dan mengklasifikasikannya, menimbang dan menyaring berarti memilih dengan hati-hati data yang relevan, tepat dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Mengatur dan mengklasifikasikan data berarti menggolongkan data tersebut dengan menurut aturan tertentu. Data yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam tabel kerja dan di analisis dengan menggunakan analisis statistik. Adapun analisis statistik yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis *T-Test*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini, data yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test*, akan tetapi sebelum data-data tersebut dianalisis menggunakan rumus statistik *t-test*, peneliti terlebih dahulu melakukan tabulasi atas jawaban anket yang sudah terkumpul.

Untuk keperluan perhitungan analisis statistik, maka hipotesis alternatif (H_a) yang di ajukan pada bab II yang berbunyi : Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019, maka perlu di ubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nol (H_0) sehingga berbunyi : Tidak Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. Menyusun table nilaidan *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah pemberian *treatment* teknik *role playing*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4. : data nilai hasil penghitungan *pree-test* dan *post-test* dan

tabel 4. kerja untuk menghitung nilai t menggunakan rumus t -test.

Berdasarkan hasil perhitungan t -test yang diperoleh melalui analisis, ternyata nilai t diperoleh = 5,532 kemudian dikonsultasikan dengan nilai t dalam tabel dengan db $(N-1) = 8-1 = 7$ dengan taraf signifikan 5% = 2,365. Adapun pengaruh penggunaan teknik *role playing* Terhadap pengendalian Diri Belajar Siswa Kelas X SMAN 7 Mataram. Dari hasil uji t -test menunjukkan nilai t hitung sebesar 5,532 maka berdasarkan taraf signifikan 5% dan db = 7 ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 2,365. Adapun Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMAN 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 signifikan.

Dalam penelitian ini adapun hubungan teknik *role playing* terhadap pengendalian diri dalam belajar siswa, analisis data dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan teknik *role playing*. Karena dalam penelitian ini menggunakan one group *pree-test post-test desing*. Dengan demikian, bahwa pelaksanaan teknik *role playing* mempunyai peranan yang positif dalam membantu siswa meningkatkan pengendalian diri terhadap belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. Oleh karenanya pihak yang terkait dalam pelaksanaan teknik *Role Playing* seperti guru BK hendaknya tetap melaksanakan teknik *role playing* dan melakukan kerjasama yang baik serta dilakukan secara intensif dan terprogram, karena terbukti bahwa teknik *role paying* akan membantu siswa dalam meningkatkan pengendalian diri terhadap belajar siswa, hal ini bisa dilihat pada hasil jawaban angket *post-test* siswa sebagai bukti telah melaksanakan teknik *role playing*, juga kepada siswa sebagai subyek pelaku, hendaknya betul-

betul memanfaatkan proses teknik *role playing* yang ada disekolah, serta memiliki konsep-konsep sikap positif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial, selain itu pula kepada guru BK, hendaknya selalu menjalani kerjasama yang baik dengan orang tua/wali murid, guru pembimbing, guru bidang studi, wali kelas serta pihak-pihak lainnya.

Calhoun dan Acocella (Ghufron & Rini 2016:22) menyatakan bahwa pengendalian diri sebagai pengaturan Proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Dalam rangka membantu dalam meningkatkan pengendalian diri dalam belajar siswa dan tidak kalah penting juga adalah orang tua/wali murid, hendaknya terus mendorong dan mengarahkan anak-anaknya dengan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran yang berlangsung disekolah, sehingga mereka akan dapat diterima oleh lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat sekitarnya yang pada akhirnya akan mendatangkan perubahan sikap, sehingga ia akan mendapatkan prestasi yang baik atau memuaskan di dalam bidang pendidikan.

Komalasari (2010:80) menyatakan bahwa *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pelaksanaan teknik *role playing* sangat berguna untuk meningkatkan pengendalian diri dalam belajar siswa untuk membentuk menjadi pribadi yang lebih baik karena siswa lebih paham tentang hal-hal yang memang seharusnya dilakukan siswa, termotivasi untuk belajar, menjadi siswa yang lebih baik, mengubah sikap siswa berkeinginan lebih baik dari sebelumnya. Selain itu dengan teknik *role playing* yang

dilakukan akan memperbaiki dirinya dan memperbaiki dirinya yang dulunya kurang baik menjadi lebih baik.

Analisis yang sudah peneliti lihat selama penelitian berlangsung bahwa sebelum dilakukan teknik *role playing*. Siswa sangat enggan dan sering merasakan malas, tidak menyukai pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, tapi setelah penelitian melakukan teknik *role playing* dan menjelekan secara terperinci tujuan dan pemahaman tentang teknik *role playing* ini, siswa tidak lagi merasa malas dan bahkan perlahan siswa mulai belajar untuk mengurangi waktu untuk bermain, siswa tidak lagi merasa malas dan bahkan perlahan siswa mulai mengatur waktu belajar dengan baik, menyukai mata pelajaran tertentu dan sikap tidak senang terhadap guru mata pelajaran tertentu dan sikap tidak senang terhadap guru mata pelajaran tertentu sedikit demi sedikit berubah menjadi senang dan lebih baik.

Berdasarkan landasan teori yang telah diajukan, dibandingkan dengan analisis data yang diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan analisis statistik dengan rumus *t-test*, ternyata hipotesis nol (H_0) yang berbunyi: Tidak Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 ditolak, dan Hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi :Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 diterima.

Dengan demikian, bahwa pelaksanaan teknik *Role Playing* mempunyai peranan yang positif dalam meningkatkan pengendalian diri dalam belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan kata lain semakin intensif pelaksanaan teknik *Role*

Playing disekolah, maka semakin meningkat pengendalian diri dalam belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Nilai t hitung sebesar 5,532 dan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 8$, lebih besar pada nilai t pada tabel ($5,532 > 2.365$) sehingga dapat dikatakan signifikan” maka dapat disimpulkan bahwa : Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019, sehingga dikatakan hasil pnhitungan adalah Signifikan.

Kepala sekolah, hendaknya sebagai bahan pengambilan kebijakan untuk lebih mensosialisasikan bahwa pentingnya pelaksanaan Teknik *Role Playing* Terhadap Pengendalian diri Dalam Belajar Siswa Kelas X SMA 7 Mataram, supaya kreatif dan cepat tanggap untuk mengadakan teknik *role playing* untuk membantu dalam proses meningkatkan pengendalian diri dalam belajar siswa. Kepada guru BK, hendaknya pelaksanaan teknik *Role Playing* dilakukan secara intensif dan terprogram, karna terbukti bahwa *Role Playing* akan membantu dalam meningkatkan pengendalian diri dalam belajar siswa.

Kepada siswa, diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya. Dan hendaknya betul-betul memanfaatkan teknik *Role Playing* yang ada disekolah, serta memiliki konsep-konsep pengendalian diri yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari. Bagi orang tua/wali, hasil peneltian dapat bermanfaat bagi orang tua untuk lebih memperhatikan sikap anak dan ikut serta dalam meningkatkan pengendalian diri dalam belajar siswa pada anak dengan baik.

Kepada Peneliti Lain diharapkan kepada peneliti lain yang berminat meneliti kembali tentang pengendalian

diri, agar mengadakan penelian yang lebih mendalam dan lebih luas khususnya mengenai aspek-aspek pengendalain diri yang belum terungkap dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab, M.A, 2008, *Metode dan Model-Model Mengajar*, Bandung : Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto Suharsimi, 2015. *Prosedur Penelitian Langkah Analisis*.
- Austy Azi. 2017. *Pengaruh Role Playing Terhadap Pengendalian Diri Dalam Belajar Siswa*.
- Budianingsih Asri, 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rinika Cipta.
- Fathurrahman Pupuh, Dkk, 2007, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Rifaka Aditama
- Faturrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan pembelajaran modern (konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran)*. Yogyakarta : Garudhawaca.
- Hakim, Thursan. 2010. *Belajar secera efektif*. Jakarta : Puspa swara
- Ikip Mataram, 2011. *Pedoman Pembimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah*
- Komalasari, 2010. *pembelajaran kontekstual*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Lesmana, Aditya. 2012. *Analisis Pengaruh Media Sosia Tweeter Terhadap Pembentukan Band Attachment*. Universitas Indonesia: Jakarta.
- M. Nur Ghufron, dan Rini Risnawita S. 2016. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Mahmud, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bandung: Pustaka Setia Pustaka Pelajar*.
- Nikmah Lailatul, 2017, *Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas VIII SMPN 8 KEDIRI*, Kediri.
- Ratna, Lilies: 2013. *Teknik –Teknik konseling*. CV Budi Utama.
- Reni hidayati. 2011. *Penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil Belajar PKN siswa kelas V SDN Pelemgandung 1 Karangmalang sragen Tahun ajaran 2010/2011*.
- Sucimah. 2016. *Pengaruh Konseling Behavioristik Terhadap Pengendalian Diri Pada Siswa XI SMA Negeri 1 Praya Timur Kabupaten Lombok Tngah Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Sudjana Nana, Suwariyah Wari, 1991, *Model-Model Mengajar CBSA* Bandung: CV. Sinar Baru Offset.
- Sugiyono, 2015. *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta. Sugiyono, 2013
- Suryana, Yayan. 2015. *Metode penelitian manajemen pendidikan*. CV Pustaka Setia
- Taniredja, dkk. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Epektif*. Alfabeta: Bandung.
- Triana, Neni. 2012. *Interprofesional education (IPE)*. Yogyakarta: Deepublish
- U.Lailiyah. 2010. *Kontrol Diri dan Gaya Hidup Konsumtif*. <http://gilib.uinsby.ac.id/bab/pdf.html>. Diakses tanggal 16 februari 2018 pukul 11.00
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 1998. *Psikologi Pendidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto.2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN MATARAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
Jurnal Realita

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: bk_fip@ikipmataram.ac.id; web: ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id.

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran,
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. Fotokopi 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 dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

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 IKIP Mataram.

JURNAL REALITA	VOLUME 4	NOMOR 8	EDISI Oktober 2019	HALAMAN 761 - 874	ISSN 2503 - 1708
---------------------------	---------------------	--------------------	-------------------------------	------------------------------	-----------------------------



Alamat Redaksi.

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id
Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

