

P ISSN : 2503 - 1708

E ISSN : 2722 - 7340

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

REALITA JURNAL	VOLUME 8	NOMOR 1	EDISI April 2023	P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--

Diterbitkan oleh:

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

REALITA
BIMBINGAN DAN KONSELING
Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

Pelindung : Rektor Universitas Pendidikan Mandalika
: Dekan FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Penanggung Jawab : Kaprodi BK FIPP Universitas Pendidikan Mandalika

Editor

Hariadi Ahmad, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Associate Editor

Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Mujiburrahman, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ahmad Muzanni, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

M. Chaerul Anam, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Editorial Board

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D Universitas Negeri Jember Jawa Timur

Drs. Wayan Tamba, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Farida Herna Astuti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Ichwanul Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reza Zulaifi, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Jessica Festi Maharani, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Reviwer

Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. A. Hari Witono, M.Pd Universitas Mataram NTB

Prof. Dr. Wayan Maba Universitas Mahasaraswati Bali

Dr. Gunawan, M.Pd Universitas Mataram NTB

Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. Universitas Pendidikan Mandalika

Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

Wiryo Nuryono, M.Pd Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur

Hasrul, S.PdI., M.Pd STKIP Kie Raha Ternate Maluku Utara

Dita Kurnia Sari, M.Pd UIN Sunan Ampel Surabaya Jawa Timur

Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons Universitas PGRI Maha Dewa Bali

Ari Khusumadewi, M.Pd Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur

M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Univ. Mathla'ul Anwar Banten
Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Univ. Nahdlatul Ulama Cirebon
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari Sulawesi Tenggara
Ginangjar Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok Sumatera Barat
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosowa Makassar Sulawesi Selatan
Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan Kalimantan Utara
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi Jawa Barat

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita 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

Jurnal Realita 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

Wiryo Nuryono, Elisabeth Christiana, dan Budi Purwoko

Pendekatan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Adiksi Game Online .. 1853 - 1861

Ahmad Syarofudin

Implementasi Konseling Krisis untuk Mengatasi Trauma Korban Bullying di Sekolah Menengah Atas 1862 – 1868

Kiki Saputra dan Irman

Peran Guru BK/Konselor dalam Pembentukan Agen Anti Bullying di Sekolah 1869 – 1877

Siti Fauziah dan Netrawati

Perbedaan Perilaku Altruisme pada Siswa Ditinjau dari Jenis Kelamin di MTsN 6 Kota Padang 1878 – 1886

Mustakim dan Nurul Hidayati Mustakimah

Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini dengan Metode Bernyanyi di TK Yazida NW Tangar 1887 – 1896

Muhamad Hamdi

Penerapan Metode Karya Wisata dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 14 Cakranegara 1897 – 1906

Eneng Garnika dan Baiq Rohiyatun

Implementasi Manajemen Emosi Pada Ibu dengan Anak Gangguan Speech Delay 1907 - 1917

Ahmad Zainul Irfan dan M Najamuddin

Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Penggunaan Media Kolase pada Anak Kelompok A di PAUD Matahari Goak Daye Desa Aik Bukaq 1918 - 1924

Ni Kadek Sri Artini

Penggunaan Papan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I pada Semester I di SDN 14 Cakranegara 1925 - 1932

Hariadi Ahmad

Hubungan Etika Pergaulan dengan Konsep Diri Siswa SMA di Kabupaten Sumbawa Barat 1933 - 1945

Aluh Hartati

Pengaruh Teknik Konseling Behavioristik terhadap Perilaku Menunda Tugas Siswa MTS Lombok Tengah 1946 - 1952

Ni Made Sulastri dan Farida Herna Astuti

Pengaruh Teknik Shaping terhadap Sikap Konformitas pada Siswa 1953 - 1959

Muhammad Iqbal, Lu'luin Najwa dan Hasnun Muda Hasan

Analisis Kualitas Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Didik pada TK PGRI Arrahmah Subahnala Batukliang 1960 - 1967

Tri Putri Amelia S, Marsal Yunas Muliadi Hasibuan, dan Dasril

HISBAH: Model Konseling Islam Klasik Dalam Implementasi di Sekolah untuk Mengatasi Krisis Spiritual 1968 - 1977

Tasya Nabilah Mutiara, dan Netrawati

Perbedaan Perilaku Agresif Siswa Laki-Laki dan Perempuan di SMAN 16 Padang 1978 - 1986

Tri Putri Amelia S dan Silvianetri

Konseling Kelompok dengan Teknik Cognitive Restructuring untuk Mereduksi Keterlambatan Peserta Didik 1987 - 1995

Siswati

Penggunaan Metode Demontrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas I B SDN 33 Mataram 1996 - 2004

Supriadi

Penggunaan Model Resiprokal dalam Kelompok Belajar sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Penjasorkes Semester I Siswa Kelas V SD Negeri 40 Ampenan 2005 – 2013

Ni Ketut Alit Suarti, Deni Kurniawan, dan Intan Kusuma Wardani

Pengaruh Teknik Role Playing terhadap Sikap Rendah Diri pada Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Gunungsari 2014 – 2024

Menik Aryani

Implementasi Administrasi Tata Usaha dalam Bidang Keuangan Pembiayaan Pendidikan di SMAN 1 Bayan 2025 – 2031

Suharyani

Parenting Education dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini di PAUD Al-Akram Desa Sepapan Kecamatan Jerowaru Kabupaten Lombok Timur 2032 – 2045

Reza Zulaifi

Efektifitas Konseling Kelompok dengan Teknik Thought Stopping untuk Mengurangi Tingkat Kecemasan Akademik Siswa Kelas X SMKN 2 Mataram 2046 – 2052

PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP SIKAP RENDAH DIRI PADA SISWA KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 1 GUNUNGSARI

Oleh:

Ni Ketut Alit Suarti, Deni Kurniawan, dan Intan Kusuma Wardani

Program Studi Bimbingan dan konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia

Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Nusa Tenggara Barat Indonesia

Email: alitsuartiundikma@gmail.com; dekurniawan52@gmail.com; dan intankusumawardani@undikma.ac.id

Abstrak. Rumusan masalah dalam penelitian ini Adalah: Apakah Ada “Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Sikap Rendah Diri Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Gunungsari. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Teknik *role playing* terhadap rendah diri Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Gunungsari. Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan *one group pre-test-post-test design*. Teknik pengumpulan data yang di gunakan adalah angket, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Dan analisis data menggunakan rumus *t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan *t-test* yang diperoleh melalui analisis, ternyata nilai *t* diperoleh= 5,523 Kemudian dikonsultasikan dengan nilai *t* dalam tabel dengan $db (N-1) = 8-1=7$ dengan taraf signifikansi $5\% = 2,365$. Dengan demikian nilai *t* _{hitung} hasil penelitian ini lebih besar dari nilai *t* _{tabel} yakni $5,523 < 2,365$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh teknik *role playing* terhadap sikap rendah diri pada siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Gunungsari.

Kata Kunci : *Role Playing*, Sikap Rendah Diri

PENDAHULUAN

Dalam pendidikan, tidak sedikit siswi yang mengalami perasaan rendah diri di sekolah sehingga mengakibatkan tidak mampu bersaing dengan teman-temannya dalam belajar, seperti merasa diri paling bodoh, paling miskin, paling jelek dan lain sebagainya. Rasa rendah diri adalah perasan bahwa seseorang lebih rendah dibandingkan dengan orang lain dalam satu atau lain hal. perasan demikian dapat muncul sebagai akibat sesuatu yang nyata atau hasil imajinasinya saja Kartono (2014:119) menjelaskan “Perasaan rendah diri (*inferior*) dapat melemahkan fungsi berfikir, intelektual, dan kemauan anak. Semakin kuat perasaan *inferior* anak dan semakin tidak terkontrol, dampaknya semakin menghambat dan melumpuhkan

kehidupan jiwani anak melumpuhkan pula daya adaptasi anak dalam masyarakat ramai. Sebagai akibat jauhnya, anak melakukan reaksi yang “*over*”, misalnya *over compesantie*, *overacting*, menjadi eksplosif, dan gemar berkelah serta melakukan kekerasan”.

Dalam sumber yang berbeda dijelaskan mengenai Minder atau rendah diri adalah perasaan diri tidak mampu dan menganggap orang lain lebih baik dari dirinya. Sedangkan Yusuf & Nurihsan (dalam Agustina, 2014: 77) menjelaskan bahwa “Rasa rendah diri atau *inferioritas* dapat diartikan sebagai perasaan atau sikap yang pada umumnya tidak disadari yang berasal dari kekurangan diri, baik secara nyata maupun maya (imajinasi).

Dari beberapa pendapat ahli maka dapat disimpulkan bahwa rendah diri adalah bahwa perasaan rendah diri dapat terjadi tanpa disadari karena individu yang merasa bahwa dirinya tidak mampu, tidak berharga dan sebagainya yang bersifat negatif, lama-kelamaan akan tertanam dalam dirinya bahwa dirinya memang seperti itu dan dimunculkan dalam bentuk sikap yang sulit diubah.

Siswa yang mengalami rendah diri dalam bergaul, tentunya memerlukan guru bimbingan dan konseling agar dapat membantu menyelesaikan masalah rendah diri dalam bergaul yang dihadapi siswi. Prayitno, dkk (dalam Sumiati 2014:3) mengatakan “Guru pembimbing adalah guru yang mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh dalam kegiatan bimbingan dan konseling terhadap sejumlah peserta didik”.

Guru pembimbing di sekolah dalam menangani berbagai macam masalah siswa sering kali menggunakan beberapa teknik dalam memberikan konseling salah satunya adalah *role playing*. Montola (dalam Harviainen, 2009:5) menjelaskan “*role playing* merupakan proses interaktif 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”. Sedangkan Moreno (dalam Jigau, 2007: 543) menjelaskan mengenai *role playing* merupakan “simulasi realitas melalui permainan, tanpa konsekuensi dalam kenyataan, menawarkan "pemain" kemungkinan untuk memainkan bagian-bagian tertentu atau mempraktekkan perilaku tertentu”.

Role playing merupakan kegiatan permainan yang dilakukan secara kelompok dan masing-masing anggota akan memerankan peran tertentu

sehingga ia mendapatkan pengalaman baru atau memperbaiki pengalaman lama untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan sosial dan intelektualnya. Melalui kegiatan *role playing*, hambatan-hambatan yang dialami individu dikurangi sehingga individu dapat mengadakan eksplorasi perilaku. Sebagai hasilnya timbulah perasaan-perasaan baru dan perasaan-perasaan lama dihayati di dalam konteks baru.

Dari beberapa pendapat maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah kegiatan permainan yang dilakukan secara kelompok dan masing-masing anggota akan memerankan peran tertentu sehingga ia mendapatkan pengalaman baru atau memperbaiki pengalaman lama untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan sosial dan intelektualnya.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di sekolah SMAN 1 Gunungsari kelas XI IPA. Peneliti menemukan sejumlah masalah diantaranya siswa sering dibandingkan prestasinya dengan siswa yang lain, merasa dirinya jelek, tidak percaya diri tampil di depan kelas, tidak ceria, prestasi belajar cenderung rendah, kurang pandai bergaul dan susah mengungkapkan pendapat dalam kelompok belajar, sering dikucilkan oleh teman temannya karena fisik, merasa tidak pantas bergaul dengan siswa yang berprestasi sehingga beberapa para guru sering memberikan perhatian yang lebih kepada siswa yang berperstasi saja hal itu membuat siswa yang tidak memiliki prestasi kurang diperhatikan sehingga siswa menjadi rendah diri .

Dari permasalahan di atas tersebut, bahwa siswa yang mengalami rendah diri dalam pergaulan merupakan tanggung jawab guru bimbingan dan konseling untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh siswa agar dapat berkembang secara optimal. Kegiatan pemberian bantuan diberikan

kepada semua siswa dimana terjadi proses belajar mengajar, termasuk salah satunya di SMAN 1 Gunungsari. Penyebab masalah itu muncul karena pola asuh orang tua yang salah dan *broken home* sehingga siswa kurang mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari kedua orang tuanya dan sering dimarah dijasdipikasi oleh orang tua sehingga hal itu menyebabkan siswa menjadi rendah diri, tidak termotivasi belajar, malu bergaul dengan teman temannya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa. Pendidikan merupakan usaha membantu siswa untuk menuju perkembangan optimal baik secara fisik, mental maupun sosial. layanan bimbingan konseling dengan teknik *role playing* kepada siswa yang kepercayaan dirinya rendah. Teknik ini melatih seseorang untuk mampu berkomunikasi interpersonal dan melatih seseorang untuk mengatasi rasa malu dan rendah diri.

Rendah diri adalah bahwa Perasaan Rendah Diri dapat terjadi tanpa disadari karena individu yang merasa bahwa dirinya tidak mampu, tidak berharga dan sebagainya yang bersifat negatif, lama-kelamaan akan tertanam dalam dirinya bahwa dirinya memang seperti itu dan dimunculkan dalam bentuk sikap yang sulit diubah.

KAJIAN PUSTAKA

Setiap manusia diberikan potensi yang besar di dalam dirinya, melalui potensi itu manusia bisa mengembangkannya dengan optimal, ada yang mampu mengembangkan potensi itu dengan baik dan ada yang tidak. Salah satu contoh dari segi fisik, bagi individu yang mampu menerima keadaan fisiknya akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan bagi yang tidak mampu maka akan merasa rendah diri. Hal ini kerap kali menimbulkan individu itu menganggap

dirinya tidak mampu, menganggap dirinya lemah dan merasa orang lain jauh lebih baik dari dirinya.

Adler (dalam Agustina, 2014: 6) menjelaskan “sikap rendah diri mencangkup segala rasa kurang berharga yang timbul karena ketidakmampuan psikologis atau sosial yang dirasa subyektif, ataupun karena keadaan jasmani yang kurang sempurna. Sedangkan Yusuf & Nurihsan (dalam Agustina, 2014: 77) bahwa “Rasa rendah diri atau *inferioritas* dapat diartikan sebagai perasaan atau sikap yang pada umumnya tidak disadari yang berasal dari kekurangan diri, baik secara nyata maupun maya (imajinasi). Sedangkan menurut Adler (dalam Wahyudi, 2010: 136)) bahwa setiap orang menderita inferioritas dalam bentuk yang berbeda-beda. *Inferiority feeling* ditandai dengan adanya perasaan tidak kompeten atau kekuranganmampuan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat pahami bahwa perasaan rendah diri dapat terjadi tanpa disadari karena individu yang merasa bahwa dirinya tidak mampu, tidak berharga dan sebagainya yang bersifat negatif, lama-kelamaan akan tertanam dalam dirinya bahwa dirinya memang seperti itu dan dimunculkan dalam bentuk sikap yang sulit diubah.

Sikap rendah diri dapat muncul dari berbagai bentuk dan keadaan, termasuk dalam bentuk fisik. Adler (dalam Booree 2010: 144) yaitu: Inferioritas dimulai dari inferioritas organ. Inferioritas organ adalah kenyataan bahwa setiap individu memiliki kelemahan, sekaligus kelebihan tertentu, baik secara anatomi maupun fisiologi. Karena setiap manusia ada yang lahir dengan kondisi jantung yang lemah, atau mengidap kelainan jantung dini, paru- paru lemah, asma atau polio, ada yang mengalami masalah penglihatan, pendengaran atau otot sejak kecil. Dan terkadang ada yang bermasalah dengan

berat badan, baik itu gemukan atau kerempeng.

Bentuk rendah diri psikologis dapat menyebabkan individu yang mengalaminya tertekan dan menderita. Menurut Adler (dalam Booree 2010: 145) menjelaskan bahwa: Orang-orang lebih banyak mengidap inferioritas psikologis. Seperti: orang dilabel bodoh, nakal, lemah. Ada yang mulai meyakini tidak mampu berbuat hal-hal yang positif. Atau dalam hal mengikuti ujian berkali-kali dan memperoleh nilai yang menunjukkan kita berada jauh di bawah teman yang lain. Atau dilecehkan karena tampang yang jelek sehingga tidak punya teman.

Sikap rendah diri kompleks atau sikap rendah diri berlebihan dapat dikatakan sudah akut dan paling berpengaruh dari pada bentuk rendah diri yang lain. Adler (dalam Booree 2010: 146) menyatakan bahwa kompleks inferioritas adalah neurosis. Artinya masalah inferioritas sama besarnya dengan masalah kehidupan itu sendiri. Orang akan jadi pemalu, penakut, merasa tidak aman, ragu-ragu, pengecut, tertindas. Orang mulai mempercayakan pada orang lain untuk mengatur hidupnya.

Individu yang mengalami ini lebih suka menyendiri dan menutup diri dengan orang lain, mereka takut dan tidak aman jika nanti mereka akan dicap sebagai individu yang bodoh, lemah dan sebagainya. Perasaan inferioritas atau rendah diri bukan suatu pertanda abnormalitas, melainkan justru penyebab segala bentuk penyempurnaan dalam kehidupan manusia. Karena manusia didorong oleh kebutuhan untuk mengatasi inferioritasnya dan ditarik oleh hasrat untuk menjadi superior.

Sikap rendah diri adalah perasaan bahwa seseorang lebih rendah dibanding orang lain dalam satu atau lain hal. Sikap rendah diri bisa membuat orang yang merasakannya melakukan kompensasi

yang berlebihan untuk mengimbangnya, berupa perilaku antisocial yang ekstrim, menarik diri dan menyendiri. Hal ini didukung oleh pendapat Sarastika (dalam Agustina 2014: 11) menjelaskan bahwasanya “tingkah laku orang yang merasa rendah diri adalah: (a) Senang menyendiri; (b) Lemah dalam persaingan; (c) Pemalu; (d) Ragu-ragu dalam bertindak”. Senang menyendiri dapat diartikan menghindari lingkungan dan tidak ingin berinteraksi sosial dan berhubungan dengan siapapun.

Menyendiri dapat disamakan dengan menarik diri. Menarik diri merupakan suatu keadaan dimana seseorang menemukan kesulitan dalam membina hubungan secara terbuka dengan orang lain. Individu yang mengalami rasa rendah diri banyak menarik diri dari lingkungan disebabkan karena mereka menganggap bahwa orang lain akan menyatakan sikap negatif kepada mereka. Jadi, mereka lebih senang menyendiri karena dengan begitu bisa membuat mereka merasa nyaman. Mereka tidak ingin berkomunikasi dengan siapapun dan mereka cenderung tidak mempunyai teman akrab.

Role playing (bermain peran) adalah sebuah teknik yang di gunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoretis untuk klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang atau melakukan perubahan dalam, dirinya sendiri (dalam James&Gilliland, 2003). *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 atau di performasikan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Sedangkan *playing* dapat diartikan sebagai kegiatan bermain Moreno (dalam Jigau, 2007: 543) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan simulasi realitas melalui permainan, tanpa konsekuensi dalam

kenyataan, menawarkan "pemain" kemungkinan untuk memainkan bagian-bagian tertentu atau mempraktekkan perilaku tertentu.

Montola (dalam Harviainen, 2009:5) menjelaskan bahwa *role playing* merupakan proses interaktif 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.

Berdasarkan definisi di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *role playing* merupakan kegiatan permainan yang dilakukan secara kelompok dan masing-masing anggota akan memerankan peran tertentu sehingga ia mendapatkan pengalaman baru atau memperbaiki pengalaman lama untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan sosial dan intelektualnya.

Melalui kegiatan *role playing*, hambatan-hambatan yang dialami individu dikurangi sehingga individu dapat mengadakan eksplorasi perilaku. Sebagai hasilnya timbulah perasaan-perasaan baru dan perasaan-perasaan lama dihayati di dalam konteks baru. *Role playing* menyediakan kondisi bagi siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa dikenakan sanksi sosial terhadap perbuatannya.

Adapun manfaat-manfaat teknik *role playing* dapat diuraikan oleh peneliti dalam Jarvis, *et al.*, (2002: 4) bahwa manfaat dari *role playing* adalah: *Role playing* akan membantu siswa untuk menggunakan konsep dan pendapat yang tepat sesuai dengan pengalaman yang ia peroleh dari peran yang dimainkan.

Melalui keterlibatannya, siswa mampu menanamkan sikap menolong, memperoleh pengalaman langsung, siswa berlatih untuk berempati dan memahami temannya serta sesuatu yang merupakan proses normal dalam pembelajaran tidak

dihilangkan. Melalui kegiatan *role playing*, para pemain akan merasakan secara langsung pengalaman-pengalaman dari permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, para pemain juga akan memperoleh pengalaman baru tentang bagaimana bersikap dan berinteraksi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari, karena dalam kegiatan *role playing* siswa akan berlatih berkomunikasi dan berempati terhadap lawan mainnya.

Adapun Tahap-tahap *role playing* dapat diuraikan oleh peneliti tahap-tahap *role playing* Moreno (dalam Jigau, 2007: 532) mengikuti tahapan di bawah ini: Pembukaan, Guru pembimbing sebagai moderator yang menggambarkan topik, situasi yang diusulkan. Di tahap ini diperkenalkan pengaturan, lokasi, waktu, kondisi, tujuan, skenario, status dan peran, hubungan antara karakter yang terlibat.

Motivasi anggota kelompok, Moderator mencoba memotivasi anggota kelompok dengan melakukan "ice breaking" agar dapat memicu sikap positif. Selain itu fungsi moderator membuat anggota kelompok tertarik dengan menjelaskan beberapa manfaat dari kegiatan ini. Pada tahap ini, moderator membuat kesepakatan siapa yang menjadi aktor dan siapa yang menjadi pengamat.

Setelah aktor dan pengamat telah ditentukan, maka permainan akan dimulai. Aktor mendalami perannya dengan melihat deskripsi situasi. Sementara pengamat menyiapkan beberapa aspek yang akan dinilai. Selain itu pelaksanaan *role playing* dapat menumbuhkan pengembangan spontanitas dan kreativitas para pemainnya. Durasi dalam kegiatan ini bervariasi dan dapat disesuaikan. Mengevaluasi serta menganalisis peran yang telah dimainkan. Adanya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pengamat kepada para pemain.

Adanya evaluasi selama kegiatan *role playing* berlangsung. Kemudian ditutup dengan diskusi serta kesimpulan dari kegiatan *role playing* tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. yaitu suatu rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan pengaruh antara dua variabel. Variabel yang diangkat dalam penelitian ini meliputi variabel bebas, variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh teknik *role playing*, Sedangkan variabel terikat adalah rendah diri pada siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner angket, peneliti hanya melakukan observasi seperti treatment, tanya jawab dan memberikan angket kepada siswa. Sugiyono (2012) menyatakan bahwa metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang terkendali.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk secara langsung dapat mempengaruhi variabel penelitian dengan memberikan suatu perlakuan atau tindakan yang telah dirancang dalam penelitiannya.

Desain penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre test-Post test Design* (Satu Kelompok *Pre tes-Post test*) karena pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum eksperimen (01) disebut *pre test* dan pengukuran sesudah eksperimen (02) disebut *post test*. Populasi dapat diartikan sebagai subyek pada wilayah serta waktu tertentu yang akan diamati atau diteliti oleh peneliti. Populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: Obyek/subyek yang mempunyai kualitas

dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi yang diambil dalam penelitian ini berdasarkan rekomendasi dari guru bimbingan dan konseling di sekolah yaitu kelas XI IPA 1 dan IPA2 di SMAN 1 Gunungsari, yang terdiri dari 2 kelas dengan berjumlah 60.

Teknik pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2019: 149). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru BK atau konselor sekolah, sehubungan dengan kemampuan peneliti dan mengingat adanya keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, maka jumlah sampel yang direncanakan adalah berjumlah 8 siswa dan nanti akan diperoleh dari hasil *pre-test*.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket yang diberikan oleh peneliti berdasarkan indikator dari sikap rendah diri dan aspek aspek yang terdapat pada sikap rendah diri. diantaranya sebagai berikut: Ridwan (2015) mengatakan bahwa, angket dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu: 1) Angket terbuka, adalah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. 2) Angket tertutup, adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda *check list* (✓). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, jenis skala pengukuran digunakan skala interval, dan tipe skala pengukuran menggunakan skala perilaku yang berupa skala *Likert*.

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang dipakai adalah

metode angket sebagai metode pokok dan metode dokumentasi, observasi serta metode wawancara/interview sebagai metode pelengkap. Adapun analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan rumus *t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Role playing merupakan teknik yang dapat membantu siswa memahami diri sendiri, meningkatkan ketrampilan-ketrampilan perilaku, menganalisis perilaku atau menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku (Farida, 2014: 48). Maka teknik *role playing* dapat digunakan sebagai alternatif bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka bergabung dalam kelompok dan tampil dalam suasana kelompok. Sesuai dengan fungsi teknik *role playing*, siswa yang memiliki sikap rendah diri yang disebabkan oleh konsep diri negatif dapat berlatih tentang berempati, memahami diri dari perspektif lain, mendapatkan dukungan dari orang lain, mendapatkan konsep baru dari peran yang dimainkan, memperoleh pengalaman baru, terlibat dalam kelompok dan melihat bagaimana orang lain berperilaku efektif. Berdasarkan fungsi tersebut, siswa akan melatih diri untuk mengembangkan konsep diri yang positif sehingga mampu meningkatkan kepercayaan dirinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan melakukan teknik *role playing* terhadap sikap rendah diri. Prosedur pelaksanaan *role playing* adalah persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan diskusi serta ulangan. Siswa akan berlatih ketrampilan-ketrampilan dan konten yang berkaitan dengan sikap rendah diri.

Sikap rendah diri adalah perasaan bahwa seseorang lebih rendah dibanding orang lain dalam satu atau lain

hal. Perasaan demikian dapat muncul sebagai akibat sesuatu yang nyata atau hasil imajinasinya saja. Rasa rendah diri sering terjadi tanpa disadari dan bisa membuat orang yang merasakannya melakukan kompensasi yang berlebihan untuk mengimbangnya, berupa prestasi yang spektakuler, atau perilaku antisosial yang ekstrim, atau keduanya sekaligus. rasa rendah diri mencakup segala rasa kurang berharga yang timbul karena ketidakmampuan psikologis atau sosial yang dirasa secara subyektif ataupun karena keadaan jasmani yang kurang sempurna. rendah diri adalah perasaan menganggap terlalu rendah pada diri sendiri. bahwa perasaan rendah diri terutama yang terjadi pada siswa merupakan salah satu masalah pendidikan pada umumnya dan bimbingan konseling pada khususnya. rendah diri ada beberapa cara mengurangi rasa rendah diri, diantaranya mengenali potensi diri dan mengembangkannya, tidak harus selalu memandang keatas (orang lain), berhenti memikirkan kekurangan-kekurangan, memperluas pergaulan, mulai belajar bertanya kepada orang baru, memperhatikan penampilan, selalu bersikap tenang, coba sesuatu yang baru yang bersifat positif.

Rendah diri mereka tidak memenuhi ketepatannya mencapai kepenuhan dalam pergaulan, diterima, diakui, dicintai orang lain, mereka mendekati orang lain dengan hati-hati, mereka tidak terlalu sadar diri, mereka terlalu memandang unsur-unsur negatif yang ada pada diri mereka.

Role playing adalah bahan ajar yang dipraktikkan langsung pada siswa dengan suara yang menyertai serta sifat mendidik. penguasaan teknik *role playing* bertujuan agar proses belajar mengajar lebih menarik dan tidak jenuh rendah diri adalah Rasa rendah diri atau *inferioritas* dapat diartikan sebagai perasaan atau sikap yang pada umumnya tidak disadari

yang berasal dari kekurangan diri, baik secara nyata maupun maya (imajinasi) dengan demikian semakin baik penerapan teknik role playing maka sikap rendah diri pada siswa mulai berkurang. Sebagai sebuah proses tindak lanjut pengembangan dan peningkatan proses pembelajaran yang efektif maka peneliti mencoba melakukan penelitian di SMAN 1 Gunungsari yaitu dengan teknik role playing dalam pengaruh rendah diri pada siswa umumnya, serta siswa SMAN 1 Gunungsari sebagai subyek penelitian khususnya.

Penelitian ini tentang pengaruh teknik role playing terhadap sikap rendah diri pada siswa. digunakan rancangan penelitian eksperimen *on group pre-test*

dan *post-test design*. Rancangan penelitian ini menggunakan satu kelompok subjek yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberikan *treatment* (perlakuan) sehingga dapat diketahui perbedaan hasil *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan analisis statistik *uji-t independet*.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui angket lalu dianalisis menggunakan rumus *t-test*, akan tetapi sebelum data-data tersebut dianalisis menggunakan rumus *t-test*, peneliti terlebih dahulu melakukan tabulasi atas jawaban angket yang sudah terkumpul.

Tabel Kerja Untuk Menghitung Nilai *t* Dengan Menggunakan Rumus *t-test*

No	Subyek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gaind (d) <i>Post-test – Pre-test</i>	$X_d = d - md$	X_d^2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	AJ	45	50	5	-0,25	0,06
2	HS	36	40	4	0,75	0,56
3	LF	47	50	6	-1,25	1,56
4	MI	48	52	10	-5,25	27,56
5	ASP	45	50	5	-0,25	0,06
6	EJ	42	50	8	-3,25	10,56
7	JY	47	50	3	1,75	3,06
8.	RM	33	40	7	-2,25	5,06
N= 8		344	382	$\sum d = 38$		$\sum d^2 = 48,48$

Berdasarkan hasil perhitungan *t-test* yang diperoleh melalui analisis, ternyata nilai *t* diperoleh = 5,523 kemudian dikonsultasikan dengan nilai *t* dalam tabel dengan db (N-1) = 8-1=7 dengan taraf signifikansi 5%= 2,365. Dengan demikian nilai *t* hitung hasil penelitian ini lebih besar dari nilai *t* tabel yakni 5,523 < 2,365 maka hipotesis diterima pada taraf signifikansi 5% sehingga penelitian ini dinyatakan *Signifikan*. Berarti Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Sikap rendah diri pada Siswa Kelas XI IPA di SMAN1 Gunungsari

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*. Karena dalam penelitian ini menggunakan *one group pree-test and post-test design*. Dalam penelitian ini *treatment* yang diberikan kepada 8 siswa yang tergolong memiliki sikap tanggung jawab yang rendah terdapat pada ilustrasi yang ada dibagian lampiran. *Treatment* diberikan hanya 2 kali pertemuan, pertemuan pertama 45 menit begitu juga dengan pertemuan

kedua dikarenakan ada beberapa kendala waktu dan kondisi sekolah.

Dengan demikian, bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dalam teknik *role playing* ternyata mempunyai peranan yang positif dalam membantu siswa dalam mengurangi sikap rendah diri siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Gunungsari, hal ini berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan rumus statistic *t-test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 5,523 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dengan $df=7$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis yang dinyatakan dalam tabel distribusi *t* tabel adalah 2,365. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar dari pada nilai *t* tabel, ($5,523 > 2,365$) maka penelitian ini dikatakan signifikan. Oleh karena itu pihak ke yang terkait dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dalam teknik *role playing* ini seperti guru BK, hendaknya tetap melaksanakan kerjasama yang baik serta dilakukannya secara terprogram, karena terbukti bahwa bimbingan kelompok dalam teknik *role playing* ini dapat membantu siswa dalam mengurangi sikap rendah diri yang baik, hal ini dapat dilihat pada hasil jawaban angket *post-test* siswa sebagai bukti telah melaksanakan bimbingan kelompok dalam teknik *role playing* dan juga kepada siswa sebagai subyek pelaku, hendaknya betul-betul memanfaatkan proses bimbingan kelompok dalam teknik *role playing* yang ada di sekolah, serta memiliki konsep-konsep sikap positif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial, selain itu kepada Guru BK hendaknya selalu menjalani kerjasama yang baik dengan orang tua/wali murid, guru bidang studi, wali kelas serta pihak lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan nilai *t*-hitung sebesar 5,523 dan nilai *t*-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 7$, lebih besar dari nilai *t*-

tabel ($5,523 > 2,365$) sehingga dapat dikatakan “*signifikan*” maka dapat disimpulkan bahwa: Ada Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Sikap rendah diri Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Gunungsari.

Kepala Sekolah, hendaknya menjalin kerja sama dengan guru bimbingan dan konseling, wali kelas, guru bidang studi serta pihak-pihak lain dengan tujuan untuk lebih memahami teknik *role playing* terhadap sikap rendah diri pada siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Gunungsari. Kepada guru BK, supaya lebih kreatif dan cepat tanggap membantu dan mengontrol sikap tanggung jawab siswa dan mengembangkan teknik *role playing*. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang lebih luas mengenai aspek-aspek yang belum terungkap dalam penelitian ini dengan jumlah sampel yang lebih banyak. Oleh karena nya kepada pihak sekolah seperti guru bimbingan konseling, hendaknya tetap melaksanakan bimbingan kelompok, karena terbukti bahwa teknik *role playing* akan membantu siswa tidak memiliki sikap rendah, serta memiliki konsep-konsep sikap positif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. 2003. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Agustina, I. & Lukitaningsih, R. 2014. *Penerapan Strategi Reframing Untuk Mengurangi Perasaan Rendah Diri Siswa Kelas Vii-H Smp Negeri 1 Jogorogo Ngawi*. *Jurnal BK*, 4 (3): 711 Alfabeta
- Application and Presentation Staff Development and Presentation*.
- Booree, G. 2010. *Personality Theory: Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia*. Jogjakarta: Prismsophie

- Corey, G. 2005. *Teori dan praktek dari konseling dan psikoterapi*. Terjemahan oleh E. Koeswara. Jakarta: ERESCO.
- Farida, N. I. 2014. *Upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa remaja putri yang mengalami pubertas awal melalui layanan penguasaan konten dengan teknik bimbingan kelompok di kelas vii smpn 13 semarang tahun ajaran 2013/2014*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Hambali Adang dan Ujam Jaenudin. 2013. *Psikologi Kepribadian (lanjutan)*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 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 Ahmad dan Dini Kurnia. 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 Ahmad dan Mustakim. 2022. *Hubungan Kesetabilan Emosi Dengan Pengambilan Keputusan Karir Siswa Sma Negeri Kota Mataram*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 7 No 2 Edisi Oktober 2022. Hal 1664 – 1677. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad, Aluh Hartati, 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 Ahmad. 2021. *Hubungan Kestabilan Emosi Dengan Kontrol Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 6 No 2 Edisi Oktober 2021. Hal 1354 – 1364. Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika.
- Hariadi Ahmad. 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.
- 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 Ahmad. 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.
- James, R.K., & Gilliland, B.E. (2003). *Theories and strategies in counseling and*
- Jarvis, et al. 2002. "Role-playing as a teaching strategy". *Journal. Strategies for*
- Jigau, M. 2007. *Career counseling compendium of methods and techniques*. Bucharest: AFIR.
- Kartono. 2014. *Patologi Sosial 2, Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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.
- Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan, 2014. *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati. 2014. *Studi Kasus Siswa yang Rendah Diri Dalam Bergaul di Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Ngabang*. Pontianak: STKIP-PGRI Pontianak.
- TIM Penyusun IKIP Mataram. 2011. *Pedoman Pembimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram: IKIP Mataram.
- Wahyudi, R.A. 2013. *Hubungan Inferiority Feeling dan Agresivitas Pada Remaja Delinkuen (Studi Pada Penerima Manfaat Di Psmg Antasena Magelang)*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Yusuf, M. 2013. *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta: Prenada Media Grup.



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 8	NOMOR 1	EDISI April 2023	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

