

BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ETIKA PERGAULAN SISWA KELAS VII SMPN 51 SURABAYA

Lina Nur Azmi

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: linaazmi@mhs.unesa.ac.id

Mochamad Nursalim

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: mochmadnursalim@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK didukung dengan pernyataan walikelas VII D, diperoleh informasi bahwa sebanyak 18,75% Siswa-siswi di kelas VII D memiliki pemahaman etika pergaulan yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Bimbingan Kelompok Teknik Bermain peran untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, bentuk desain penelitian ini adalah *one group pre test design – post test design*. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket pemahaman etika pergaulan. Subjek pada penelitian ini adalah 8 siswa kelas VII D SMPN 51 Surabaya yang mendapatkan skor paling rendah. Teknik analisis data menggunakan statistic non parametric dengan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk menguji signifikansi terhadap kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran (*role playing*). Berdasarkan hasil perhitungan diatas, mean pre test sebesar 153, 29 dan mean post test adalah sebesar 175,75 dan selisih antara mean pre test dan post test adalah sebesar 22,46. Hasil analisis menunjukkan bahwa berdasarkan output "Test Statistics" diketahui Asymp Sig (2-tailed) = 0,012 karena nilai 0,012 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa "H₀ diterima", artinya ada perbedaan hasil pemahaman etika pergaulan pada pre test dan post test. Sehingga dapat dikatakan bahwa "Bimbingan Kelompok Teknik Bermain peran dapat meningkatkan Pemahaman Etika Pergaulan Siswa Kelas VII SMPN 51 Surabaya"

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok Teknik Bermain peran (*role playing*), Etika pergaulan di sekolah

Abstract

Based on the results of interviewing Guidance and Counseling teachers supported by 7thD class Homeroom Teacher's statement, information was obtained that around 18.75% of students in class 7thD had a low understanding in social ethics. This study aims to apply the Group Guidance of Role playing Techniques Group to increase students understanding Sin social ethics in school. This research type is quantitative research with experimental methods, the model of this study are one group pre-test design and post-test design. The instrument that is used in collecting data in this study is a social ethics understanding's questioner. The subjects in this study were 8, 7thD class students of SMPN 51 Surabaya who got the lowest score. These studies use nonparametric statistics technique with the Wilcoxon Signed Rank Test. Based on the results of the calculations above, the mean pre test is 153, 29 and the mean post test is 175.75 and the difference between the mean pre test and post test is 22.46. The results of this analysis showed that based on the "Test Statistics" output it's known that Asymp Sig (2-tailed) = 0.012 because 0.012 is smaller than < 0.05 , it can be concluded that "H₀ is accepted", that means there are differences in the results of social ethics understanding in the pre test and post test. So that group it can be said that "Guidance on the Role playing Technique Group can improve students Understanding in social Ethics in 7thD class Students of SMP 51 Surabaya"

Keywords: Guidance on the Role playing Technique Group, Social ethics at school

I PENDAHULUAN

Dalam Panduan Operasional Pelaksanaan Bimbingan Konseling, jika ditinjau dari tugas perkembangan remaja, berdasarkan SKKPD (Standar Kompetensi Kemandirian Peserta didik) (ABKIN) dijelaskan bahwa siswa mampu mencapai pola hubungan yang baik dengan teman sebaya dalam peranannya sebagai pria dan wanita. Dengan aspek perkembangannya adalah (1) Mempelajari norma-norma pergaulan dengan teman sebaya yang beragam latar belakangnya (2) Menyadari keragaman latar belakang teman sebaya yang mendasari pergaulan (3) Bekerja sama dengan teman sebaya yang beragam latar belakangnya (Kemendikbud, 2016). Pada masa remaja, para peserta didik lebih banyak meluangkan waktu bersama teman-temannya yang berasal dari berbagai lingkungan yang berbeda, maka dari itu diperlukan adanya pemahaman etika pergaulan sebagai suatu acuan bagi peserta didik dalam berperilaku ketika sedang berada dilingkungan pergaulannya, sehingga akan tercipta hubungan yang harmonis dengan teman maupun orang lain disekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK SMPN 51 Surabaya, diperoleh informasi bahwa bidang BK yang sering ditemukan masalah adalah bidang pribadi, dan salah satu masalah dalam bidang pribadi yang dialami siswa-siswi SMPN 51 Surabaya adalah rendahnya pemahaman mengenai etika dalam bergaul, baik itu dengan guru, teman, maupun warga sekolah yang lain. Hal ini menyebabkan mereka menjadi pribadi yang tidak memiliki perilaku sopan santun, sehingga kurang menghargai guru, kurang peduli dengan orang lain, sering membantah jika ditegur orang lain, dan senang mengolok temannya dengan kata-kata yang tidak pantas diucapkan. Menurut Guru BK, penyebab siswa memiliki pemahaman rendah mengenai etika dalam bergaul adalah karena mereka kurang mendapatkan pendidikan mengenai etika pergaulan yang baik dari lingkungan tempat tinggalnya, ketika di rumah mereka jarang mendapatkan perhatian dan nasihat karena orang tua sibuk bekerja, sehingga mereka terbiasa berperilaku sesuka hatinya, dan kurang memperdulikan perasaan orang lain atau orang yang ada dihadapannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK didukung dengan pernyataan walikelas VII D, diperoleh informasi bahwa sebanyak 18,75% Siswa-siswi di kelas VII D memiliki pemahaman etika pergaulan yang rendah. Hal ini bisa dilihat ketika mereka berinteraksi di kelas. Siswa-siswi yang memiliki pemahaman etika pergaulan yang rendah cenderung susah diatur, mereka kurang peduli

dengan orang sekitarnya sehingga berperilaku sesuai keinginannya, ketika berinteraksi dengan teman mereka sering berbicara kasar dan menghina kekurangan teman, sedangkan menurut laporan guru mata pelajaran yang mengajar di kelas VII D, siswa-siswi yang memiliki pemahaman etika pergaulan yang rendah tersebut sering membuat gaduh ketika guru sedang mengajar dan ketika ditegur mereka tidak selalu mau mengakui kesalahannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan dua siswa kelas VII D (Berinisial ID dan BS), yang dipilih walikelas sebagai siswa yang memiliki etika pergaulan rendah, diperoleh informasi bahwa mereka sering berbicara kasar dengan sesama temannya, mereka juga senang mengolok teman karena kekurangan yang dimiliki, dan selalu ingin menang sendiri sedangkan pada beberapa guru mereka juga pernah membantah ketika ditegur, dan sering tidak mendengarkan guru yang sabar ketika mengajar dikelas. Tidak semua guru mereka takut dan hormati, mereka hanya takut pada beberapa guru yang berani bersikap tegas. Penyebab mereka memiliki pemahaman etika pergaulan yang rendah adalah karena kurangnya pendidikan mengenai etika pergaulan baik itu ketika dilingkungan sekolah maupun dilingkungan tempat tinggalnya, ketika disekolah tidak ada jam khusus BK, sehingga guru BK jarang memberikan layanan, sedangkan ketika di rumah mereka terbiasa berperilaku semaunya, mereka jarang memiliki waktu untuk berkumpul bersama keluarga dikarenakan kedua orang tua sibuk bekerja. Sehingga mereka kurang terawasi dalam pergaulannya dan menjadi kurang paham mengenai pentingnya penerapan etika dalam pergaulan.

Menurut informasi yang diperoleh dari Guru BK SMPN 51 Surabaya pada pada kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E) terdapat siswa yang memiliki etika pergaulan yang kurang baik, dengan jumlah sebagai berikut: kelas VII A terdapat 1 Siswa, kelas VII B terdapat 5 Siswa, kelas VII C terdapat 4 siswa, kelas VII D terdapat 6 Siswa, dan di kelas VII E terdapat 5 siswa, jadi totalnya terdapat 21 siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya yang memiliki etika pergaulan yang kurang baik. Jumlah peserta didik kelas VII SMPN 51 Surabaya adalah sebanyak 158 siswa, maka jika dihitung persentasenya sebanyak 13% siswa kelas VII memiliki etika pergaulan yang kurang baik dengan guru maupun temannya, maka dari itu diperlukan adanya pemberian Layanan BK yang mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap etika dalam pergaulan.

Di SMPN 51 Surabaya, upaya pencegahan untuk masalah etika pergaulan dilakukan dengan pemberian layanan bimbingan

klasikal oleh guru BK ketika ada jam kosong, akan tetapi hal tersebut dirasa kurang optimal, oleh karena itu diperlukan adanya sebuah bimbingan dalam setting kelompok untuk memberikan pemahaman mengenai etika pergaulan di sekolah pada siswa-siswi yang memiliki pemahaman etika pergaulan rendah. Menurut Sukardi (2008) manfaat bimbingan kelompok adalah sebagai berikut: (1)Diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya. (2) Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat, dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan. (3) Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.(4) Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik(5) Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuah hasil sebagaimana yang mereka programkan semula

Metode bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014) metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut: 1)Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari. 2)Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran. 3)Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial. 4)Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. 5)Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan. Metode bermain peran dalam proses belajar memiliki tujuan agar siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, serta mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Menurut Santoso(2011) tujuan bermain peran(*role playing*) adalah agar siswa dapat (1) memahami perasaan orang lain (2) Menempatkan diri dari situasi orang lain dan (3) Mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Pada penelitian ini, bimbingan kelompok teknik bermain peran(*role playing*) digunakan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman etika pergaulan di sekolah. Dalam bimbingan kelompok siswa dapat lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dan lebih bebas dalam mengekspresikan dirinya. Sedangkan melalui teknik Bermain peran(*role playing*) siswa dapat meningkatkan pemahaman mengenai etika pergaulan dengan bermain peran dengan sesama anggota kelompok. Siswa akan

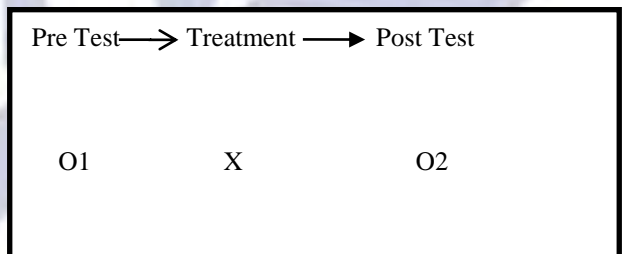
mendramatisasikan perilaku yang menjadi tujuan dalam bimbingan yaitu perilaku yang beretika, sehingga setelah pelaksanaan bimbingan kelompok siswa dapat memahami etika yang harus diterapkan dalam pergaulan sehari harinya.

II. METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono “jenis eksperimen adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment* perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini disajikan dari hasil analisis data dengan rumus matematis. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk mengukur pemahaman etika pergaulan pada siswa kelas VII D sebelum diberikan bimbingan kelompok teknik bermain peran(*role playing*)(*pretest*) dan pengukuran yang kedua yaitu untuk mengukur peningkatan pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII D setelah diberikan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran(*role playing*) (*post test*)

Desain digambarkan sebagai berikut:



Pola one group pre test dan post test design

Keterangan:

- O1 = Pengukuran awal pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII D SMPN 51 Surabaya sebelum diberikan perlakuan (*Pre test*)
- X = Perlakuan menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran(*role playing*) pada siswa kelas VII D yang tergolong memiliki pemahaman etika pergaulan di sekolah yang rendah
- O2 = Pengukuran akhir pemahaman etika pergaulan

siswa kelas VII D SMPN 51 Surabaya setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran(role playing) (*Post test*).

III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Pengukuran Pre Test

Dalam mencari subjek penelitian maka dilakukan pre test menggunakan angket pengukuran pemahaman etika pergaulan yang telah lolos uji validitas dan reliabilitas. Pre test diberikan kepada siswa kelas VII D SMPN 51 Surabaya dengan jumlah sebanyak 31 siswa. Setelah dilakukan pengisian angket oleh responden dan pengumpulan kembali, kemudian angket tersebut dihitung skornya sesuai dengan ketentuan. Terdapat beberapa pengkategorian skor yaitu, kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Kategori tersebut diperoleh melalui penghitungan *mean*(rata-rata) dan *standar deviasi*.

Hasil perhitungan angket diperoleh melalui perhitungan dalam *Microsoft Excel* dengan pengkategorian yang rendah, sedang, dan tinggi. Berikut adalah langkah-langkah dalam menentukan pengkategorian menggunakan *Microsoft Excel*:

1. Menentukan rata-rata nilai siswa dengan cara memasukkan rumus sebagai berikut; =AVERAGE(AW2:AW32)
2. Menentukan standar deviasi dengan cara memasukkan rumus sebagai berikut; =STDEV(AW2:AW32)

Berdasarkan pengukuran awal yang dilakukan dapat diketahui siswa dengan inisial AAB, DMTP, ID, dan MABP mendapatkan skor dengan kategori terendah, sedangkan AAA, AW, ATF, APY, ADAP, AA, BS, DEA, GPR, IMA, IH, IMC, MAF, NAE, NDK, NA, PSSR, RAP, RF, SPHH, SAS mendapatkan skor dengan kategori sedang, dan AM, IT, MRF, MIMAY mendapatkan skor dengan kategori tinggi, yang dapat disajikan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Data hasil Pre Test

No	Nama	Skor	Kategori
1.	AAA	158	Sedang
2.	AW	163	Sedang
3.	ATF	154	Sedang
4.	APY	155	Sedang

No	Nama	Skor	Kategori
5.	AM	167	Sedang
6.	AAB	108	Rendah
7.	ADAP	159	Sedang
8.	AA	155	Sedang
9.	BS	139	Sedang
10.	DEA	155	Sedang
11.	DMTP	138	Rendah
12.	GPR	166	Sedang
13.	IMA	155	Sedang
14.	IT	174	Tinggi
15.	IH	157	Sedang
16.	IMC	149	Sedang
17.	ID	137	Rendah
18.	MABP	115	Rendah
19.	MRF	171	Tinggi
20.	MAF	158	Sedang
21.	MIMAY	170	Tinggi
22.	NAE	153	Sedang
23.	NDK	155	Sedang
24.	NA	148	Sedang
25.	PSSR	160	Sedang
26.	RAP	154	Sedang
27.	RF	158	Sedang
28.	SPHH	143	Sedang
29.	SAS	158	Sedang
30.	TBP	154	Sedang
31.	ZNN	166	Sedang
Mean		153,29	

Data pre test ditunjukkan untuk mengetahui tingkat pemahaman etika pergaulan yang dimiliki siswa sebelum diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik bermain peran(role playing), pengukuran pre test dilakukan pada kelas yang terindikasi memiliki banyak siswa dengan pemahaman etika pergaulan yang rendah yaitu kelas VII D yang memiliki jumlah 31 siswa. Dari hasil pengukuran awal tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga, yakni kategori tinggi, kategori sedang, kategori rendah.

Dan jika digambarkan dalam bentuk matrik maka sebagai berikut:

Lebih dari 167,6	138,9-167,6	Kurang dari 138,9
Tinggi	Sedang	Rendah

Gambar 3.1 matrik kategori pemahaman etika pergaulan

Dengan penjelasan bahwa:

- Jika N: lebih dari sama dengan 167,6 maka dapat dikategorikan siswa tersebut memiliki tingkat pemahaman etika pergaulan yang tinggi

- Jika N: lebih dari sama dengan 138,9 sampai 167,6 maka dapat dikategorikan siswa tersebut memiliki tingkat pemahaman etika pergaulan sedang
- Jika N: kurang dari 138,9 maka dapat dikategorikan siswa tersebut memiliki tingkat pemahaman etika pergaulan rendah.

Dalam pengukuran ini siswa yang mendapatkan nilai tinggi menandakan ia memiliki pemahaman tentang etika pergaulan yang tinggi, begitupun sebaliknya.

Setelah mendapatkan skor dari pengukuran awal (pre test) maka diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing) pada 8 siswa yang memiliki skor paling rendah dengan rincian 4 siswa dengan kategori rendah dan 4 siswa dengan kategori sedang.

1. Analisis Pre Test dan Post Test

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik uji tanda wilcoxon dengan pertimbangan sebagai berikut: (1) Data yang digunakan berpasangan dan (2) data yang digunakan ordinal sehingga teknik uji tanda wilcoxon cocok untuk menganalisis penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing) untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan di sekolah dengan menggunakan perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing). Berikut ini merupakan hasil analisis dalam bentuk tabel hasil penelitian:

Tabel 3.2 Perbandingan pre test dan post test

Nama	Pre test(x)	Post test(y)	Selisih (y-x)	Keterangan
AAB	108	169	61	Meningkat
BS	139	184	45	Meningkat
DMP	138	178	40	Meningkat
IMC	149	170	21	Meningkat
ID	137	177	40	Meningkat
MABP	115	168	53	Meningkat
NA	148	181	33	Meningkat
SPHH	143	179	36	Meningkat
Mean	134,625	175,75		

Berikut merupakan perhitungan uji tanda untuk menguji data yang ada menggunakan uji tanda wilcoxon:

Tabel 3.3 Hasil Uji Wilcoxon

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test	0 ^a	.00	.00
Pre Test	8 ^b	4.50	36.00
Negative Ranks			
Positive Ranks			
Ties	0 ^c		
Total	8		

a. Post Test < Pre Test
b. Post Test > Pre Test
c. Post Test = Pre Test

Berdasarkan hasil diatas, dapat diketahui bahwa:

- Negative ranks bernilai "0" itu berarti tidak ada penurunan (pengurangan) antara hasil pre test dan post test
- Positive ranks atau selisih (positif) antara pemahaman etika pergaulan untuk pre test dan post test. N= 8, Mean rank = 4,50, sum of rank = 36,00 hasil itu menunjukkan bahwa ada peningkatan antara hasil pre test dan post tes
- Ties adalah kesamaan nilai pre test dan post test, nilai ties = 0 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara pre test dan post test.

Test Statistics	
	Post Test – Pre Test
Z	-2.524 ^a
Asymp. Sig. (2 tailed)	.012

- Wilcoxon Signed Ranks Test
- Based on negative ranks

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai Asymp.Sig(2-tailed) lebih kecil dari < 0,05, maka Ha diterima
- Sebaliknya, jika nilai Asymp.Sig.(2 tailed) lebih besar dari 0,05, maka Ha ditolak

Berdasarkan output "test statistic" diatas diketahui Asymp. Sig(2 Tailed) = .012. Karena nilai .012 lebih kecil dari < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Ha diterima, artinya ada perbedaan hasil pemahaman etika pergaulan siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing). Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing) dapat meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya".

2. Analisis Individual

- AAB

Siswi dengan inisial AAB dalam pre test mendapatkan skor 108 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 169, AAB mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran(role playing).

Pada awalnya AAB belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika sedang berhadapan dengan pegawai sekolah selain guru. Hal ini mengakibatkan AAB menjadi tidak peduli dengan keberadaan pegawai tata usaha, petugas kebersihan, dan petugas keamanan. Salah satu contoh perilaku kurang baik yang pernah dilakukan AAB adalah pernah beberapa kali membuang sampah ketika petugas kebersihan sedang menyapu halaman.

Setelah mendapatkan perlakuan AAB mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. AAB mampu menjelaskan jika tujuan diterapkannya etika dalam pergaulannya adalah untuk mengatur tingkah laku manusia agar bisa berperilaku baik pada orang sekitarnya, sehingga akan tercipta lingkungan pergaulan yang saling menghargai dan menghormati.

AAB mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap yang baik ketika bergaul dengan pegawai tata usaha, petugas kebersihan, dan petugas keamanan. Salah satu contoh penerapan etika pergaulan di sekolah yang sudah diterapkan adalah ikut serta menjaga kebersihan sekolah sebagai upaya untuk membantu meringankan pekerjaan petugas kebersihan selain itu AAB juga bersikap ramah ketika bertemu dengan pegawai tata usaha, petugas kebersihan dan petugas keamanan. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya menghargai dan menghormati semua pegawai yang bekerja di lingkungan sekolah.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek AAB yang mengalami peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:

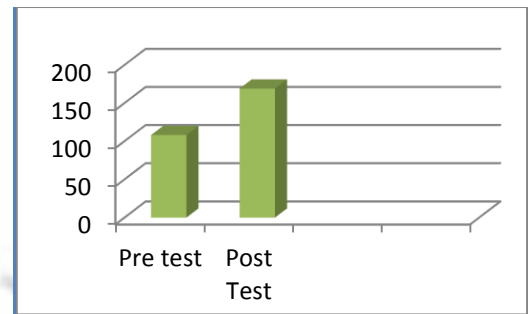


Diagram 3.1 Perbandingan siswi AAB

b. BS

Siswa dengan inisial BS dalam pre test mendapatkan skor 139 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 184, BS mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran(role playing).

Pada awalnya BS belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika sedang bergaul dengan teman sebaya. Hal ini mengakibatkan BS menjadi sering berperilaku semena mena ketika sedang berkumpul dengan temannya. Salah satu contoh perilaku kurang baik yang pernah dilakukan BS adalah sering menghina kekurangan teman dan senang menghakimi jika ada teman yang membuat kesalahan. BS selalu merasa jika dirinya adalah yang paling benar dan bersikap sopan pada teman adalah hal yang tidak perlu dilakukan.

Setelah mendapatkan perlakuan BS mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. BS mampu menjelaskan jika tujuan diterapkannya etika dalam pergaulannya adalah untuk mengatur perilaku seseorang ketika berada di lingkungan pergaulannya, dan memberikan batasan mengenai hal-hal yang tidak pantas dilakukan ketika berinteraksi dengan orang lain baik itu yang lebih tua maupun yang lebih muda.

BS mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap yang baik ketika sedang bergaul dengan teman sebaya dan salah satu contoh penerapan etika pergaulan yang sudah diterapkan adalah dengan mengawali pergaulan dengan suasana yang menyenangkan misalnya dengan bersikap ramah, dan bertutur kata sopan misalnya dengan menghindari pembicaraan yang menyinggung.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek BS yang mengalami peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:

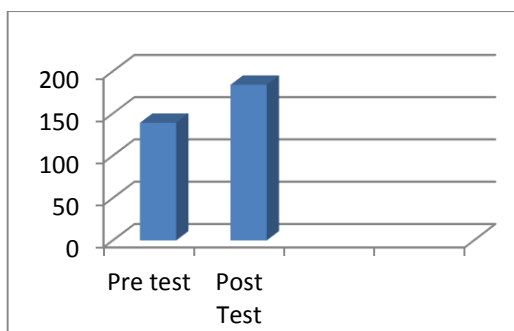


Diagram 3.2Perbandingan siswa BS
c. DMTP

Siswi dengan inisial DMTP dalam pre test mendapatkan skor 138 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 178, DMTP mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing).

Pada awalnya DMTP belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika sedang berhadapan dengan pegawai sekolah selain guru. Hal ini mengakibatkan DMTP menjadi tidak peduli dengan keberadaan pegawai tata usaha, petugas kebersihan, dan petugas keamanan. Salah satu contoh perilaku kurang baik yang pernah dilakukan DMTP adalah tidak pernah mau menyapa satpam sekolah dan petugas kebersihan karena menganggap orang tersebut lebih rendah derajatnya jika dibandingkan dengan dirinya.

Setelah mendapatkan perlakuan DMTP mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. DMTP mampu menjelaskan jika tujuan diterapkannya etika dalam pergaulannya adalah agar manusia dapat membedakan perilaku yang pantas dilakukan dan yang tidak pantas dilakukan ketika sedang berada di lingkungan pergaulannya.

DMTP mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap yang baik dalam pergaulannya dan salah satu contoh penerapan etika pergaulan di sekolah yang sudah diterapkan adalah mengucapkan salam dengan tersenyum dan menganggukkan kepala setiap bertemu dengan pegawai tata usaha, petugas kebersihan dan petugas keamanan. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya menghargai dan menghormati semua pegawai yang bekerja di lingkungan sekolah.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek DMTP yang mengalami peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:



Diagram 3.3 Perbandingan siswi DMTP

d. IMC

Siswa dengan inisial IMC dalam pre test mendapatkan skor 149 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 170, IMC mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing).

Pada awalnya IMC belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika sedang berhadapan dengan pegawai sekolah selain guru. Hal ini mengakibatkan IMC menjadi tidak menghiraukan keberadaan pegawai tata usaha, petugas kebersihan, dan petugas keamanan karena merasa peran mereka tidak begitu penting di sekolah. Salah satu contoh perilaku kurang baik yang pernah dilakukan IMC adalah sering berbicara tidak sopan saat berkomunikasi dengan petugas kebersihan dan satpam karena menganggap orang tersebut lebih rendah derajatnya jika dibandingkan dengan dirinya

Setelah mendapatkan perlakuan IMC mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. IMC mampu menjelaskan jika tujuan diterapkannya etika dalam pergaulannya adalah sebagai pedoman manusia agar dapat berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam suatu lingkungan masyarakat.

IMC mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap yang baik dalam pergaulannya dan salah satu contoh penerapan etika pergaulan di sekolah yang sudah diterapkan adalah berbicara santun ketika sedang berinteraksi dengan petugas kebersihan dan satpam, IMC juga bersikap lebih peduli terhadap mereka misalnya ketika melihat petugas kebersihan kesulitan saat bekerja, IMC segera berinisiatif menawarkan bantuan.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek IMC yang mengalami peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:

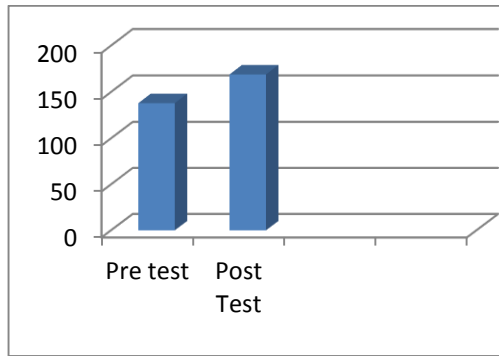


Diagram 3.4 Perbandingan Siswa IMC

e. ID

Siswa dengan inisial ID dalam pre test mendapatkan skor 137 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 177, ID mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing).

Pada awalnya ID belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika pelajaran sedang berlangsung. Hal ini mengakibatkan ID sering bergurau dengan temannya ketika merasa bosan mendengarkan penjelasan dari guru yang mengajar, dan sering berbicara tidak santun ketika yang mengajar di kelas adalah guru yang tidak disukainya.

Setelah mendapatkan perlakuan ID mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. ID mampu menjelaskan jika tujuan diterapkannya etika dalam pergaulannya adalah agar manusia dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang lain dengan cara berperilaku sesuai dengan norma sosial yang berlaku.

ID mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap yang baik dalam pergaulannya dan salah satu contoh penerapan etika pergaulan di sekolah yang sudah diterapkan adalah dengan bersikap sopan santun terhadap semua guru, dan meninggalkan kebiasaannya yang senang bergurau ketika jam pelajaran berlangsung, sebagai upaya menghargai dan menghormati jasa seorang guru. ID mulai menyadari jika kebiasaannya selama ini membuat guru yang mengajar merasa tidak dihormati dan dihargai. Oleh karena itu ID mulai belajar menjaga sikap agar tidak membuat orang lain kecewa dan agar dirinya tidak dinilai buruk oleh orang disekitarnya.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek ID yang mengalami

peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:

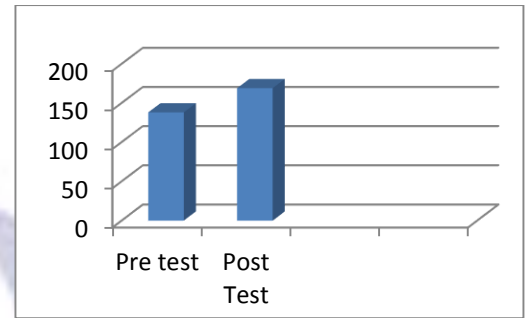


Diagram 3.5 Perbandingan t siswa ID

f. MABP

Siswa dengan inisial MABP dalam pre test mendapatkan skor 115 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 168, MABP mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing).

Pada awalnya MABP belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika jam pelajaran sedang berlangsung. Hal ini mengakibatkan MABP lebih senang mengobrol dengan teman dari pada harus mendengarkan penjelasan materi pelajaran oleh guru yang mengajar, MABP berani tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan ketika guru yang mengajar memiliki karakter yang sabar.

Setelah mendapatkan perlakuan MABP mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. MABP mampu menjelaskan tujuan diterapkannya etika dalam pergaulannya adalah sebagai sebuah pedoman yang harus digunakan manusia untuk mengatur tingkah laku manusia agar bisa disesuaikan dengan nilai dan budaya yang berlaku di suatu masyarakat, sehingga akan tercipta hubungan sosial yang harmonis.

MABP mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap yang baik dalam pergaulannya dan salah satu contoh penerapan etika pergaulan di sekolah yang sudah diterapkan adalah dengan meninggalkan kebiasaannya yang sering tidak mendengarkan guru ketika jam pelajaran berlangsung, ia juga belajar bersikap menghormati guru dengan menyapa dan mencium tangan saat bertemu. MABP mulai menyadari jika kebiasaan melawan guru selama ini membuat guru yang mengajar merasa kecewa karena tidak dipedulikan perasaannya dan tidak dihormati. Oleh karena

itu MABP mulai belajar menerima masukan orang lain dengan menurunkan egonya, ia juga menjaga sikap agar bisa menciptakan hubungan yang baik dengan orang disekitarnya terutama bapak/ibu guru yang sudah rela mengajar dengan ikhlas.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek MABP yang mengalami peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:

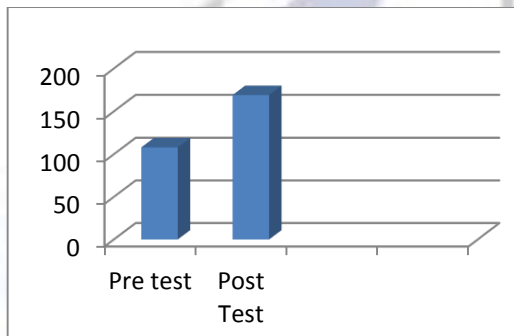


Diagram 3.6 Perbandingan siswa MABP

g. NA

Siswi dengan inisial NA dalam pre test mendapatkan skor 148 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 181, mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran(role playing).

Pada awalnya NA belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika berhadapan dengan guru. Hal ini mengakibatkan NA tidak bisa mencerminkan sikap menghormati, dan cuek terhadap keberadaan guru baik itu ketika dikelas maupun saat bertemu diluar kelas. NA beranggapan jika kebaikan yang dilakukan oleh seorang guru hanyalah upaya pelaksanaan kewajiban dalam pekerjaannya sehingga ia malas bersikap peduli dan menghormati dan merasa tidak perlu memiliki hubungan yang baik dengan semua guru.

Setelah mendapatkan perlakuan NA mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. NA mampu menjelaskan jika tujuan diterapkannya etika dalam pergaulannya adalah agar manusia dapat menerapkan perilaku yang dianggap baik ketika sedang berinteraksi dengan orang lain dan menghindari perilaku yang dianggap buruk, sehingga bisa diterima dalam lingkungan masyarakat.

NA mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap

yang baik dalam pergaulannya dan salah satu contoh penerapan etika pergaulan di sekolah yang sudah diterapkan adalah dengan menerapkan sopan santun, bersikap peduli dan menghormati, NA mulai membiasakan menyapa dan mencium tangan setiap guru yang ia temui, NA mulai menyadari akan pentingnya menghormati dan menghargai orang lain agar kelak dirinya juga bisa dihargai oleh orang lain, selain itu NA juga belajar lebih peka pada semua guru dengan bersikap tanggap ketika melihat ada guru yang sedang kesulitan misalnya membantu guru membawakan buku tugas siswa ke ruang guru.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek NA yang mengalami peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:

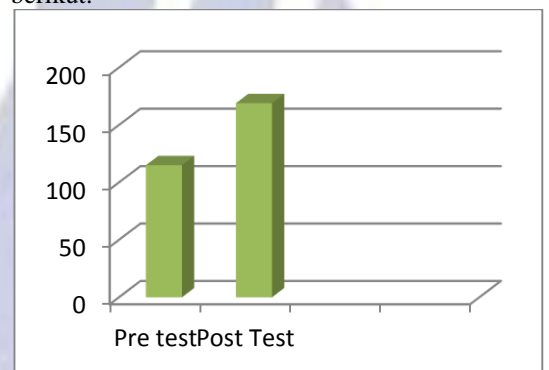


Diagram 3.7 Perbandingan siswi NA

h. SPHH

Siswi dengan inisial SPHH dalam pre test mendapatkan skor 143 sedangkan dalam post test mendapatkan skor 179, mengalami peningkatan skor yang menunjukkan adanya peningkatan dalam angket pemahaman etika pergaulan setelah mengikuti perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran(role playing).

Pada awalnya SPHH belum memahami pentingnya menerapkan etika pergaulan, dan belum mengerti bagaimana cara berperilaku yang baik ketika sedang bergaul dengan teman sebaya. Hal ini mengakibatkan SPHH menjadi tidak mau berbicara ketika sedang berkumpul bersama temannya. Salah satu contoh perilaku kurang baik yang pernah dilakukan SPHH adalah sering menghina kekurangan teman dan senang memanggil teman dengan nama julukannya. SPHH merasa tidak perlu mempededulikan perasaan orang lain dan bersikap sopan pada teman adalah hal yang tidak perlu dilakukan.

Setelah mendapatkan perlakuan SPHH mampu memahami tentang hal-hal yang berkaitan dengan etika pergaulan. SPHH mampu menjelaskan jika tujuan diterapkannya

etika dalam pergaulannya adalah agar manusia dapat menerapkan perilaku baik ketika berinteraksi dengan orang lain dan meninggalkan perilaku buruk yang dapat menyakiti hati orang lain sehingga akan tercipta lingkungan pergaulan yang nyaman dan menyenangkan.

SPHH mengatakan bahwa ia sekarang menjadi lebih tahu mengenai cara bersikap dalam pergaulannya dan salah satu contoh penerapan etika pergaulan di sekolah yang sudah diterapkan adalah dengan bersikap sopan dan lebih peduli terhadap perasaan teman sebaya misalnya dengan berbicara yang santun, serta tidak memanggil teman dengan nama julukannya hal ini dilakukan agar ia dapat memiliki hubungan pertemanan yang baik. SPHH meyakini jika ia mampu bersikap baik dan menghargai siapapun maka dirinya juga akan dipedulikan dan dihargai keberadaannya.

Perbedaan skor saat pre test dan post test dari subyek SPHH yang mengalami peningkatan dapat digambarkan sebagai berikut:

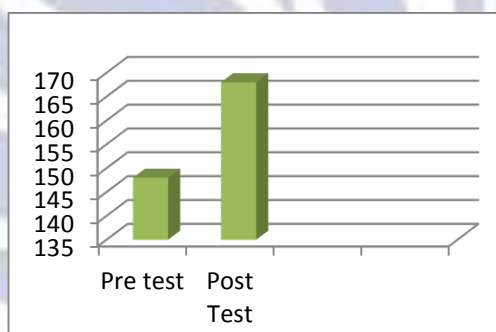


Diagram 3.8 Perbandingan siswi SPHH

A. Pembahasan

Penelitian ini berusaha menguji bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing) untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya. Etika dalam pergaulan merupakan komponen yang penting bagi setiap individu, menurut Bertens (2013) etika merupakan nilai dan moral yang menjadi acuan bagi manusia secara individu maupun kelompok dalam mengatur segala tingkah lakunya. Oleh karena itu penerapan etika dalam pergaulan sangatlah penting sebagai salah satu cara untuk menciptakan lingkungan pergaulan yang baik dengan sesama manusia.

Dalam fenomena yang ditemukan oleh peneliti lapangan, tingkat pemahaman etika pergaulan individu terbagi menjadi dua yaitu individu yang memiliki pemahaman etika pergaulan yang tinggi dan individu yang memiliki pemahaman etika pergaulan yang

rendah. Individu yang memiliki pemahaman etika pergaulan yang tinggi cenderung memunculkan sikap-sikap yang positif baik itu terhadap dirinya maupun dilingkungan pergaulannya misalnya bersikap sopan santun, mampu menguasai dirinya, dan menghindari hal-hal yang menyakiti/ mengecewakan orang lain, sedangkan individu yang memiliki pemahaman etika pergaulan yang rendah cenderung memunculkan sikap-sikap yang negatif pada orang disekitarnya, misalnya berbicara frontal dengan mengabaikan perasaan orang lain, kurang bisa menghargai orang lain, dan tidak bisa mengendalikan diri sehingga akan memiliki hubungan yang kurang baik dengan orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan hasil analisis data terdapat peningkatan pemahaman etika pergaulan setelah pemberian perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik bermain peran (role playing), meskipun penelitian-penelitian sebelumnya belum banyak yang meneliti tentang bermain peran (role playing) untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan di sekolah, namun hasil penelitian yang dilakukan peneliti membuktikan bahwa teknik bermain peran (role playing) mampu meningkatkan pemahaman etika pergaulan. Hal ini dikarenakan bermain peran (role playing) menerapkan permainan peran yang mendramatisasikan masalah-masalah sosial sehingga mempermudah siswa untuk belajar bermain peran merasakan menjadi orang lain, memainkan berbagai karakter baik itu yang sesuai dengan dirinya maupun yang bertolak belakang dengan karakter yang dimiliki sebelumnya, sehingga mempermudah siswa untuk belajar memahami dan menerapkan etika pergaulan dalam kehidupan sehari-harinya. Siswa siswi menjadi sadar akan pentingnya menjadi individu yang memiliki etika pergaulan tinggi agar dapat diterima oleh masyarakat dan tumbuh menjadi pribadi yang baik dilingkungan sosialnya.

Penelitian sebelumnya juga telah dilakukan oleh Putri (2017) dengan judul "Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII di SMPN 34 Surabaya" juga menunjukkan peningkatan pemahaman etika pergaulan siswa setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik diskusi. Selain itu penelitian yang lain juga telah dilakukan oleh Aziza (2018) dengan judul "Penerapan Teknik Bermain peran (role playing) Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengatasi Konflik Interpersonal Kelas X Di SMK Dharma Wanita Gresik" juga menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan mengatasi konflik interpersonal setelah diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain

peran(role playing), hal ini menunjukkan bahwa teknik bermain peran(role playing) cocok digunakan untuk meningkatkan pemahaman atau kemampuan yang berkaitan dengan hubungan sosial individu. Penelitian lain juga dilakukan oleh Saputri(2018) dengan judul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Teknik Bermain peran(role playing) Untuk Meningkatkan Harga Diri Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Gresik” juga menunjukkan keefektifan dalam membantu meningkatkan harga diri siswa setelah diberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok teknik bermain peran(role playing). Teknik bermain peran(*role playing*) berhubungan erat dengan teknik bermain peran(role playing), dari segi pengertian dan juga proses berlangsungnya hampir sama, hanya dibedakan dengan penghayatan dalam peran. Menurut Andimar(2011) Bermain peran(*role playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran(*role playing*) berarti memegang fungsi sebagai orang yang dimainkannya. Menurut Shalahuddin (2014) manfaat teknik bermain peran(*role playing*) adalah 1) siswa tidak hanya mengerti persoalan-persoalan psikologis, tetapi mereka juga ikut merasakan perasaan dan pikiran orang lain bila berhubungan dengan sesama manusia. 2) Siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

IV SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan bimbingan kelompok teknik bermain peran(*role playing*) dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII SMPN 51 Surabaya. Dilakukan pengukuran pre test kepada peserta didik kelas VII D dengan diperoleh hasil terdapat 4 siswa masuk dalam kategori rendah, 24 siswa masuk dalam dalam kategori sedang dan 3 siswa dalam kategori tinggi. Dari 31 siswa tersebut sebanyak 8 siswa dengan skor terendah dijadikan oleh peneliti sebagai subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan setelah dilakukannya pengukuran pre test, kemudian subyek penelitian diberikan perlakuan bimbingan kelompok teknik bermain peran(*role playing*), selanjutnya subjek penelitian diberikan pengukuran post test untuk mengetahui perbedaan skor setelah diberikan perlakuan. Kemudian uji wilcoxon menggunakan uji statistik non parametrik dengan diperoleh hasil Asymp Sig(2 tailed) bernilai $p = 0,012$ dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05. Karena nilai 0,012 lebih kecil dari 0,5 maka H_0 diterima.

B. Saran

1. Sekolah

. Diharapkan sekolah dapat menyediakan jam pelajaran untuk pelaksanaan layanan bimbingan konseling khususnya pada layanan bimbingan kelompok. Dengan adanya jam khusus bimbingan konseling maka pelaksanaan program BK dapat dilaksanakan secara rutin, siswa dapat memperoleh bimbingan secara maksimal dan dapat menghindari atau mengatasi kendala yang muncul ketika proses penyelesaian tugas perkembangannya.

2. Konselor

Penerapan teknik ini diharapkan tidak hanya berhenti sampai disini dan dapat di terapkan dilain waktu dengan topik yang sama maupun berbeda sehingga guru BK dapat membantu siswa memperoleh pemahaman dengan melibatkan keaktifan dan memberikan kebebasan bereksprei pada seluruh siswa yang menjadi anggota bimbingan kelompok, sehingga siswa tidak terus menerus merasa digurui dan mendapatkan cara belajar yang berbeda

3. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan di sekolah melalui bimbingan kelompok tekniks bermain peran(*role playing*) yang memberikan kebebasan siswa untuk bereksprei dengan memainkan karakter yang diperoleh, dibutuhkan fasilitas tempat yang cukup luas untung menunjang pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya sebaiknya pertimbangkan ketersediaan fasilitas tempat tersebut sebelum menentukan pilihan untuk menerapkan teknik ini, karena apabila hal tersebut diabaikan dapat menjadi kendala pelaksanaan bermain peran(*role playing*).

DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, Melsa Nur. 2018. Penerapan Teknik Sosiodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengatasi Konflik Interpersonal Kelas X Di SMK Dharma Wanita Gresik. Skripsi. Tidak Di Tertbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Bertens, K. 2013. *Etika*. Yogyakarta: Kanisius
- Kemendikbud.2016. Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah.Kementrian Pendidikan danKebudayaan Direktorat Jenderal Guru danTenagaKependidikan
- Putri, Fiqih Kartika. 2017. Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok untuk meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa kelas VII di SMPN 34 Surabaya. *Skripsi*. Tidak

Di Terbitkan . Surabaya : Universitas
Negeri Surabaya

Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika.
2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung:
Remaja Rosdakarya.

Santoso, Agus. 2010. *Studi Deskriptif Effect Size
Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi
Universitas Sanata Dharma*. Jurnal
Penelitian.

Saputri, Diana Nur. 2018. Efektivitas Bimbingan
Kelompok Teknik Sosiodrama Untuk
Meningkatkan Harga Diri Siswa Kelas X
Madrasah Aliyah Negeri 2 Gresik.
Skripsi. Tidak Di Terbitkan. Surabaya:
Universitas Negeri Surabaya

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif
kualitatif dan Kombinasi(Mixed Methods)*.
Bandung: Cv Alfabeta

