

Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Simulation Games* Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Man 1 Pati

Erlita Zulvani¹, Siti Fitriana², Argo Widiharto³

^{1,2,3} Bimbingan dan Konseling, Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232
Korespondensi Email : erlitazulvani27102000@gmail.com

Abstrack

This research was carried out because the background was that students who did not communicate with each other at school were shown to be secretive, introverted, and not confident.

This type of research is quantitative research with simulation games technique research methods. The population used in this study were students of class X MAN 01 PATI with a total of 144 students. Class X-1 is the class used for tryout. As for the sample, 37 students were taken with low interpersonal communication. The sampling used was purposive sampling technique. The data collection tool used is the interpersonal communication scale. The analysis used to test the validity of the instrument is the correlation between items and scores which is done with the Product Moment correlation while to test the reliability with the help of the computer program SPSS 22.0 for windows.

From the data analysis carried out by the researcher above, a hypothesis test was then carried out to prove the truth of the hypothesis proposed. The results of the pretest regarding the scale of interpersonal communication can be seen that there are 5 students in the low category with a percentage of 70%, 1 student in the high category with a percentage of 30%. Posttest results regarding the scale of interpersonal communication can be seen that there are 6 students in the high category with a percentage of 70.5%, 2 students in the low category with a percentage of 29.5%. The results of the Independent Sample Test test using the help of the SPSS 22 program obtained a sig value. $0.080 < 0.05$, then the hypothesis that says group guidance services with simulation games techniques has an effect on improving interpersonal communication of students has a significant difference, which has a significant difference, seen from the results of the calculation of the independent Sample T-test

From the description above, it can be said that group guidance services using simulation games techniques have an effect on improving interpersonal communication for class X MAN 01 PATI students

Keywords: *Group Guidance Services, Simulation Games, Interpersonal Communication*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena dilatarbelakangi oleh siswa yang kurang berkomunikasi sesama teman di sekolah ditunjukkan dengan saling berdiam-diaman, introvert, tidak percaya diri.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *teknik simulation games*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 01 PATI dengan jumlah 144 siswa. Kelaas X-1 adalah kelas yang dipergunakan untuk *tryout*. Sedangkan untuk sampelnya adalah diambil 37 siswa yang komunikasi interpersonalnya rendah. Sampling yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Alat pengumpul data yang dipergunakan adalah skala komunikasi interpersonal. Analisis yang digunakan untuk menguji validitas instrument adalah korelasi antara butir dan skor yang dikerjakan dengan korelasi *Product Moment* sedangkan untuk menguji reliabilitas dengan bantuan program komputer *SPSS 22,0 for windows*

Dari analisis data yang dilakukan peneliti diatas selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan. Hasil *pretest* mengenai skala komunikasi interpersonal dapat diketahui terdapat 5 siswa pada kategori rendah dengan persentase 70%, 1 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 30%. Hasil *posttest* mengenai skala komunikasi interpersonal dapat diketahui terdapat 6 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 70,5%, 2 siswa pada kategori rendah dengan persentase 29,5%. Hasil uji *Independent Sampel Test* menggunakan bantuan program *SPSS 22* diperoleh nilai sig. $0.080 < 0.05$, maka hipoteses yang berbunyi layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* berpengaruh dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa memiliki perbedaan yang signifikan, yang memiliki perbedaan yang signifikan, dilihat dari hasil perhitungan uji *independent Sample T-test*

Dari uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* berpengaruh dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas X MAN 01 PATI

Kata Kunci: Layanan Bimbingan Kelompok, Simulation Games, Komunikasi Interpersonal

PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki cara berpikir yang berbeda, terutama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Ada yang bersikap santai, ada yang bersikap acuh seperti tidak memiliki masalah, bahkan ada yang mensikapi sesuatu dengan emosi yang dipengaruhi karena masing-masing individu memiliki karakteristik yang berbeda, cara berkomunikasi yang berbeda, dan terkadang semua itu menjadi masalah dalam kehidupan sehari-sehari. Masalah komunikasi yang sering menjadi penghambat dalam menciptakan komunikasi yang efektif, sikap emosional yang berlebihan bagi masing-masing individu saat menghadapi situasi tertentu dapat memperburuk proses komunikasi (Khotib, 2019: 3).

Adapun fakta di lapangan dari hasil analisis AKPD di kelas X MAN 1 Pati pada bulan Januari 2022 dengan pernyataan “saya sukar berkomunikasi dengan lawan jenis” dengan prosentase 3,04% dalam kategori tinggi, “saya kurang percaya diri dalam berkomunikasi” dengan prosentase 3,34% dalam kategori tinggi. Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang

dilakukan dengan guru BK di MAN 1 Pati yang dilakukan pada tanggal 13 Februari 2022 diketahui masih banyak siswa yang belum mengerti tentang pentingnya komunikasi interpersonal. Hal ini ditandai dengan pernyataan guru BK yang menyebutkan bahwa siswa masih belum percaya diri ketika melakukan presentasi di depan kelas, banyak siswa yang masih sering mengejek antara teman bahkan saling memanggil dengan sebutan nama orang tua, masih banyak juga siswa yang berbicara tidak sopan, dan banyak siswa yang memilih bermain handphone daripada berinteraksi dengan teman. Di lingkungan sekolah dalam hal komunikasi seharusnya bukan merupakan permasalahan karena sebagai warga sekolah bertemu hampir setiap hari sehingga diharapkan terbiasa bersosialisasi, tapi kenyataannya dalam komunikasi interpersonal ini merupakan permasalahan yang dialami siswa di MAN 1 Pati.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi siswa mengenai komunikasi interpersonal maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi agar tercapai komunikasi interpersonal yang diharapkan dengan menggunakan bimbingan kelompok. Menurut Sulistiya (2016: 27), pentingnya komunikasi interpersonal bagi siswa dalam kehidupannya dan mengingat tujuan khusus dari layanan bimbingan dan konseling di sekolah adalah membantu siswa agar mampu memahami tentang siapa sebenarnya dirinya dan tahu akan potensinya, serta siswa mampu memecahkan berbagai kesulitan yang dihadapi secara mandiri, hidup tergantung atau menggantung kepada orang lain, konselor sekolah harus memahami besarnya pengaruh dalam menjalin komunikasi interpersonal terhadap perkembangan pada diri siswa.

Penggunaan teknik permainan (*simulation games*) dalam kegiatan bimbingan kelompok mempunyai banyak fungsi selain lebih dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, juga dapat membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih bergairah dan tidak cepat membuat siswa jenuh mengikutinya. Teknik *simulation games* diyakini efektif dan memungkinkan dapat memfasilitasi perkembangan siswa sesuai potensi dan kebutuhannya dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. De Vito (2015: 22) menyatakan bahwa salah satu tujuan lazim yang harus dicapai dalam komunikasi interpersonal adalah bermain.

Sehubungan dengan latar belakang masalah maka peneliti memilih layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* sebagai usaha untuk mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa dengan tujuan siswa memahami pentingnya komunikasi interpersonal yang berdampak pada perilaku anak di lingkungan sekolah. Melalui bimbingan kelompok dengan teknik *simulation game* diharapkan memberikan dampak positif dan pemahaman akan pentingnya komunikasi interpersonal dengan teman sebaya di lingkungan sekolah maupun di

luar. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Simulation Game* terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa kelas X MAN 1 Pati.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembahasan masalah, maka dapat di buat rumusan masalah adalah: “apakah ada pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *simulation game* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X MAN 1 Pati?”.

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian yang ingin di capai yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *simulation game* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X MAN 1 Pati.

Komunikasi Interpersonal

Menurut Mulyana (2017: 73) komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal. Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya.

Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Simulation games

Gibson dan Mitchell (2015: 52) berpendapat bahwa bimbingan kelompok mengacu kepada aktivitas-aktivitas kelompok yang berfokus kepada penyediaan informasi atau pengalaman melalui sebuah aktivitas kelompok yang terencana dan terorganisasi. Menurut Nurihsan (2017: 17) bimbingan kelompok dimaksudkan untuk menyikapi berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri konseli (siswa). Menurut Prayitno (2015: 61) bimbingan kelompok diartikan sebagai upaya untuk membimbing kelompok-kelompok siswa agar kelompok itu menjadi besar, kuat dan mandiri.

HIPOTESIS PENELITIAN

Sugiyono (2013: 96) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban

teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Hipotesis yang dalam penelitian yaitu: “ada pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik *simulation game* terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X MAN 1 Pati”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, penelitian kuantitatif yang digunakan peneliti dengan menggunakan jenis data primer. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 01 Pati yang berjumlah 144 siswa yang terdiri dari 5 kelas. Sampel kelas yang digunakan yaitu kelas X-1, X-2, X-3, X-4, X-5. Teknik yang digunakan yaitu teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Soegeng (2016: 80) *cluster random sampling* adalah cara pengambilan sampel berdasarkan kelompok secara acak dimana peneliti membagi populasi ke dalam kelompok dan mengambil anggota sampel dari kelompok tersebut. Metode pengumpulan data dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi yang berdasarkan kepada data yang ingin diungkap yaitu komunikasi interpersonal siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

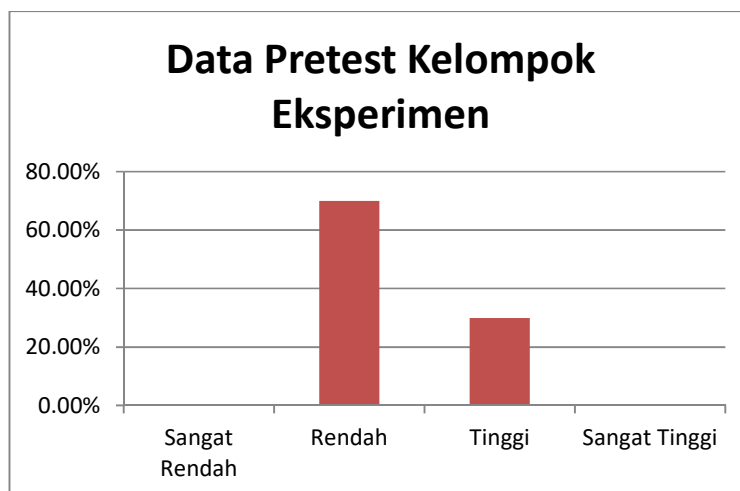
Hasil Prettest

Tabel .1 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
80-96	0	0%	Sangat tinggi
70-80	3	30%	Tinggi
45-70	5	70%	Rendah
18-45	0	0%	Sangat rendah
Jumlah	8	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* skala Komunikasi Interpersonal kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pada kelas interval 70-80 sebanyak 3 siswa atau 30% berada pada kategori tinggi dan pada kelas interval sebanyak 5 siswa atau 70% berada pada kategori rendah.

Apabila dilihat dari hasil rata-rata skor *pretest* skala disiplin komunikasi interpersonal eksperimen sebesar 54.9 tergolong dalam kelas interval 45-70. Maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil *pretest* skala komunikasi interpersonal kelompok eksperimen berada pada kategori rendah. Selengkapnya dapat dilihat dalam grafik batang berikut ini:



Gambar .1 Grafik Batang Data *Pretest* Kelompok Eksperimen

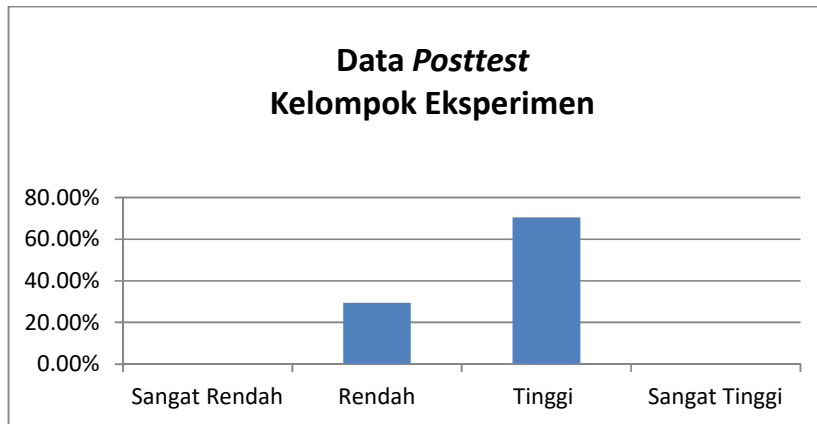
Hasil Posttest

Tabel .2 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Kelompok Eksperimen

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
80-96	0	0%	Sangat tinggi
70-80	6	70,5%	Tinggi
45-70	2	29,5%	Rendah
18-45	0	0%	Sangat rendah
Jumlah	8	100%	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil *posttest* skala Komunikasi Interpersonal kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pada kelas interval 70-80 sebanyak 6 siswa atau 70,5% berada pada kategori tinggi dan pada kelas interval sebanyak 2 siswa atau 29,5% berada pada kategori rendah.

Apabila dilihat dari hasil rata-rata skor *pretest* skala disiplin komunikasi interpersonal eksperimen sebesar 76.2 tergolong dalam kelas interval 70-80. Maka dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil *posttest* skala komunikasi interpersonal kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi. Selengkapnya dapat dilihat dalam grafik batang berikut ini:



Gambar .2 Grafik Batang Data *Posttest* Kelompok Eksperimen

Uji Normalitas

Dalam melakukan uji normalitas data distribusi sampel yang digunakan diperoleh data post-test. Uji normalitas pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan uji *liliefors* dengan kriteria $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya sampel dari data yang berdistribusi normal. Dan jika $L_0 > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya sampel berasal dari data yang berdistribusi tidak normal. Berdasarkan perhitungan dan olah data dari pre-test yang dihitung dengan uji *liliefors*, diperoleh sebagai berikut :

Tabel .3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti			Statisti		
	Kelas	c	Df	Sig.	c	Df	Sig.
Hasil	pretest	,234	8	,200*	,881	8	,192
	posttest	,177	8	,200*	,909	8	,349
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel 3 hasil penelitian ini yaitu bahwa data memiliki distribusi normal jika $p > 0,05$. Berdasarkan hasil tabel diatas, signifikan untuk variabel komunikasi interpersonal sebelum melakukan treatment yaitu 0,192, sedangkan nilai signifikan variabel komunikasi interpersonal setelah diberikan treatment yaitu 0,349 sehingga kedua nilai signifikan $> 0,05$.

Jadi variabel tersebut memiliki distribusi data yang normal.

Uji Homogenitas

Dalam perhitungan uji homogenitas penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat homogen data komunikasi interpersonal.

Tabel .4 Hasil Uji Homogenitas

ANOVA					
Hasil					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	100,000	1	100,000	3,320	,090
Within Groups	421,750	14	30,125		
Total	521,750	15			

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai signifikan variabel komunikasi interpersonal siswa yaitu $0,90 > 0,05$ artinya data variabel komunikasi interpersonal siswa bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Tabel .5 Independent Sampel Test

		t-test for Equality of Means				
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Disiplin Belajar	Equal variances assumed	1,822	14	.080	5.00000	2.74431
	Equal variances not assumed	1.845	13.806	.090	5.00000	2.74431

Berdasarkan hasil uji *Independent Sampel Test* diperoleh nilai sig. sebesar $0.080 < 0.05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua variasi sama, maka penggunaan varian untuk membandingkan rata-rata populasi (*t-test for equality of means*) dalam pengujian *t-test* harus dengan dasar *equal variance assemend*. Pada *equal variance* nilai t sebesar 1,822 dan taraf signifikasi p 0.080 hasil tersebut menyebutkan bahwa nilai $p < 0.002$ berarti terdapat perbedaan layanan konseling kelompok melalui komunikasi interpersonal ditinjau dari *posttest* kelas eksperimen. Dapat dilihat pula nilai mean pada *posttest* kelompok eksperimen 76,2 dengan demikian dapat dikatakan bahwa *posttest* kelompok eksperimen tinggi

Uji Koefisien Determinan R^2

Tabel .6 Hasil Determinan R^2

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,387 ^a	,150	,689	,489
a. Predictors: (Constant), hasil aku				

Berdasarkan hasil Tabel 4.9 Adjusted R Square bernilai sebesar 0,689 maka dapat diartikan 68,9 sehingga variabel komunikasi interpersonal mampu dijelaskan oleh variabel bimbingan kelompok, sehingga bimbingan kelompok dapat digunakan dalam komunikasi interpersonal siswa

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini telah berhasil mengetahui bahwa secara keseluruhan terdapat pengaruh antara layanan bimbingan kelompok menggunakan simulation games dengan komunikasi interpersonal siswa, hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan memperoleh hasil $(r) = 1,822$, r hitung $>$ dari r tabel atau $1,822 > 0.6319$, nilai koefisien determinasi sebesar 68,9% dan apabila dicocokkan dengan tabel interpretasi maka menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan simulation games terhadap komunikasi interpersonal maka memiliki tingkat hubungan yang cukup kuat. Artinya siswa senang adanya layanan bimbingan kelompok dengan simulation games ini. Mereka sangat senang karena baru pertama kali diberikan layanan bimbingan kelompok dengan diajak bermain, seperti bermain bebek-bebek dan ular tangga. Siswa merasakan setelah mengikuti permainan ini, mereka merasa lebih terbuka sesama teman, lebih percaya diri didepan teman-

teman maupun di lingkungan sekolah, siswa dapat berekspresi sesuai mereka dan mereka bisa mengungkapkan isi hatinya kepada sesama temannya. Sehingga peneliti mengatakan bahwa penggunaan teknik *simulation games* pada layanan bimbingan kelompok sangat efektif digunakan pada siswa dalam komunikasi interpersonal. Hal ini sejalan dengan teori Ibtandi dkk (2019) menjelaskan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok melalui *simulation games* sangat efektif digunakan karena sangat bagus untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sosial. Teknik *simulation games* ini sangat disenangi oleh siswa karena permainannya yang seru dan siswa lebih cepat dapat melakukan komunikasi interpersonal pada sesama teman. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti (2010) mengatakan bahwa bahwa bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *simulation games* sangat berperan dalam upaya meningkatkan komunikasi interpersonal antar pribadi siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil uji hipotesis yang penulis lakukan sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah berikut ini:

Berdasarkan hasil *pretest* mengenai skala komunikasi interpersonal dapat diketahui terdapat 5 siswa pada kategori rendah dengan persentase 70%, 3 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 30%. Hasil *posttest* mengenai skala komunikasi interpersonal dapat diketahui terdapat 6 siswa pada kategori tinggi dengan persentase 70,5%, 2 siswa pada kategori rendah dengan persentase 29,5%. Hasil uji *Independent Sampel Test* menggunakan bantuan program SPSS 22 diperoleh nilai $\text{sig. } 0.080 < 0.05$, maka hipoteses yang berbunyi layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan *simulation games* berpengaruh dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa memiliki perbedaan yang signifikan, yang memiliki perbedaan yang signifikan, dilihat dari hasil perhitungan uji *independent Sample T-test*.

SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan simulation games perlu meningkatkan pengembangan mengenai komunikasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dalam kehidupan sehari-harinya pada lingkungan sekolah, lingkungan sosial dan di kehidupan sehari-hari agar siswa lebih aktif dalam berinteraksi

2. Bagi Guru Pembimbing

Untuk guru pembimbing dalam menyelesaikan permasalahan tentang komunikasi interpersonal salah satunya yaitu menggunakan bimbingan kelompok dengan metode simulation games agar siswa lebih terbuka dalam komunikasi interpersonal.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperdalam pengetahuan dan mengembangkan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan metode simulation games khususnya terhadap permasalahan komunikasi interpersonal. Peneliti juga harus lebih aktif dalam memberikan treatment kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- DeVito, J.A. 2015. *Komunikasi Antar Manusia*. Terjemahan Agus Maulana. Tangerang: Karisma Publishing Group.
- Dewi, Anita. 2013. *Model Layanan BK Kelompok Teknik Permainan (Games) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa*. Jurnal Bimbingan Konseling 2 (1) (2013)
- Gibson, Mitchell. 2015. *Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mulyana, Deddy. 2015. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Nurihsan. 2012. *Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Refika Aditama.
- Prayitno. 2015. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok Dasar dan Profil*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Romlah. 2017. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Seri Pemandu BK. 2014. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan*.
- Soegeng. 2016. *Dasar-Dasar Penelitian*. Semarang: IKIP PGRI SEMARANG PRESS.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, Sri. 2013. *Komunikasi Interpersonal antar Siswa di Sekolah dan Implikasinya terhadap Pelayanan Bimbingan dan Konseling*. Jurnal Ilmiah Volume 2
- Widjaja. 2015. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*. Jakarta: Asdi Mahasatya.