

The Effect Of Group Guidance Services Using Role Playing Technique To Improve The Communication Skills Of Class XI State High School Students

Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Menggunakan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa SMA Negeri Kelas XI

Mohammad Jaelani¹, Meilla Dwi Nurmala², Lenny Wahyuningsih³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: ¹mohammadjaelaniiii@gmail.com, ²meilla.dwi.nurmala@untirta.ac.id,
³lenny.wahyuningsih@untirta.ac.id

*Corresponding Author

Received : 30 December 2024, Revised : 20 Februari 2025, Accepted : 24 Februari 2025

ABSTRACT

In the learning process, there are students who tend to have difficulty expressing words when asked by the teacher and tend to isolate themselves to get along with their friends. The cause of low intrapersonal communication in students is due to feelings of embarrassment and nervousness when interacting and fear of interacting due to differences in background that make them feel awkward and isolated. This research aims to help students improve intrapersonal communication through group guidance services with role playing techniques at SMA Negeri 84 Jakarta. This study uses a quantitative experimental method with a pre-experimental approach with a One Group Pre-test Post-test research design which is designed using a pre-test that is carried out before being given treatment and post-test is carried out after being given treatment. The sampling technique used in this study was purposive sampling, so that the results of the pre-test of students who had low communication skills amounted to 10 students who were given treatment in the form of group guidance services using role playing techniques to improve students' intrapersonal communication skills as many as 8 meetings. It can be concluded that the overall picture of the results of the research to 10 students who were sampled after the treatment in the form of group guidance services with role playing techniques was carried out, proved to be influential in improving students' intrapersonal communication skills as evidenced by the increase in pre-test and post-test scores.

Keywords: *Group guidance, Role playing techniques, intrapersonal communication*

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, terdapat siswa yang cenderung kesulitan mengungkapkan kata-kata ketika ditanya oleh guru dan cenderung mengisolasi dirinya untuk bergaul dengan temannya. Penyebab timbulnya komunikasi intrapersonal rendah pada siswa dikarenakan perasaan malu dan gugup saat berinteraksi serta takut berinteraksi karena adanya perbedaan latar belakang yang membuatnya merasa canggung dan terisolasi. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan komunikasi intrapersonal melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* di SMA Negeri 84 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen (*pre-eksperimental*) dengan desain penelitian *One Group Pre-test Post-test* yang diur menggunakan *pre-test* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* dilaksanakan setelah diberikan perlakuan. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, sehingga diperoleh hasil *pre-test* siswa yang memiliki kemampuan komunikasi rendah berjumlah 10 siswa yang diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi intrapersonal siswa sebanyak 8 kali pertemuan. Dapat disimpulkan bahwa gambaran secara keseluruhan hasil penelitian kepada 10 siswa yang menjadi sampel setelah pemberian perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang dilakukan, terbukti berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan komunikasi intrapersonal siswa yang dibuktikan dari peningkatan hasil skor *pre-test* dan *post-test*.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Komunikasi Intrapersonal

1. Pendahuluan

Komunikasi adalah suatu medium penting dalam kehidupan remaja, karena komunikasi berperan besar baik secara verbal maupun nonverbal dan dapat mendukung dalam proses pembelajaran baik akademik maupun non-akademik serta komunikasi yang baik, remaja dapat mengembangkan potensi dalam dirinya, Ashley Montagu (Rakhmat, 2018). Komunikasi bisa membuat kita berkembang dan belajar serta dapat menemukan pribadi kita dan orang lain. Komunikasi dapat dibedakan menjadi 2, yaitu komunikasi interpersonal dan komunikasi intrapersonal. Komunikasi interpersonal adalah interaksi antar individu antara dua orang atau lebih yang saling mengenal satu sama lain (Rakhmat, 2018). Menurut Judy dan Paul Nelson (Rahmania, 2019) Komunikasi intrapersonal adalah proses pemilihan informasi yang telah didapatkan untuk menghasilkan makna didalam diri.

Komunikasi intrapersonal adalah komunikasi yang melibatkan diri kita sendiri, termasuk berdialog dengan diri sendiri bahkan bisa berdialog dengan orang lain. Dalam komunikasi intrapersonal mempelajari peran persepsi dalam perilaku manusia. Secara khusus, komunikasi intrapersonal merupakan proses menerima informasi dari seseorang untuk memahami dan memecahkan masalah dalam diri sendiri (Kustiawan, Fadillah, Sinaga, Hattaradzani, Hermawan, Juanda, & Fahmi (2022).

Fenomena di SMA Negeri 2 Baubau menunjukkan bahwa tingkat keterampilan komunikasi intrapersonal siswa berada pada katagori sedang. Berdasarkan aspek monolog, aspek komunikasi lisan dan aspek komunikasi tulisan menunjukkan berdasarkan katagori rendah terdapat 12 siswa (14,12%), katagori sedang terdapat 62 siswa (72,94%), dan katagori tinggi terdapat 11 siswa (12,94%) (Edison, Kurniawan, & Rosmawati, 2023).

Setelah dilakukan wawancara dengan guru bk SMA Negeri 84 Jakarta terdapat permasalahan mengenai komunikasi intrapersonal dan terkhusus pada siswa kelas XI SMA Negeri 84 Jakarta presentase tingkat komunikasi intrapersonal yaitu berkisar 30%-50%. Permasalahan komunikasi intrapersonal siswa yang dijumpai oleh guru bimbingan konseling adalah saat berada di dalam kelas seperti, merasa malu ketika presentasi di depan kelas, siswa merasa kurang percaya diri karena pengaruh ejekan dari teman dan siswa memiliki motivasi yang rendah terhadap pembelajaran.

Siswa merupakan individu yang perlu dikembangkan atas potensi yang ia miliki baik di sekolah maupun diluar sekolah. Siswa secara dasar memiliki kemampuan tertentu, meskipun belum mencapai tingkat optimal (Sabani, 2019). Siswa dengan potensi kemandirian belajar mampu menganalisis masalah yang kompleks, bekerja ssecara individu maupun dalam kelompok serta berani menyampaikan pendapat (Syahputra, 2017). Selain itu, kemampuan komunikasi juga menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pemecahan masalah. Berdasarkan komunikasi yang optimal, masalah dapat direpresentasikan dengan lebih baik yang mendukung penyelesaian masalah secara kelompok (Hartati, Abdullah, & Haji, 2017) Sebagai individu yang sedang berkembang, pemberian bantuan dan bimbingan kepada siswa perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangannya.

Pada dasarnya, siswa adalah makhluk sosial yang selalu memerlukan individu yang lain untuk bertahan hidup. Sejak lahir sampai dengan dewasa, manusia mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, salah satu tahap perkembangan tersebut merupakan masa remaja. Menurut Santrock, masa remaja merupakan periode di mana individu berupaya memperoleh kemandirian dan membentuk identitas diri mereka. Remaja juga dituntut untuk mampu menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya permasalahan sosial. Pada masa ini perhatian remaja akan kedudukan diruang lingkup masyarakat dan diruang lingkup sekolah sangat besar, seperti ingin selalu bisa berkomunikasi dengan orang yang lebih tua, kemudian remaja atau pelajar bisa menyelesaikan masalah tersebut secara mandiri.

Sebagai remaja, mereka mempunyai tanggung jawab untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan pengembangan diri, terutama di lingkungan sekolah. Usia remaja biasanya berada di rentang 15-18 tahun dan pada tahap ini sering muncul berbagai gejala emosional serta keraguan yang dapat memunculkan beragam permasalahan dalam diri mereka. Permasalahan tersebut dapat menimbulkan rasa ketidakpuasan yang akhirnya mengganggu konsentrasi belajar. Salah satu faktor yang kerap menjadi tantangan bagi remaja adalah kemampuan berkomunikasi dengan baik, terutama dengan orang-orang yang lebih tua dari mereka.

Bimbingan dan konseling dalam bahasa Inggris disebut Guidance dan Counseling, memiliki makna penting dalam membantu individu. Kata Guidance berasal dari kata kerja to guide artinya memimpin atau membimbing ke arah yang lebih baik, sedangkan Counseling dari kata kerja yaitu to counsel artinya memberikan solusi alternatif secara langsung kepada seseorang. Menurut Djumhur dan Surya bimbingan adalah proses bantuan yang diberikan secara berkelanjutan dan sistematis kepada individu untuk membantu mereka menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tujuannya agar individu tersebut mampu memahami dirinya (*self-understanding*), menerima dirinya, mengarahkan dirinya (*self-direction*), dan merealisasikan potensinya dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik di keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Sedangkan, menurut Adams mengemukakan bahwa pengertian konseling merupakan sebuah hubungan timbal balik antara dua individu, di mana seorang konselor membantu konseli agar dapat lebih memahami dirinya sendiri, baik terkait permasalahan yang sedang dihadapinya saat ini maupun yang mungkin muncul di masa depan. Dalam praktiknya, bimbingan dan konseling mencakup berbagai layanan, salah satunya yaitu layanan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok melibatkan berbagai teknik, seperti *brainstroming*, *t-group*, *role playing*, sosiodrama, metode diskusi, pembelajaran kooperatif, pemberian umpan balik dan metode cerita. Salah satu teknik yang efektif untuk meningkatkan komunikasi intrapersonal dalam layanan bimbingan dan konseling adalah *role playing*. Menurut Tohirin (Wibowo, Susanto, & Maulana, 2019), teknik *role playing* merupakan metode di mana individu memainkan peran tertentu untuk menyelesaikan suatu masalah. Selain itu, teknik ini juga dapat digunakan sebagai strategi untuk melatih kemampuan komunikasi dengan melibatkan peserta didik secara maksimal dalam memerankan materi yang diberikan (Rachmi, Mugiarto & Saraswati, 2018).

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan, permasalahan dalam komunikasi intrapersonal ini adalah gangguan berkomunikasi, dari peserta didik yang terindikasi rendahnya kemampuan dalam berkomunikasi menyebabkan susah dalam bergaul serta cenderung pasif ketika sedang melakukan tanya jawab dikelas maupun berinteraksi diluar kelas. Melalui teknik *role playing* ini siswa dapat bermain peran dengan anggota kelompok sehingga akan timbul interaksi antara pemimpin kelompok dan antara anggota kelompok dengan tujuan yang akan menghasilkan kemampuan dalam komunikasi intrapersonal pada siswa yang tadinya canggung akan berinteraksi dengan individu lain sampai ia bisa berkomunikasi dengan baik nantinya.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen (*pre-experimental*) dengan desain *one group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini, penelitian diukur menggunakan metode *pre-test* yang dilakukan sebelum adanya pemberian perlakuan dan *post-test* yang dilakukan sesudah diberikan perlakuan, hanya ada satu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan agar hasil perlakuan dapat dinilai lebih akurat. Rancangan penelitian eksperimen yang dilakukan dapat digambarkan, sebagai berikut:

Table 1. Desain Penelitian

Pretest	Treatment/Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 84 Jakarta tahun ajaran 2024/2025 sesuai dengan saran yang diberikan oleh guru bk, bahwa siswa yang memiliki kemampuan komunikasi rendah paling sering ditemukan pada siswa kelas XI. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel, yaitu teknik *purposive sampling*, dengan melalui pemenuhan beberapa syarat tertentu. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan angket. Angket yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*, telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian, data dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* pada SPSS untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMAN 84 Jakarta pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Penelitian berlangsung pada tanggal 18 Oktober 2024 hingga 3 Desember 2024. Sebelum instrumen angket digunakan dalam penelitian, instrumen angket diujicobakan melalui dua tahap uji validitas, yaitu uji validitas konstruk (*Judgment experts*) dan uji validitas isi. Instrumen yang dikonstruksikan dengan teori tertentu dan dikonsultasikan dengan ahli kepada salah satu dosen jurusan bimbingan dan konseling di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa sesuai dengan bidangnya. Setelah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya angket diuji validitas isi dengan mengujicobakan kepada responden. Responden yang di uji coba validitas isi tidak berasal dari populasi yang digunakan, yaitu kepada 60 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pandeglang.

Penggunaan *r* tabel yang menjadi acuan pada penelitian ini dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 60 siswa adalah 0,254. Sesuai rumus korelasi *Product Moment Pearsoni* dengan nilai signifikan < 0.05 , ketentuan uji validitas, yaitu apabila *r* hitung $> r$ tabel, maka instrumen dianggap valid dan apabila sebaliknya maka instrumen dinyatakan tidak valid, hasil uji validitas menunjukkan bahwa item pernyataan angket yang semula berjumlah 50 item, berubah menjadi 38 item untuk diberikan kepada sampel penelitian karena menunjukkan hasil yang valid dan layak dijadikan instrumen. Kemudian, instrumen angket yang digunakan, dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.70 . perhitungan uji reliabilitas memperoleh hasil 0.820 dari 38 item instrumen komunikasi intrapersonal, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan diartikan reliabel dan secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat untuk digunakan dalam penelitian.

Populasi penelitian yang pada kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 terdiri dari 7 kelas, yaitu XI-1, XI-3, XI-6 dan XI-7, dengan jumlah 135 siswa. Dengan teknik *purposive sampling*, maka diperoleh dari hasil *pretest* siswa yang terindikasi adanya komunikasi intrapersonal rendah yaitu berjumlah 13 siswa dan peneliti memilih 10 siswa dengan kemampuan komunikasi intrapersonal rendah untuk dilakukan dengan pemberian *treatment* dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi intrapersonal siswa.

Winkel & Hastuti (Ariani, 2022), mendefinisikan bimbingan kelompok sebagai pengalaman yang melibatkan pembentukan kelompok bertujuan pelayanan bimbingan. Haryanti (2022), mendefinisikan layanan bimbingan kelompok adalah kegiatan di mana pemimpin kelompok memberikan instruksi dan mengarahkan diskusi agar anggota kelompok dapat bersosialisasi dan mencapai tujuan yang diinginkan serta topik pada bimbingan kelompok meliputi permasalahan pekerjaan, pendidikan, pribadi dan sosial. Tohirin (Sartika, 2019), mengartikan bimbingan kelompok sebagai proses pemberian bantuan kepada peserta didik dalam bentuk kelompok. Kegiatan bimbingan kelompok meliputi, dinamika kelompok seperti aktivitas diskusi dengan membahas sesuatu permasalahan guna dalam pemecahan masalah.

Winkel & Hastuti (Ariani, 2022) berpendapat bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah meningkatkan kualitas kerja sama dalam kelompok dan mendukung perkembangan pribadi dan sosial anggota kelompok demi mencapai beragam tujuan yang bermakna bagi anggota kelompok. Haryanti (2022), layanan bimbingan kelompok secara umum bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bersosialisasi, terutama kemampuan dalam berkomunikasi anggota kelompok. Tujuan khusus bimbingan kelompok ini bertujuan mendukung perkembangan emosional, pemikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang cenderung mendukung anggota kelompok pada perilaku lebih efektif, termasuk peningkatan kemampuan berkomunikasi baik yang baik.

Role playing adalah sebuah metode simulasi yang dapat diterapkan dalam pendidikan dibidang pribadi dan sosial, Oemar Hamalik (Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G., 2023). Menurut Santrock (Herlina, 2015), *role playing* didefinisikan sebagai suatu aktivitas menyenangkan yang dilakukan seseorang untuk mendapat pembelajaran dengan menyenangkan. Metode ini dapat mengatasi dampak negatif berupa stres dan berfungsi sebagai media bagi terapis untuk menganalisis konflik serta cara menghadapinya. Dalam perlakuan yang dilakukan, peneliti menggunakan teknik *role playing*.

Setelah dilakukan perlakuan sebanyak 8 kali pertemuan, peneliti memberika angket *post-test* kepada anggota kelompok. Berdasarkan hasil *post-test* yang dilakukan, terjadi peningkatan atas kemampuan komunikasi intrapersonal pada sampel dengan nilai rata-rata sebesar 29,4 dari sebelum diberikan perlakuan sebesar 7,8. Berdasarkan hasil analisis perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan komunikasi intrapersonal siswa dari kategori rendah menjadi kategori tinggi, sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Pre-test dan Post-test Angket Komunikasi Intrapersonal

No	Inisial Siswa	Hasil		Gain Score	Keterangan
		Pre-test	Post-test		
1.	EYO	9	30	21	Meningkat
2.	RRR	8	32	25	Meningkat
3.	FRA	9	34	13	Meningkat
4.	NAR	10	23	15	Meningkat
5.	AW	5	20	26	Meningkat
6.	STA	7	33	24	Meningkat
7.	AMM	9	30	21	Meningkat
8.	RAF	7	28	21	Meningkat
9.	RA	6	31	25	Meningkat
10.	PS	8	33	25	Meningkat
Total		64	294	230	
Rata-rata		7,8	29,4	21,6	
Rata-rata presentase		21%	77%	56%	

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, terjadi peningkatan pada skor *pre-test* dan *post-test* yang cukup signifikan. Dengan demikian, secara keseluruhan menunjukkan gambaran bahwa siswa yang menjadi sampel mengalami peningkatan kesadaran akan pentingnya komunikasi intrapersonal pada diri siswa. Untuk menganalisis lebih lanjut hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test*, peneliti menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistik 27 untuk mengidentifikasi signifikansi perbedaan antar dua pasang data berskala ordinal namun tidak berdistribusi secara normal (Sugiyono, 2022).

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

Nilai	Post Test - Pre Test
Z	-2.818 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.005

Berdasarkan pengambilan Keputusan uji *Wilcoxon* berdasarkan probabilitas $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan jika probabilitas $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan data menggunakan IBM *Statistic 27* melalui uji *Wilcoxon signed rank test*, diketahui bahwa nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* bernilai 0,005. Hal ini menyatakan bahwa 00,5 lebih rendah dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi intrapersonal siswa kelas XI SMA Negeri 84 Jakarta tahun ajaran 2024/2025.

4. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi intrapersonal siswa kelas XI SMA Negeri 84 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa gambaran secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan terdapat 10 siswa kelas XI SMA Negeri 84 Jakarta tahun ajaran 2024/2025, termasuk dalam kategori rendah dan dijadikan sampel untuk diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Pada 10 sampel yang termasuk kedalam kategori rendah diberikan perlakuan sebanyak 8 kali pertemuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi intrapersonal.

Dari hasil perhitungan melalui aplikasi IBM SPSS Statistik 27 pada *Asyp. Sig (2-tailed)* adalah 0.005 yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari nilai 0.05, sehingga hipotesis dinyatakan diterima dan hasil tersebut jika menunjukkan bahwa perlakuan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* dapat berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi intrapersonal pada siswa kelas XI SMA Negeri 84 Jakarta tahun ajaran 2024/2025.

References

- Ariani, E. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Program Semester Melalui Bimbingan Kelompok di SD Negeri 07 Mancuang Kecamatan Baso. *Journal on Education*, 4(3), 1052-1059.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 3(2), 167-178.
- Harnyati, A., Wibowo, M. E., & Mulawarman. (2017). Model Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Empati Siswa SMP. *JUBK: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 28-33.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing Dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94-107.
- Karnia, N., Lestari, J. R., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2), 121-136.
- Kustiawan, W., Fadillah, U., Sinaga, F. K., Hattaradzani, S., Hermawan, E., Juanda, M. D., . . . Fahmi, R. R. (2022). Komunikasi Intrapersonal. *Journal Analytica Islamica*, 11(1), 150-156.
- Rahmiana. (2019). Komunikasi Intrapersonal Dalam Komunikasi Islam. *Jurnal Peurawi: Media Kajian komunikasi Islam*, 2(1), 77-90.
- Rakhmat, J. (2018). *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Utami, D., Yusmansyah, Y., & Utaminingsih, D. (2015). Hubungan antara Percaya Diri dengan Kemampuan Komunikasi interpersonal Pada Siswa SMA. *ALIBKIN: Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(2).

Wibowo, N. A., Susanto, B., & maulana, M. A. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Advice, 1(1)*, 44-52.