

Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal

Aprilia Setyowati^{1*)}, Monika Maharani²
Universitas Ahmad Dahlan

*) Alamat korespondensi: Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamananan, Banguntapan, DI Yogyakarta, 55191, Indonesia; E-mail: aprilia.setyowati@bk.uad.ac.id

Article History:

Received: 02/01/2023;
Revised: 28/01/2023;
Accepted: 18/02/2023;
Published: 28/02/2023.

How to cite:

Aprilia Setyowati¹, Monika Maharani². (2023). Keefektifan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal. *Terapeutik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(3), pp. 321–326. DOI: 10.26539/terapeutik.631169



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2023, Aprilia Setyowati, & Monika Maharani(s).

Abstract: *This research is based on the facts in the field that there are still some students who have interpersonal communication skills in the low category. This study aims to determine the effectiveness of group guidance on role-playing techniques in developing students' interpersonal communication skills. This type of research is a pre-experimental research design with one group pre-test-posttest. The research instruments used were interviews and interpersonal communication scales that had been tested for validity and reliability. Decision making using normality test and t-test with the help of SPSS 25 program. The results of the paired sample test with a significant level (α) of 0.05 shows the results of Sig. (2-tailed) < significant level of 0.000 < 0.05 so that the alternative hypothesis is accepted. Based on these results, it was concluded that the role playing technique group guidance was effective in improving students' interpersonal communication skills.*

Keywords: *Interpersonal Communication, Group Guidance, Role Playing*

Abstrak: Penelitian ini berdasarkan fakta di lapangan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal dalam kategori rendah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara dan skala komunikasi interpersonal yang telah diuji validitas dan realibilitasnya. Pengambilan keputusan menggunakan uji normalitas dan uji *t-test* dengan bantuan program SPSS 25. Hasil nilai uji *paired sample test* dengan *significant level* (α) sebesar 0,05 menunjukkan hasil Sig. (2-tailed) < taraf signifikan yaitu sebesar 0,000 < 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Berdasarkan hasil tersebut ditarik kesimpulan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Kata Kunci: *Komunikasi Interpersonal, Bimbingan Kelompok, Role Playing*

Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan pasti membutuhkan kehadiran orang lain dalam keberlangsungan hidupnya. Di kehidupannya, manusia membangun hubungan dengan sesama manusia melalui komunikasi. Komunikasi yaitu proses pengutaraan pesan yang terjadi antara individu satu dengan individu lain kemudian menimbulkan interaksi (Sricahyanti, 2015). Komunikasi bukan terjadi di lingkungan rumah dan sekitarnya saja, akan tetapi komunikasi juga terjadi di sekolah. Siswa sebagai makhluk sosial juga memerlukan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Safitri & Utaminingsih, 2017). Hampir sebagian besar proses pembelajaran ditunjang melalui komunikasi, mulai dari penyampaian materi, berpendapat, dan berdiskusi. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dapat membuat individu merasa percaya diri dan memungkinkan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan tepat. Akan tetapi, pada realitanya beberapa siswa belum memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik (Hamid, 2018).

Berdasarkan hasil penyebaran skala tentang komunikasi interpersonal yang telah dilaksanakan di kelas VIII E MTs Negeri 1 Banjarnegara dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa diperoleh data sebagai berikut: 4 siswa memiliki kemampuan komunikasi interpersonal dalam kategori tinggi, 19 siswa dalam kategori sedang, dan 9 siswa masuk dalam kategori rendah. Artinya, masih terdapat beberapa siswa yang memiliki masalah dalam kemampuan komunikasi interpersonalnya. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan bersama salah satu guru bimbingan dan konseling (BK) MTs Negeri 1 Banjarnegara, diperoleh hasil bahwa di kelas VIII E terdapat beberapa siswa yang mengalami permasalahan komunikasi interpersonal seperti siswa kebingungan mengelola kata-kata, siswa gugup berbicara di depan kelas, dan ragu menyampaikan pendapat.

Permasalahan komunikasi yang terjadi pada siswa kelas VIII E merupakan imbas dari pandemi *covid-19*. Adanya peralihan *system* pembelajaran dari daring (dalam jaringan) menjadi luring (luar jaringan) membuat siswa belum terbiasa untuk berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitar sekolah. Penyebab lain masalah komunikasi yang terjadi pada siswa kelas VIII E yaitu dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kecerdasan verbal-linguistiknya, usia, dan lain-lain. Selain itu, kemampuan komunikasi siswa juga dipengaruhi oleh tingkat pendidikan orang tua. Siswa dengan orang tua yang memiliki pendidikan tinggi cenderung mampu berkomunikasi dengan baik. Hal tersebut dikarenakan pembiasaan orang tua yang mengajarkan anaknya untuk mengelola kata dengan baik.

Permasalahan komunikasi apabila dibiarkan akan menimbulkan dampak negatif bagi siswa maupun kelompoknya (Aldina, 2019). Dampak yang akan terjadi diantaranya siswa kesulitan berkomunikasi, malu bertanya, ragu berpendapat, dan bahkan malu untuk bertegur sapa. Selain itu, permasalahan komunikasi juga dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa di sekolah (Fathurrohman, 2018). Melihat fenomena tersebut maka sudah seharusnya layanan bimbingan dan konseling hadir di tengah siswa. Tujuannya untuk membantu mengentaskan permasalahan komunikasi yang terjadi pada diri siswa. Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 111 tahun 2014 pasal 1 menyebutkan bahwa Bimbingan dan Konseling adalah upaya sistematis, objektif, logis, dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor atau guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik/Konseli untuk mencapai kemandirian dalam kehidupannya.”

Dalam upaya mengatasi masalah komunikasi interpersonal siswa layanan bimbingan dan konseling yang dapat diterapkan adalah bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah layanan yang terdiri atas sejumlah siswa dalam kelompok kecil untuk memperoleh permasalahan tertentu dan membahasnya secara bersama guna menunjang pemahaman dan pengembangan kemampuan sosial (Kurniawan & Pranowo, 2018). Salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam kegiatan bimbingan kelompok untuk mengatasi masalah komunikasi interpersonal yaitu teknik *role playing*. Teknik *role playing* adalah teknik bermain peran yang lebih mengutamakan siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan komunikasi (Andriani, 2013). Sugihartono (Said, 2019) menyatakan teknik *role playing* merupakan teknik menyenangkan yang membantu siswa untuk mengentaskan permasalahan komunikasi sehingga siswa yang mengalami kesulitan komunikasi dalam pembelajaran dapat terlibat aktif melalui peran sederhana.

Rumusan masalah yang ada di penelitian ini yaitu apakah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya keefektifan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di kelas VIII E MTs Negeri 1 Banjarnegara tahun ajaran 2021/2022. Selama ini ada beberapa penelitian mengenai keefektifan teknik *role playing* dalam mengentaskan berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lailiyah & Afandi (2020) di salah satu Sekolah Dasar (SD) yang berada di daerah Cupak Tengah. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh hasil teknik *role playing* efektif dalam menurunkan perilaku agresif pada anak gangguan perilaku dengan perilaku berkata kasar dan memukul. Disusul dengan penelitian yang dilakukan oleh Nikmah (2017) di Sekolah Menengah Pertama

(SMP) daerah Kediri pada siswa kelas VII memperoleh kesimpulan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan percaya diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ditarik kesimpulan teknik *role playing* efektif dalam mengentaskan beberapa masalah yang sedang dialami siswa.

Manfaat penelitian ini yaitu teknik *role playing* dapat menjadi referensi guru BK ketika akan mengadakan layanan yang menyenangkan dan tidak membosankan terutama untuk mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan dijadikan sebagai referensi mengenai keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif *pre-experimental*. D. W. Rachmawati dkk., (2021) menyatakan penelitian *pre-experimental* merupakan desain untuk mencari pengaruh dari suatu *treatment* yang dikenakan kepada objek atau permasalahan tertentu tanpa adanya variabel kontrol dan sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII E MTs Negeri 1 Banjarnegara tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa. Sampel penelitian ini adalah 9 siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi dalam kategori rendah. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII E MTs Negeri 1 Banjarnegara. Peneliti menerapkan desain *one-group pretest posttest* dengan teknik *purposive sampling* dalam pengambilan data penelitian. Instrument penelitian yang digunakan adalah skala komunikasi interpersonal dan wawancara. Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk dan uji reliabilitas.

Penelitian diawali dengan menyebarkan skala *pretest* komunikasi interpersonal siswa kepada seluruh siswa kelas VIII E dan kemudian diadakan penyekoran skala *pretest* untuk menentukan kategori kemampuan komunikasi tiap siswa. Pengategorian dilakukan untuk menentukan subjek penelitian. Siswa yang masuk dalam kategori rendah akan diberikan *treatment* dengan teknik *role playing* selama 5x. Setelah diberikan *treatment*, siswa yang menjadi subjek penelitian kembali mengisi skala *posttest* komunikasi interpersonal untuk mengetahui apakah terdapat perubahan atau tidak sebelum dan setelah diberikan *treatment*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan keputusan menggunakan uji *t-test* dengan bantuan program SPSS 25.

Hasil dan Diskusi

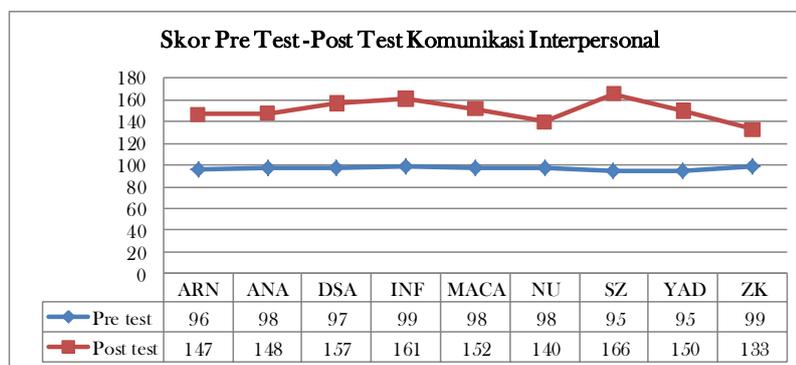
Kondisi awal kemampuan komunikasi siswa di kelas VIII E MTs Negeri 1 Banjarnegara beberapa siswanya ada yang memiliki permasalahan dalam komunikasi interpersonal. Berdasarkan hasil skoring skala *pretest* peneliti menemukan 9 siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi interpersonal dalam kategori rendah, 19 siswa dalam kategori sedang, dan 4 siswa dalam kategori tinggi. Permasalahan komunikasi siswa kelas VIII E yang terjadi diantaranya siswa diam-diam saja saat diskusi, pasif ketika pembelajaran, malu berpendapat, dan sebagainya. Berbagai masalah komunikasi apabila terus dibiarkan akan membuat siswa mengalami permasalahan dalam kegiatan belajar dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan hipotesis dalam penelitian yaitu untuk melihat ada tidaknya keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa menunjukkan hasil bahwa hipotesis diterima sehingga dapat diartikan ada keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dalam tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test komunikasi interpersonal siswa kelas VIII-E MTs Negeri 1 Banjarnegara

No	Nama	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1	ARN	96	Rendah	147	Sedang
2	ANA	98	Rendah	148	Sedang

3	DSA	97	Rendah	157	Tinggi
4	INF	99	Rendah	161	Tinggi
5	MACA	98	Rendah	152	Tinggi
6	NU	98	Rendah	140	Sedang
7	SZ	95	Rendah	166	Tinggi
8	YAD	95	Rendah	150	Tinggi
9	ZK	99	Rendah	133	Sedang



Grafik 1. Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*

Mengacu pada tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa kondisi awal masing-masing siswa yang menjadi subjek penelitian masuk dalam kategori rendah atau memiliki skor nilai *pretest* di bawah 100 kemudian mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi setelah diberikannya layanan dengan menggunakan teknik *role playing*. Layanan yang diberikan peneliti dilaksanakan sebanyak 5x dan berpedoman pada beberapa aspek yang terdapat dalam komunikasi interpersonal. Aspek yang terdapat dalam komunikasi interpersonal yaitu *openness*, *empathy*, *positiveness*, *supportiveness*, dan *equality*.

Treatment pertama menggunakan permainan peran dengan judul “Ayo Budayakan Kejujuran”. Judul tersebut mengacu pada aspek komunikasi interpersonal yaitu *openness*. Pada *treatment* pertama beberapa siswa mampu membawakan perannya dengan baik akan tetapi terdapat dua siswa yang masih terlihat malu-malu dan cenderung melafalkan intonasi dengan nada rendah yaitu ZK dan ARN.

Treatment kedua menggunakan permainan peran dengan judul “Berbagi Bekal di Sekolah”. Judul tersebut mengacu pada aspek komunikasi interpersonal yaitu *empathy*. Pada pemberian layanan kedua hampir semua siswa mampu beradaptasi dan nyaman dalam mengikuti kegiatan. Siswa mampu memainkan perannya dengan intonasi yang baik, akan tetapi masih terdapat dua anak yang masih terlihat malu-malu dan menggunakan intonasi yang rendah yaitu ZK dan ARN.

Treatment ketiga menggunakan permainan peran dengan judul “Si Bintang Kelas”. Judul tersebut mengacu pada aspek komunikasi interpersonal yaitu *positiveness*. Pada pemberian layanan ke tiga beberapa siswa sudah membawakan perannya dengan baik akan tetapi masih ada satu siswa yang masih terlihat malu-malu dan masih melafalkan intonasi dengan nada rendah yaitu ZK.

Treatment keempat menggunakan permainan peran dengan judul “Berpendapat Dengan Sopan”. Judul tersebut mengacu pada aspek komunikasi interpersonal yaitu *supportiveness*. Pada pemberian layanan keempat, semua siswa sudah membawakan perannya dengan baik termasuk ZK. ZK sudah terlihat nyaman dan bisa beradaptasi dengan teman-temannya ketika mengikuti kegiatan.

Treatment kelima menggunakan permainan peran dengan judul “Menyambut Siswa Baru di Sekolah”. Judul tersebut mengacu pada aspek komunikasi interpersonal yaitu *equality*. Pada pemberian layanan ke lima semua siswa mampu membawakan perannya dengan cukup baik.

Pada penelitian ini hipotesis yang diajukan yaitu ada keefektifan bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII-E MTs Negeri 1 Banjarnegara. Dalam membuktikan kebenaran hipotesis tersebut maka dapat dilihat berdasarkan hasil *uji t-test* di bawah ini.

Tabel 2. Hasil uji t-test komunikasi interpersonal siswa

Pengambilan keputusan dengan uji *t-test* SPSS 25 didasarkan pada : (a) apabila nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikan maka H_0 ditolak dan H_a diterima, (b) apabila nilai Sig. (2-tailed) > taraf signifikan maka H_a ditolak, H_0 diterima. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui nilai

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-53,222	10,918	3,639	-61,614	-44,830	14,625	8	0,000

Sig. (2-tailed) kemampuan komunikasi interpersonal siswa sebesar 0,000. Dalam penelitian ini nilai signifikan (α) sebesar 0,05 sehingga nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikan yaitu 0,000 kurang dari (<) 0,05 sehingga dapat dinyatakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa di kelas VIII E MTs Negeri 1 Banjarnegara tahun ajaran 2021/2022.

Selama ini telah banyak penelitian mengenai keefektifan teknik *role playing* dalam mengentaskan berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lailiyah & Afandi (2020) di salah satu Sekolah Dasar (SD) yang berada di daerah Cupak Tengah. Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh hasil teknik *role playing* efektif untuk mengurangi perilaku agresif pada anak gangguan perilaku dengan perilaku berkata kasar dan memukul. Disusul dengan penelitian yang dilakukan oleh Nikmah (2017) pada siswa SMP kelas VII di daerah Kediri memperoleh kesimpulan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan percaya diri siswa. Merujuk hasil penelitian di atas, diperoleh kesimpulan teknik *role playing* efektif dalam mengentaskan berbagai masalah yang sedang dialami siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII E MTs Negeri 1 Banjarnegara.

Penelitian yang telah dilaksanakan ini dapat membuktikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* memiliki hubungan yang positif dengan kemampuan komunikasi interpersonal. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya keefektifan *role playing* dalam mengatasi permasalahan komunikasi yang ada dalam diri siswa. Selain itu, temuan dalam penelitian ini mampu menekankan bahwa bimbingan kelompok teknik *role playing* selain untuk mengatasi masalah komunikasi interpersonal juga mampu mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Hal tersebut sejalan dengan bunyi Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 111 tahun 2014 pasal 1.

Penelitian pre eksperimen terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII E ini masih memiliki keterbatasan diantaranya: keterbatasan waktu dalam penelitian sehingga waktu pemberian *treatment* mengikuti kebijakan sekolah dan keterbatasan tempat penelitian sehingga peneliti kurang maksimal dalam memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Guru BK diharapkan menggunakan teknik lain dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, seperti teknik bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Selain itu, diharapkan juga guru BK dapat menerapkan layanan tersebut kepada siswa lain.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui kemampuan komunikasi interpersonal siswa yang rendah dapat ditingkatkan melalui pemberian layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

Hal ini membuat siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semestinya dan mampu berinteraksi dengan baik. Hasil yang diperoleh dari pengolahan data uji *t-test* nilai Sig. (2-tailed) < taraf signifikan yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Mengacu pada hasil tersebut maka dapat disimpulkan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII-E MTs Negeri 1 Banjarnegara tahun ajaran 2021/2022.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Monika Maharani selaku tim penelitan yang telah memberikan waktu dan dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan tepat waktu, Ardian Apriliana, S.Pd selaku guru bimbingan dan konseling di MTs Negeri 1 Banjarnegara yang telah membantu peneliti dalam memberikan data siswa, dan seluruh siswa kelas VIII E di MTs Negeri 1 Banjarnegara yang telah berkenaan menjadi objek dalam penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Aldina, F. (2019). *Dampak Konseling Kelompok Teknik Kursi Kosong Dan Self Talk Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa*. 7.
- Andriani, A. R. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama Siswa Kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha, 1, 7. <https://dx.doi.org/10.23887/jjpbs.v1i7.1155>
- Fathurrohman, I. (2018). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal Guru dengan Siswa terhadap Perilaku Belajar Siswa dalam Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa*. 02(02), 9.
- Hamid, I. (2018). *Penerapan Teknik Sociodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Negeri 8 Makassar*. 19.
- Kurniawan, D. E., & Pranowo, T. A. (2018). *Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sociodrama Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku Bullying di Sekolah*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 2(1). <https://doi.org/10.30598/jbkt.v2i1.235>
- Lailiyah, N., & Afandi, M. (2020). *Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Layanan Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*. 1(2), 6.
- Nikmah, L. (2017). *Effectiveness Of Engineering Role Playing For Increase Confidence Grade 7 Of SMP N VIII Kediri 2016/2017*. 9.
- Rachmawati, D. W., Ghozali, M. I. A., Nasution, B., Firmansyah, H., Asiah, S., Ridho, A., Damayanti, I., Siagian, R., Aradea, R., Marta, R., Syarif, M., Surya, Y. F., Kusuma, Y. Y., Kurniawan, A., & Irayanti, I. (2021). *Teori & Konsep Pedagogik*. 299.
- Safitri, Y., & Utaminingsih, D. (2017). *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI*. 14.
- Said. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan*. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i1.3438>
- Sricahyanti, E. N. (2015). *Hubungan Antara Percaya Diri Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015*. 10.

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.
