

# Penggunaan Teknik *Role Playing and Modeling* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik

Risky Desi Permatasari<sup>1</sup>, Asrowi<sup>1</sup>, Edy Legowo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prodi Bimbingan dan Konseling, FKIP, Universitas Sebelas Maret  
Jl. Ir. Sutami 36A, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia  
E-mail: riskydesipmt@gmailcom

**Abstract:** This research aims to obtain data related to the Use of Role-Playing and Modeling Techniques to Improve Students' Interpersonal Communication Skills. The research method used is library research. The data analysis technique used is the content analysis reviewed from several references and literature. The results showed increased students' interpersonal communication skills after the intervention. This is evidenced by (1) The theoretical basis; (2) Purpose of use; (3) the successful use of role-playing and modeling techniques; (4) Implementation procedure; (5) The technique used; (6) learning objectives; (7) Recommendations for the use of role-playing techniques; (8) The relationship between the use of role-playing and modeling techniques in improving interpersonal communication skills by imitating and playing role play until these skills increase so that over time it will shape individual traits and behavior.

**Keywords:** Role-Playing and Modeling Techniques; Interpersonal Communication; Literature Study

**Abstrak:** Tujuan penelitian untuk mendapatkan data terkait Penggunaan Teknik Role Playing dan Modeling untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi yang ditinjau dari beberapa referensi dan literatur. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal siswa setelah dilakukan intervensi. Hal ini dibuktikan dari (1) Landasan teori; (2) Tujuan penggunaan; (3) Keberhasilan penggunaan teknik role playing dan modeling; (4) Prosedur pelaksanaan; (5) Teknik yang digunakan; (6) Sasaran belajar; (7) Rekomendasi penggunaan teknik role playing; (8) Hubungan penggunaan teknik role playing dan modeling dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan meniru dan memerankan *role play* sampai keterampilan tersebut meningkat sehingga lama kelamaan akan membentuk sifat dan perilaku individu.

**Kata Kunci:** Teknik Role Playing dan Modeling; Komunikasi Interpersonal; Studi Literatur

## PENDAHULUAN

Remaja adalah masa peralihan anak-anak menuju dewasa. Remaja merupakan masa produktif, keterampilan komunikasi interpersonal sangat dibutuhkan dalam menjalin hubungan sosial. Dalam melakukan komunikasi di lingkungannya remaja seringkali mengalami kegagalan seperti tidak diterima, ditolak, dikucilkan, diabaikan. Kegagalan melakukan komunikasi dengan orang lain akan membuat remaja semakin kesulitan dalam melakukan interaksi lebih luas. Dampak dari kegagalan tersebut mengakibatkan remaja menarik diri dari lingkungannya dan melakukan tindakan agresif. Remaja yang berhasil melakukan komunikasi dengan baik akan berdampak positif pada diri sendiri, prestasi, hubungan sosial dan lingkungannya. Berdasarkan pendapat



tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan komunikasi interpersonal merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi sehingga terjalin hubungan sosial yang baik antar individu lainnya.

Berdasarkan studi lapangan di sekolah beberapa waktu lalu, peneliti menemukan peserta didik yang kurang bisa mengungkapkan pendapatnya saat berdiskusi maupun saat bimbingan klasikal berlangsung. Selain itu, kesalahpahaman komunikasi dalam kelompok teman sebaya juga sering terjadi sehingga menimbulkan perselisihan. Peserta didik yang kurang bisa berkomunikasi interpersonal secara tepat kepada orang lain akan menimbulkan kesalahpahaman dalam menyampaikan informasi. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya rasa percaya diri yang rendah, rasa ragu ketika ingin berbicara, kurang komunikatif, dan tidak mudah bergaul dengan orang lain.

Hal tersebut semakin diperkuat melalui hasil penelitian di Sekolah mengenai komunikasi interpersonal yaitu terdapat 33% peserta didik malu ketika berinteraksi dengan orang lain, 37% peserta didik jarang bergaul dengan lingkungan sekitar, 36% peserta didik malu ketika bergaul dengan lawan jenis, 74% peserta didik yang tidak bisa mengungkapkan pendapatnya secara jujur. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki komunikasi interpersonal yang rendah. Oleh sebab itu, kemampuan berkomunikasi interpersonal sangat penting bagi peserta didik yang sudah menginjak usia remaja sehingga akan meningkatkan hubungan baik dengan orang lain disekitarnya.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti bermaksud membantu meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik melalui teknik *role playing and modeling*. Beberapa penelitian yang telah dilakukan, teknik *role playing* efektif mengatasi masalah hubungan interpersonal. Hal tersebut didukung oleh pendapat Romlah (2006) yang menyatakan bahwa *role playing* merupakan salah satu teknik yang diteliti oleh para ahli yang bekerja di bidang penyelenggaraan latihan-latihan. Para ahli tersebut membuktikan bahwa *role playing* merupakan teknik yang bermutu. Psikologi behavior menggunakan teknik ini untuk melatih keterampilan komunikasi dan hubungan antar individu dalam lingkungan pekerjaan. Sehingga teknik ini dianggap efektif sebagai *treatment* yang tepat untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa bimbingan dan konseling memiliki peran preventif dalam mengatasi masalah yang dialami peserta didik melalui teknik *role playing and modeling*. Metode studi kepustakaan merupakan metode yang tepat dalam mengali informasi yang lebih mendalam mengenai teknik *role playing and modeling* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik, sumber data yang lengkap dan beragam akan membantu dan memudahkan peneliti untuk memilih cara yang efektif dan efisien dalam

mencari data yang relevan dengan masalah, sehingga peneliti dapat mengkritisi isi teori mana yang tepat untuk dijadikan acuan melakukan penelitian.

Oleh karena itu, metode ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui secara mendalam dan memudahkan bagi peserta didik untuk memahami kegunaan teknik *role playing and modeling* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Melalui metode ini peserta didik dapat membaca lalu mempraktikkannya di rumah bersama temannya, mengingat terbatasnya waktu dalam pemberian layanan di Sekolah, peserta didik tetap dapat melakukan kegiatan *role playing and modeling* ini di luar jam sekolah bersama temannya, sehingga tujuan dari teknik ini untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal tetap dapat tercapai dengan baik.

Penelitian kepustakaan ini merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap literatur, buku, catatan, jurnal maupun laporan yang memiliki hubungan dengan masalah yang dipecahkan. Artinya, dalam studi kepustakaan ini peneliti mempelajari berbagai jenis buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan mengenai teori teknik *role playing and modeling* dan keterampilan komunikasi interpersonal. Penelitian kepustakaan ini peneliti memanfaatkan seluruh informasi dan pemikiran-pemikiran dari berbagai sumber yang relevan dan berkaitan dengan dengan masalah yang diteliti hingga dapat menjawab suatu permasalahan dari penelitian tersebut.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan atau penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan ini menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu dengan cara mengumpulkan, menyusun atau mengklarifikasi serta menginterpretasikan data (Surakhmad, 1980). Sejalan dengan pendapat tersebut, Nazir (2003) menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap literatur, buku, catatan, jurnal maupun laporan yang memiliki hubungan dengan masalah yang dipecahkan. Langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan ini menurut antara lain memilih topik, eksplorasi informasi, menentukan fokus penelitian, pengumpulan sumber data, persiapan penyajian data, dan penyusunan laporan (Kuhlthau, 2002). Sumber data yang digunakan pada penelitian kepustakaan ini yaitu dari digital library uns yang terdiri dari 31 artikel, google scholar terdiri dari 10 artikel, google ebook terdiri dari 13 artikel maupun jurnal nasional dan internasional yang memuat jurnal *role playing and modeling* dan keterampilan komunikasi interpersonal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis isi (*content analysis*). Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menganalisis data antara lain memilih, membandingkan, menggabungkan, dan memilah berbagai pengertian, hingga ditemukan yang relevan. Maksudnya yaitu memilih data yang relevan dengan masalah yang

---

diteliti yaitu mengenai teknik *role playing and modeling* dan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik, data bisa berupa jurnal, buku, artikel, maupun laporan. Kemudian membandingkan data-data yang diperoleh untuk dianalisis. Setelah dianalisis lalu menggabungkannya ke dalam tujuh kategori diantaranya (dasar teori, tujuan, keberhasilan, prosedur implementasi, ruang lingkup dan sasaran, hubungan antar variabel serta saran dan rekomendasi) dan terakhir memilah berbagai pengertian yang relevan untuk ditarik sebuah kesimpulan penelitian.

## HASIL

Penelitian kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan teknik *role playing and modeling* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil seperti berikut.

### Dasar Teori Penggunaan Teknik *Role Playing and Modeling* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik

Tabel 1. Dasar Teori Penggunaan *Role Playing and Modeling* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Kajian	Sumber	Kesimpulan
Dasar teori penggunaan teknik <i>role playing and modeling</i> untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal	(Kartono, 2006); (Ilhamsyah 2016); (Martin & Dowson 2009); (Sullivan, 1996); (Hartley, 1999); (Istiadah, 2015); (Hargie, 2005); (Hardjana, 2003); (Mulyana, 2010); (Kurniawati, 2014)	Pengertian Keterampilan Komunikasi Interpersonal
	(DeVito, 1997); (Rakhmat, 2013); (Wiryanto, 2008)	Aspek-aspek Keterampilan Komunikasi Interpersonal
	(Rakhmat, 2013); (Judy C. Pearson, 2003); (Liliweri, 1994)	Karakteristik Komunikasi Interpersonal
	(Hidayati, 2004); (Sugihartono, 2006); (Sha'adhah, 2013); (Nurjanah, 2014); (Goodwin & Coates, 1976)	Pengertian Teknik <i>Role Playing and Modeling</i>
	(Hitipeuw, 2009); (Hergenhahn & Olson, 2009); (Goodwin & Coates, 1976: 145)	Dasar Teori Teknik <i>Role Playing and Modeling</i>
	(Goodwin & Coates, 1976); (Shaftel & Shaftel, 1967); (Uno, 2012)	Langkah-langkah Teknik <i>Role Playing and Modeling</i> :

### Keberhasilan Penggunaan *Role Playing and Modeling* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik

Keberhasilan teknik *role playing and modeling* efektif dalam meningkatkan perilaku positif utamanya komunikasi interpersonal para subjek penelitian. Selain itu, penerapan Teknik ini juga mampu meningkatkan perilaku positif baik secara pribadi, sosial maupun akademik serta mampu mereduksi perilaku negatif para peserta didik hal ini seperti hasil analisis pada tabel 2.

**Tabel 2. Keberhasilan Penggunaan *Role Playing and Modeling***

<b>Kajian</b>	<b>Sumber</b>	<b>Keberhasilan Teknik <i>Role Playing and Modeling</i></b>
Tingkat keberhasilan penerapan teknik <i>role playing and modeling</i> untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik	(Goodwin & Coates, 1976)	Meningkatnya perilaku baru terutama dalam membentuk dan mempertahankan pertemanan pada peserta didik.
	(Qodri, 2015)	Meningkatkan kemampuan berbicaranya di depan kelas.
	(Yantika, 2018)	Meningkatnya kemampuan <i>self leadership</i> peserta didik.
	(Sari, 2018)	Berhasil mengajarkan keterampilan baru
		Mengeksplorasi perilaku dan mengamati bagaimana perilaku dapat mempengaruhi individu
		Mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan interpersonal
	(Lestari, 2016)	Mereduksi prasangka sosial pada peserta didik.
	(Gangadharrao, 2012)	Meningkatkan efektifitas pembelajaran di sekolah.
	(Saptono, 2010)	Meningkatkan kesenangan peserta didik dalam pembelajaran Meningkatkan skor tes peserta didik.

### **Prosedur Implementasi *Role Playing and Modeling* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik**

**Tabel 3. Prosedur Implementasi *Role Playing and Modeling* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik**

<b>Rumusan Masalah</b>	<b>Sumber</b>	<b>Prosedur Implementasi</b>
Prosedur implementasi teknik <i>role playing and modeling</i> untuk meningkatkan komunikasi interpersonal peserta didik	(Wicaksono & Naqiyah, 2013)	6 kali pertemuan, didahului dengan pemberian pretest dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui hasil intervensi
	(Goodwin & Coates, 1976)	4 kali treatment dengan memberikan beberapa tugas dan pekerjaan rumah
	(Burra, 1972)	4 kali treatment setiap minggu dengan durasi waktu 1-2 jam
	(Engels, 1998)	Durasi waktu antara 5-55 menit setiap sesi
	(Mugiarso & Saraswati, 2018)	8 kali pertemuan tatap muka
	(Dhamayanti, 2013)	Prosedur <i>role playing</i> menurut teori Shaftel 7 kali pertemuan
	(Sufis, 2016)	4 kali pertemuan dan masing-masing 2 jam pelajaran.
	(Utaminingsih, 2018)	Perlakuan diberikan sebanyak 2 kali pengukuran.
	(Yantika, 2018)	4 kali pertemuan dengan durasi waktu 1 x 40 menit.
	(Sapitri, 2019)	4 kali treatment dengan durasi waktu 1 x 40 menit.
	(Jannah, 2019)	2 kali tahap siklus Setiap siklus meliputi tahap perencanaan ( <i>planning</i> ), tindakan ( <i>acting</i> ), observasi ( <i>observing</i> ), dan refleksi ( <i>reflecting</i> )
	(Septa, 2018)	3 kali pertemuan dengan durasi waktu masing-masing 20 menit untuk bermain peran
	(Lianawati, 2018)	Layanan diberikan sebanyak 3 kali pertemuan
	(Martin & Dowson)	Treatment diberikan oleh guru pada setiap pembelajaran berlangsung
	(Lestari, 2016)	4 kali pertemuan dengan durasi waktu 1 x 40 menit
(Hartley, 1999)	5 kali pertemuan dengan durasi waktu 1 x 45 menit	
(Gangadharrao, 2012)	3 kali sesi latihan setiap minggunya	
(Saptono, 2010)	3 kali pertemuan dengan durasi 1 x 60 menit	

Berdasarkan hasil sebagaimana tertuang pada tabel 3 dapat disimpulkan bahwa pemberian treatment yang efektif apabila diberikan antara 3-7 kali pertemuan dengan durasi waktu menyesuaikan kebutuhan dari konseli, agar teknik ini berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dari peserta didik.

### Ruang Lingkup dan Sasaran Penggunaan *Role Playing and Modeling* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik

Tabel 4. Ruang Lingkup dan Sasaran Penggunaan *Role Playing and Modeling* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Rumusan Masalah	Sumber	Ruang Lingkup dan Sasaran
Sasaran penerapan teknik <i>role playing and modeling</i> untuk meningkatkan komunikasi interpersonal	(Wicaksono & Naqiyah, 2013)	Peserta didik kelas SMK
	(Burra, 1972)	Mahasiswa kedokteran jiwa yang memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah
	(Sari, 2018)	Peserta didik yang memiliki kepercayaan diri dan komunikasi interpersonal yang rendah.
	(Engels, 1998)	Pelatih perusahaan dengan rentang usia 26-64 tahun
	(Mugiarso & Saraswati, 2018)	Peserta didik SMK
	(Dhamayanti, 2013)	Peserta didik SMK
	(Sufis, 2016)	Peserta didik kelas SD
	(Utaminingsih, 2018)	Peserta didik SMA
	(Yantika, 2018)	Peserta didik SMA
	(Sapitri, 2019)	Peserta didik kelas SMP
	(Jannah, 2019)	Remaja berusia 12 tahun sampai 21 di Panti Asuhan
	(Septa, 2018)	Peserta didik MTs
	(Lianawati, 2018)	Mahasiswa
	(Hayes, 1991)	Para pekerja
	(Martin & Dowson)	Peserta didik dan guru dalam lingkup sekolah
	(Qodri, 2015)	Peserta didik SMA
	(Lestari, 2016)	Peserta didik SMP
	(Hartley, 1999)	Individu yang memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang rendah
	(Ni'mah, 2010)	Peserta didik SMK
	(Gangadharrao, 2012)	Peserta didik SMP
(Saptono, 2010)	Mahasiswa	

Berdasarkan tabel 4 dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik *role playing* memiliki metode yang beragam, akan tetapi dalam penelitian ini teknik *role playing and modeling* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik memiliki model yang hampir sama dengan teknik *role playing* pada umumnya dan keduanya efektif untuk meningkatkan keterampilan baru peserta didik. Sehingga metode/teknik *role playing and modeling* yang ditetapkan adalah: (1) Menentukan tujuan; (2) Menentukan perilaku atau tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan; (3) Mulai bermain peran dengan menggunakan model yang kompeten;

(4) Memberikan umpan balik; (5) Melakukan permainan dengan peran lain; (6) Sesi latihan; (7) Berlatih dalam kehidupan sehari-hari.

## PEMBAHASAN

Dalam karya ilmiah ini, peneliti melakukan penelitian studi kepustakaan. Penelitian studi kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti adalah berupa penggunaan *role playing and modeling* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kajian dari 54 artikel tersebut, teknik *role playing and modeling* dapat meningkatkan keterampilan interpersonal peserta didik. Hal ini dibuktikan dari 1) Dasar teori menunjukkan bahwa secara teori perilaku dapat didefinisikan dan mempunyai karakteristik tertentu sehingga perilaku dapat dipelajari dan dikendalikan. 2) Tujuan penggunaan teknik *role playing and modeling* dapat meningkatkan perilaku positif serta mereduksi perilaku negatif dari peserta didik terutama pada pribadi, sosial, akademik maupun peserta didik. 3) Keberhasilan penggunaan teknik *role playing and modeling* efektif dalam meningkatkan perilaku positif baik secara pribadi, sosial maupun akademik serta mampu mereduksi perilaku negatif dari peserta didik. 4) Prosedur implementasi penggunaan teknik *role playing and modeling* antara 3-7 kali pertemuan dengan durasi waktu menyesuaikan kebutuhan dari konseli, agar teknik ini berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dari konseli. 5) Teknik *role playing* memiliki metode/teknik yang beragam. 6) Sasaran penelitian mengarah pada peserta didik. 7) Saran/rekomendasi penggunaan teknik *role playing* sangat beragam akan tetapi lebih diutamakan pada pengembangan media belajar sebagai bentuk kreatifitas untuk menghindari kebosanan. 8) Hubungan penggunaan teknik *role playing and modeling* efektif membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan cara meniru dan memerankan sebuah permainan peran sampai keterampilan tersebut meningkat sehingga lama kelamaan akan membentuk sifat dan perilaku individu.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Goodwin & Coates (1976: 146) *role playing and modeling* didasarkan pada fakta kehidupan sederhana dari individu, misalnya bagaimana seseorang belajar dari mengamati perilaku orang lain, setelah itu mencoba perilaku dan kemudian menerima umpan balik dari perilaku tersebut. Ketika individu melihat apa yang dilakukan orang lain, terutama jika hal itu hasilnya menguntungkan, maka individu akan meniru apa yang telah dilihatnya tersebut. Jika umpan balik yang diterima positif, maka perilaku tersebut secara terus menerus dilakukan sampai menjadi bagian dari dirinya. Hal tersebut sama halnya dengan penerapan teknik *role playing and modeling* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal, peserta didik belajar dari mengamati dan menirukan perilaku orang lain dalam menjalin komunikasi yang baik antar sesama individu, setelah umpan balik yang diterima positif, maka peserta didik akan terus menerapkan keterampilan interpersonal hingga menjadi bagian dari

---

dirinya. Perilaku tersebut adalah bagian dari *trail and error*, tetapi sebagian besar adalah hasil dari proses mengamati dan meniru. Sehingga teknik *role and playing and modeling* ini dianggap efektif sebagai strategi untuk mengatasi peserta didik yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian studi kepustakaan mengenai penggunaan *role playing and modeling* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa dasar teori penggunaan teknik *role playing and modeling* dan komunikasi interpersonal dikaji menurut definisi, aspek-aspek, karakteristik, asal usul teori, dan langkah-langkah. Penggunaan teknik *role playing and modeling* bertujuan untuk meningkatkan perilaku positif dan mengurangi perilaku negatif peserta didik sehingga ia dapat tumbuh dengan baik sesuai dengan perkembangan usianya. Sedangkan, peserta didik yang mampu meningkatkan hubungan interpersonalnya dengan baik maka akan berdampak positif pada pribadi, sosial, akademiknya sehingga akan mengurangi resiko terjadinya kegagalan dalam tugas perkembangan individu. Tujuan penggunaan keterampilan komunikasi interpersonal yaitu memberikan dampak positif pada pribadi, sosial, akademik maupun peserta didik. sedangkan, peserta didik yang berhasil meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dengan baik maka ia akan dapat menciptakan hubungan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Variabel teknik *role playing and modeling* dan keterampilan komunikasi interpersonal memiliki hubungan yang mampu meningkatkan perilaku positif, terutama dalam hal berkomunikasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astianingrum, Y. (2013). Efektifitas bimbingan teman sebaya untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nguter Sukoharjo tahun pelajaran 2013/2014. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tahun 2012-2013. Digilib UNS.*
- Berelson. (1952). *Content Analysis in Communication Reseach*. New York: Free Pers.
- Burra, P. M. B. (1972). Role Playing A Method of Teaching Interpersonal Skills. *Canadian Psychiatric Association Journal*, 17 (3), 189-193.
- Devito, J. A. (1992). *The Interpersonal Communication Book*. New York: Harpen Collins Publishers.
- Dharmayanti, P.A. (2013). Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Internasional Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46(3), 256-265.
- Gangadharrao, K. M. (2012). Effectiveness of Role Playing Model in Teaching at Secondary Level:A Study. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tahun 2012-2013. Digilib UNS.*



- Goodwin, D. L. & Coates, T. J. (1976). *Helping Students Help Themselves*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hartley, Peter. (1999). *Interpersonal Communication Second Edition*. New York: Routledge.
- Hargie, Owen & Dickson, David. (2005). *Skilled Interpersonal Communication Fourth Edition*. London: Routledge.
- Hayes, J. (1991). *Interpersonal Skills Goal-direct Behaviour at Work*. New York: British Library.
- Hergenbahn, B.R., & Olson, M. H. (2009). *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hitipeuw, Imanuel. (2009). *Belajar & Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Jannah, M. (2019). Keefektifan Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal di Panti Asuhan Yatim Putri Aisyiyah Grogol Kab. Sukoharjo. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas IAIN Surakarta*. Tahun 2019. LPPM IAIN.
- Ihamsyah, M. R. (2016). *Keterampilan komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Tahun 2016, Hlm. 21. LPPM UINSBY*.
- Istiadah, F. N. L. (2015). *Efektivitas Teknik Pelatihan Asertif dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa*. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Pendidikan Indonesia*. Hlm. 8. LPPM UPI.
- Kartono, Kartini. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Chaplin, J.P.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kuhlthau. (2002). *Teaching Library Research*. USA: Scarecrow Press Inc.
- Kurniawati, N. K. (2014). *Komunikasi Antarpribadi: Konsep dan Teori Dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lestari, D. A. (2016). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Mengurangi Prasangka Sosial pada Peserta Didik Kelas XI di SMK Batik 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta*. Tahun 2018-2019. Digilib UNS.
- Lianawati, A. (2018). Efektivitas Penggunaan Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 14 (26), 188-193.
- Liliweri, A. (1994). *Perspektif Teoris Komunikasi Antarpribadi (Suatu Pendekatan ke Arah Psikologi Sosial Komunikasi)*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Martin, A. J. & Dowson, M. (2009). Interpersonal Relationships, Motivation, Engagement, and Achievement: Yields for Theory, Current Issues, and Educational Practice. *Journal Review of Educational Research*, 79 (1), 327-365.
- Mulyana, D. (2010). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ni'mah, M. (2010). Hubungan antara komunikasi interpersonal dan interaksi teman sebaya dengan penyesuaian sosial pada remaja di SMP Negeri 1 Sukoharjo. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta*. Tahun 2018-2019. Digilib UNS.
-

- Nurjanah, Siti. (2014). *Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Materi Akhlak Terpuji Bagi Siswa*. Surabaya: UIN
- Pearson, J. C. dkk. (2003). *Human Communication*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Qodri, S. (2015). Keefektifan teknik *role playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara di depan kelas peserta didik kelas VIII SMP (Penelitian pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2014/2015). *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tahun 2014-2015. Digilib UNS*.
- Rakhmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Romlah, Tatiek. (2006). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Jakarta: Depdikbud.
- Sari, Y. N. (2018). Urgensi Pengembangan Kepercayaan Diri dan Kemampuan Interpersonal Peserta Didik melalui Role Playing. *Jurnal Konselor*, 7 (3), 89-94.
- Sapitri, R. (2019). Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tahun 2018-2019. Digilib UNS*.
- Saptono. L. (2010). The Implementation of Role-Playing Model in Principles of Finance Accounting Learning to Improve Students' Enjoyment and Students' Test Scores. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tahun 2018-2019. Digilib UNS*.
- Sembiring, K. (2017). Assertiveness Training melalui Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Psikopedagogia*, 6 (1), 1-8.
- Septa, A. R. (2018). Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII Mts Al-Ikhlash Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Tahun 2017-2018. LPPM UIN Raden Intan*.
- Shaftel & Shaftel. (1967). *Role Playing for Social Values Decision-Making In The Social Studies*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Sha'adhah, Z., Hobri, Setiawan, T. B. (2013). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII A SMPN 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Kadikma*, 4 (2), 27-38.
- Sufis, I. R. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Metode Role Playing pada Anak di SD Negeri 2 Gombong*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugihartono. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surakhmad, W. (1980). *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar, Dasar, dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito.
- Sullivan, H. S. (1996). *Interpersonal Theory and Psychotherapy*. New York: Routledge.
- Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utaminingsih, D. dkk. (2018) Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI SMA N 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Negeri Lampung Tahun 2016-2017. LPPM UNILA*.
- Wiryanto. (2008). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Grasindo
-

- Wicaksono, G. (2013). Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X multimedia SMK IKIP Surabaya (Doctoral dissertation, State University of Surabaya)
- Yantika, P. S. (2018). Keefektifan Teknik Modeling and Role Playing untuk Meningkatkan Self Leadership Peserta Didik Kelas X SMA Batik 2 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Kumpulan abstrak hasil penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2017-2018*. LPPM UNY.
- Yanto. A. (2015). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1 (1), 53-57.