

## **EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI INTERPERSONAL REMAJA**

**Sakura Alwina, M. Sholehuddin, Nani M. Sugandhi**

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Indonesia,  
Bandung, Jawa Barat, INDONESIA

Email: sakura@student.upi.edu, msolehuddin@upi.edu, nanimsugandhi@upi.edu

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan fenomena pada remaja ditemukan banyak permasalahan seperti tidak baiknya hubungan dengan teman sebaya, keluarga (khususnya orang tua), dengan guru dan bahkan dengan lingkungan sosial remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membuktikan keefektifan teknik *role playing* untuk meningkatkan kompetensi interpersonal remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain penelitian eksperimen *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Lokasi penelitian di SMP Negeri 12 Bandung dengan mengambil subjek penelitian yakni peserta didik kelas VIII dengan jumlah sampel 136 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen kompetensi interpersonal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan atau intervensi dengan teknik *role playing* teruji efektif dalam meningkatkan kompetensi interpersonal remaja di SMP Negeri 12 Bandung Tahun Ajaran 2018/2019 berada pada kategori sedang. Penelitian ini direkomendasikan kepada konselor di sekolah atau guru bimbingan dan konseling sebagai referensi untuk merancang kegiatan tindakan kelas dalam rangka pengembangan profesional, bagi civitas akademika di program studi bimbingan dan konseling diharapkan dapat mengkaji lebih lanjut sehingga menambah keilmuan teoritis maupun praktis, dan bagi peneliti selanjutnya kompetensi interpersonal remaja dapat dijadikan rujukan di masa mendatang dengan teknik *role playing* maupun bentuk intervensi lainnya dalam meningkatkan kompetensi interpersonal.

**Kata kunci:** *role playing*, remaja, kompetensi interpersonal.

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the phenomenon in adolescents found many problems such as poor relations with peers, families (especially parents), with teachers and even with the social environment of adolescents. This study aims to test and prove the effectiveness of role playing techniques to improve adolescent interpersonal competencies. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and experimental research design non-equivalent pretest-posttest control group design. The research location was in SMP Negeri 12 Bandung by taking the subject of research, namely class VIII students with a sample of 136 students. The research instruments used were instruments of interpersonal competence. The*

*results showed that treatment or intervention with role playing techniques was tested to be effective in improving adolescent interpersonal competencies in SMP Negeri 12 Bandung Academic Year 2018/2019 in the medium category. This research is recommended to school counselors or guidance and counseling teachers as a reference for designing classroom action activities in the context of professional development, for the academic community in the guidance and counseling study program to be able to study further so as to add theoretical and practical knowledge, and for future researchers interpersonal adolescents can be used as a reference in the future with role playing techniques and other forms of intervention in improving interpersonal competence.*

**Keywords:** *role playing, youth, interpersonal competence*

## **Pendahuluan**

Dilihat dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Semua hal tersebut akan diperoleh apabila remaja berinteraksi sosial karena remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis (Hurlock, 1991). Kekurangmampuan remaja dalam membina hubungan secara interpersonal berakibat terganggunya kehidupan sosial. Seperti malu, menarik diri, dan berpisah atau putus hubungan dengan seseorang yang pada akhirnya menyebabkan kesepian. Individu yang mempunyai kompetensi interpersonal yang tinggi akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mampu mengembangkan

hubungan yang harmonis dengan orang lain dan dapat dengan cepat memahami temperamen, sifat dan kepribadian orang lain, mampu memahami suasana hati, motif dan niat orang lain. Semua kemampuan ini akan membuat individu tersebut lebih berhasil dalam berinteraksi dengan orang lain.

Kemampuan hubungan interpersonal dan intrapersonal oleh Cavanagh (Salsabilah, 2015) disebutkan sebagai sebuah kompetensi, baik kompetensi intrapersonal didalamnya memuat kemampuan akan pengetahuan diri sendiri atau *self knowledge*, pengarahan diri atau *self direction*, harga diri atau *self esteem*, dan kompetensi interpersonalnya mempunyai indikator peka terhadap orang lain, asertif, menjadi nyaman terhadap diri sendiri dan orang lain, menjadi diri yang bebas, mempunyai saran yang realistis terhadap diri sendiri maupun orang lain, serta perlindungan diri dalam situasi antar pribadi.

Terlihat banyak sekali manfaat yang diperoleh oleh seorang remaja dalam menjalin hubungan interpersonal dengan orang lain. Akan tetapi tidak semua remaja mampu memiliki kemampuan menjalin hubungan interpersonal yang baik dengan orang lain. Dapat dilihat dari fenomena yang sekarang terjadi, baik dari media sosial maupun media cetak perkelahian pelajar yang pelakunya adalah remaja sekolah menengah pertama yang jika ditelusuri motif-motif yang melatarbelakangi mereka melakukan perkelahian hanya hal-hal sepele, misalnya saling ejek di dalam kelas, saling melotot kemudian tersinggung dan terjadi perkelahian. Selanjutnya ketika satu pihak tidak terima, dilain waktu atau di luar sekolah mereka bersama teman-temannya beramai-ramai menyerang dan perkelahian pun tidak dapat terelakkan lagi. Individu pada masa remaja mengalami hubungan yang kurang harmonis dengan anggota keluarganya yang biasanya disebabkan oleh kesalahan kedua belah pihak (Hurlock, 1991).

Dalam fenomena di lapangan juga ditemukan banyak permasalahan seperti tidak baiknya hubungan dengan teman sebaya, keluarga (khususnya orang tua), dengan guru dan bahkan dengan lingkungan sosial remaja. Sejalan dengan

temuan beberapa penelitian yang menyatakan bahwa banyak keluhan yang diutarakan oleh remaja, gejala negatif yang terlihat antara lain kurang mandiri dalam belajar yang berakibat pada gangguan mental setelah memasuki perguruan tinggi, karena kebiasaan belajar yang kurang baik yaitu tidak tahan lama, baru belajar setelah menjelang ujian, membolos, menyontek dan mencari bocoran soal ujian (Mursyidi, 2010; Ridlo Mursyidi, 2010).

Begitu pentingnya kompetensi interpersonal untuk dimiliki oleh remaja, dari pemaparan di atas, diasumsikan bahwa semakin baik interaksi yang terjadi dalam kelompok teman sebayanya maka akan semakin tinggi kompetensi interpersonal yang dimilikinya. Menurut Hurlock (1991) karena remaja lebih banyak berada di luar rumah bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok, maka dapat dimengerti bahwa pengaruh teman sebaya terhadap sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar pengaruhnya dari pada pengaruh keluarga.

Kesenjangan muncul akibat ketidakefektifan kompetensi interpersonal. Seperti yang dikemukakan oleh Pudjiastuti (2002) bahwa “ketika seseorang tidak memiliki hubungan yang baik dengan diri sendiri atau orang lain, kesepian dapat terjadi bahkan di tengah-tengah keramaian

sekalipun.” Permasalahan keluarga, tekanan psikologis, penyakit fisik, frustrasi pribadi dan sakit hati, tidak puas dalam kehidupan sosialnya, serta adanya pertentangan diri dengan lingkungan. Hubungan hanya berazaskan konten sementara itu azas ini bertentangan dengan apa yang dikemukakan oleh Rakhmat (2011) bahwa hubungan interpersonal bukan hanya menyampaikan isi pesan namun juga menentukan kadar hubungan interpersonal.

Menyikapi karakteristik remaja yang senang dengan hal baru, tidak menyukai hal-hal yang monoton tentunya akan menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi guru pembimbingan untuk bisa menciptakan dinamika dalam kelompok menjadi lebih menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan dalam kelompok menjadi lebih menyenangkan bagi remaja adalah dengan menggunakan teknik *role-play*. Menurut Astuti (2013) menyatakan bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. *Role play* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok di dalam kelas, dalam hal ini

suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang siswa peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya yang kebagian peran seperti apa. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan teknik bermain peran (*role play*), konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk siswa dapat membawakan situasi *role-play* yang disesuaikan dari hasil need assessment siswa sehingga dapat disusun skenario bermain peran (*role-play*), setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh siswa setelah melakukan bermain peran (*role-play*). Konselor harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga baik tokoh maupun penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Dalam memilih tokoh, konselor yang bijaksana akan memberikan pengarahan kepada siswa yang akan dipilih berdasarkan hasil need assessment yang sudah dilakukan sebelumnya (Saleh, dkk., 2017).

## Metode

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain *quasi eksperimen* atau eksperimental semu. Jenis desain eksperimen yang digunakan ialah *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Dengan desain ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan, dua kelompok yang ada diberikan *pretest* kemudian diberi perlakuan dan yang terakhir diberi *posttest* (Yusuf, 2016).

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test yang telah dilakukan diperoleh gambaran secara umum mengenai kompetensi interpersonal

remaja di SMP Negeri 12 Bandung, hasil gambaran umum dipaparkan dalam bentuk Tabel 1.

Dari data Tabel 1 diatas dapat dilihat pencapaian kompetensi interpersonal remaja di SMP Negeri 12 Bandung. Hasil dari kelas eksperimen kategori tinggi diperoleh 0 kategori sedang 0 dan kategori rendah 100% Kelas control kategori tertinggi diperoleh 0 dan kategori sedang sebanyak 0 dan kategori rendah sebanyak 100%. Sedangkan hasil post-test yang telah dilakukan memberikan gambaran secara umum mengenai kompetensi interpersonal remaja di SMP Negeri 12 Bandung, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui hasil gambaran umum dipaparkan dalam bentuk Tabel 2.

**Tabel 1.** Gambaran Umum Kompetensi Interpersonal Pre-test

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Kriteria	Jumlah	Presentase	Kriteria	Jumlah	Presentase
Tinggi	0	0	Tinggi	0	0
Sedang	0	0	Sedang	0	0
Rendah	11	100%	Rendah	11	100%

Berdasarkan data Tabel 2, dapat dilihat pencapaian post-test dari kompetensi interpersonal remaja di SMP Negeri 12 Bandung. Hasil dari kelas eksperimen kategori tinggi diperoleh 36%, kategori sedang sebanyak 64% dan kategori rendah sebanyak 0. Kelas control kategori tertinggi diperoleh 0 dan kategori

sedang ada pada 36% sebanyak 4 peserta didik dan kategori rendah 64% sebanyak 7 peserta didik.

Remaja sering sekali terlibat konflik dengan teman sebaya terutama disekolah. Kompetensi interpersonal pada usia remaja dilatih untuk memahami diri sendiri, Kekurangmampuan peserta didik kelas VIII di SMP negeri 12 Bandung dalam

membina hubungan secara interpersonal berakibatkan terganggunya kehidupan sosial. Seperti malu, menarik diri, dan berpisah atau putus hubungan dengan orang lain yang pada akhirnya menyebabkan kesepian. Ditandai dengan kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain, asertif, nyaman dengan diri sendiri dan orang lain, menjadi diri yang bebas, ekspektasi dan realities tentang diri sendiri dan orang lain, perlindungan diri dalam situasi interpersonal. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh pendapat sebelumnya yang mengemukakan kompetensi interpersonal merupakan kemampuan menjalin hubungan antar pribadi secara efektif (Idrus, 2009; Hartati

& Respati, 2012). Hal ini ditandai oleh adanya karakteristik-karakteristik psikologis yang mendukung dalam menciptakan dan membina hubungan antar pribadi yang baik dan memuaskan.

Penelitian lain menjelaskan adanya segi positif yang bisa diambil dari menjalin hubungan interpersonal dengan yang lain yaitu Pertama, hubungan interpersonal membantu perkembangan intelektual dan sosial individu. Perkembangan intelektual dan sosial ini sangat ditentukan oleh kualitas hubungan interpersonal individu dengan orang lain (Wahyudi, 2011; Zuhara, 2015).

**Tabel 2.** Gambaran Umum Kompetensi Interpersonal Post-test

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Kriteria	Jumlah	Presentase	Kriteria	Jumlah	Presentase
Tinggi	4	36%	Tinggi	0	0
Sedang	7	64%	Sedang	4	36%
Rendah	0	0	Rendah	7	64%

Kedua, melalui hubungan interpersonal dengan orang lain identitas atau jati diri seseorang akan terbentuk. Selama proses hubungan dengan orang lain secara sadar maupun tidak disadari individu mulai mengamati, memperhatikan dan mencatat dalam hati semua tanggapan

yang diberikan oleh orang lain terhadap dirinya.

Ketiga, hubungan interpersonal dengan orang lain khususnya dengan orang yang memiliki peran penting dalam kehidupan setiap individu seperti ayah, ibu, saudara kandung akan berpengaruh terhadap kesehatan mentalnya juga.

Keempat, hubungan interpersonal membantu remaja melakukan perbandingan sosial dalam rangka memahami kenyataan di sekelilingnya dan menguji kebenaran kesan-kesan dan pengertian yang dimiliki mengenai dunia di sekitarnya, individu membandingkannya dengan orang lain mengenai kenyataan yang sama.

Mengeksplorasi kompetensi interpersonal remaja pada peserta didik maka digunakan teknik *role-playing* seperti yang diungkapkan oleh Joyce & Weil (dalam Dharmayanti, 2013) menjelaskan *role-playing* berperan untuk : (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan tingkah laku, (4) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda. Peserta didik harus mengambil peran aktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif mereka dan keterampilan kompetensi interpersonal yang diperlukan dalam usaha ini (Newman dalam Maryani & Syamsudin, 2009). Efektivitas seorang guru di kelas didominasi tergantung pada seberapa efektif ia berkomunikasi dengan peserta didik (Fajarini, 2018).

Peran teknik bermain atau *role-playing* efektif untuk kompetensi interpersonal melibatkan peserta didik dengan sebuah

scenario bermain peran (Dharmayanti, 2013). Dari beberapa hasil penelitian tersebut, disimpulkan teknik *role playing* merupakan salah satu teknik untuk meningkatkan kompetensi interpersonal remaja. Dikembangkan program bimbingan dan konseling sebagai upaya membantu peserta didik dalam meningkatkan kompetensi interpersonal. Dirancang sebuah program layanan teknik *role-playing* yang focus pada kebutuhan yang muncul berdasarkan aspek dan indicator kompetensi interpersonal.

Kompetensi interpersonal merupakan kecakapan yang memungkinkan seseorang berhubungan dengan orang lain dalam cara-cara saling memenuhi. Dengan hal ini Cavanagh, 1982 dalam Sanyata, 2006) mengemukakan ada enam aspek kompetensi interpersonal :

1. Kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain

Saat orang berhubungan dengan orang lain, orang perlu mengenal dan menyukai diri dengan dirinya seperti halnya kepada orang lain. Menjadi peka terhadap diri sendiri mempunyai makna berbicara dan mendengarkan, yaitu secara tajam menyadari pikiran dan perasaan dan menggunakannya sebagai data dalam memberikan respon.

2. Asertif

Menjadi asertif atau tegas berarti bahwa orang telah belajar dari hidupnya untuk mendapatkan apakah dia lurus dan tegas serta berkomunikasi dengan cara-cara jujur secara konstruktif. Orang yang asertif tidak akan membiarkan orang lain menghalangi jalur pemenuhan kebutuhannya dan berkomunikasi dengan cara-cara yang sopan dan baik sehingga orang lain mengerti.

3. Nyaman dengan diri sendiri dan orang lain

Nyaman dengan diri sendiri dan orang lain mempunyai makna sebagai suatu kondisi psikologis yang bersifat transparan yaitu membiarkan diri sendiri dilihat oleh orang lain dalam keadaan tertentu

4. Menjadi diri yang bebas

Orang yang memiliki rasa kebebasan akan membiarkan orang lain untuk menjadi dirinya sendiri. Ia membiarkan orang lain berada dalam suasana santai dan nyaman dengan dirinya dan mendapatkan apa yang dibutuhkan dengan cara-cara yang memuaskan. Orang yang bebas membiarkan orang lain menemukan kebutuhannya dalam cara dan tempat mereka pilih. Sebaliknya orang yang tidak bebas tidak akan membiarkan orang lain menemukan kebutuhannya

5. Ekspektasi yang realistis tentang diri sendiri dan orang lain

Hubungan antar pribadi ditentukan oleh harapan terhadap dirinya dan orang lain. Hubungan antar pribadi akan tercipta dengan baik dan menunjang kehidupan psikologis yang sehat apabila harapan terhadap diri sendiri dan orang lain dapat terwujud secara realistic.

6. Perlindungan diri dalam situasi interpersonal

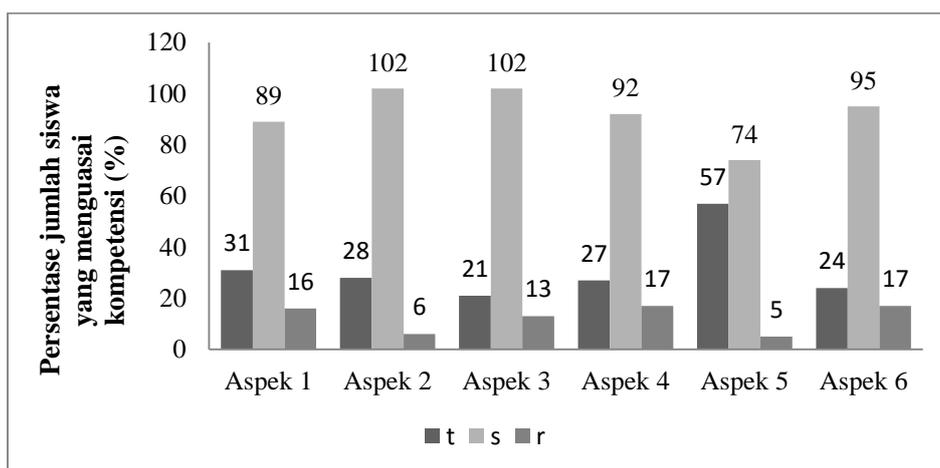
Hubungan antar pribadi akan berkembang dengan baik apabila orang merasa terlindung dalam interaksi dengan orang lain. Orang yang memiliki kompetensi ini akan mampu menghadapi kejadian apapun dalam hubungannya dengan orang lain. Mereka akan mampu bertindak dengan cara-cara yang tepat sehingga hubungan mereka dengan orang lain tidak membuat dirinya merasa terancam.

Gambaran kompetensi interpersonal peserta didik kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung ada pada enam aspek. Secara umum keenam aspek jika dilihat presentase perolehan setiap aspek rata-rata berada pada kategori sedang. Aspek peka terhadap orang lain berada pada kategori sedang dengan median 15 sebanyak 65% atau 89 peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandung sudah cukup mengenal dan menyukai orang lain seperti halnya

peserta didik menyukai dirinya sendiri. Dalam hal ini siswa peka terhadap dirinya, sehingga siswa mampu berbicara dan mendengarkan secara tajam, menyadari pikiran dan perasaan serta menggunakannya sebagai data dalam memberika respon.

Aspek asertif ada pada kategori sedang 75% atau sebanyak 102 peserta didik artinya peserta didik belajar tegas dalam berkomunikasi dengan cara-cara jujur secara konstruktif, dikarenakan orang yang asertif tidak akan membiarkan orang

lain menghalangi jalur komunikasi dengan cara sopan dan baik. Aspek nyaman dengan diri sendiri dan orang lain berada pada kategori sedang sebanyak 75% atau 102 peserta didik dimana peserta didik merasa nyaman dengan diri sendiri dan orang lain serta membiarkan diri sendiri dilihat oleh orang lain dalam keadaan tertentu yang bersifat terbuka. Dengan demikian ia merasa bahagia dengan kehadiran orang lain sehingga dapat menciptakan hubungan yang baik dengan orang lain.



**Gambar 1.** Grafik Kompetensi Interpersonal berdasarkan Aspek Pada Peserta Didik. Label t=siswa kelompok tinggi, s=sedang, dan r=rendah.

Aspek menjadi diri sendiri yang bebas ada pada kategori sedang sebanyak 68% atau 92 peserta didik artinya peserta didik cukup memilikirasa kebebasan yang dimiliki pada diri sendiri dan akan membiarkan orang lain untuk menjadi

dirinya sendiri. Dalam hal ini membiarkan orang lain dalam susana santai dan nyaman dengan dirinya. Sebaliknya orang yang tidak bebas tidak akan membiarkan orang lain menjadi dirinya sendiri dan menghalangi orang lain menemukan

kebutuhannya. Aspek ekspektasi yang realistis tentang diri sendiri dan orang lain berada pada kategori sedang sebanyak 54% atau 74 peserta didik artinya peserta didik cukup mampu memiliki pandangan realistis sebagai suatu keadaan diri sendiri atau orang lain yang sesuai dengan keadaan sebenarnya yaitu tidak berlebihan atau tidak terlalu berkekurangan. Dan aspek perlindungan diri dalam situasi interpersonal berada pada kategori sedang sebanyak 70% atau 95 peserta didik artinya peserta didik dapat memiliki kompetensi yang mampu menghadapi kejadian apapun dalam hubungannya dengan orang lain, mampu bertindak dengan cara yang tepat sehingga hubungan dengan orang lain tidak membuat dirinya merasa terancam.

Adapun pada kategori rendah pada aspek peka terhadap orang lain yaitu sebanyak 12%. Aspek asertif pada kategori rendah sebanyak 4%. Aspek pada kategori rendah sebanyak 10% yaitu aspek nyaman terhadap diri sendiri dan orang lain. Aspek menjadi diri yang bebas ada pada kategori rendah sebanyak 13%. Aspek ekspektasi yang realistis ada pada kategori rendah sebanyak 4% dan aspek dengan kategori rendah ada pada aspek perlindungan diri dalam situasi interpersonal sebanyak 13%. Selanjutnya pada kategori tinggi berada pada 23% pada aspek peka terhadap orang

lain. Aspek asertif pada kategori tinggi sebanyak 21%. Aspek nyaman dengan diri sendiri dan orang lain pada kategori tinggi sebanyak 15%. Aspek pada kategori tinggi sebanyak 20% ada pada aspek menjadi diri yang bebas. Aspek ekspektasi yang realistis tentang diri sendiri dan orang lain ada pada kategori tinggi sebanyak 42%. Dan aspek perlindungan diri dalam situasi interpersonal ada pada kategori tinggi sebanyak 18%.

Keseluruhan layanan bimbingan dengan teknik *role-playing* terbukti efektif untuk meningkatkan kompetensi interpersonal remaja. Dibandingkan kelompok kontrol, siswa pada kelompok eksperimen lebih banyak mengalami kenaikan skor pada kompetensi interpersonal remaja meskipun hasilnya bervariasi pada setiap peserta didik, dan beberapa peserta didik skornya tidak mengalami perubahan. Efektivitas layanan bimbingan dengan teknik *role-playing* juga dilakukan berdasarkan aspek-aspek kompetensi interpersonal dengan menggunakan gain score, menegaskan bahwa teknik *role-playing* dapat meningkatkan aspek-aspek yang terdiri dari kepekaan terhadap diri sendiri dan orang lain, asertif, nyaman dengan diri sendiri dan orang lain, menjadi diri yang bebas, ekspektasi yang realistis tentang diri

sendiri dan orang lain, perlindungan diri dalam situasi interpersonal.

### **Kesimpulan dan Saran**

Pada umumnya peserta didik kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung memiliki kompetensi interpersonal pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa peserta didik memiliki beberapa aspek dalam kompetensi interpersonal pada diri mereka masing-masing, yang meliputi aspek-aspek pada kompetensi interpersonal yakni peka terhadap orang lain, asertif, nyaman dengan diri sendiri dan orang lain, menjadi diri yang bebas, ekspektasi yang realistis terhadap orang lain dan diri sendiri, dan perlindungan diri dalam situasi interpersonal.

Teknik role playing untuk meningkatkan kompetensi interpersonal peserta didik kelas VIII SMP Negeri 12 Bandung teruji efektif, dimana dengan melihat rata-rata hitung skor kompetensi interpersonal peserta didik mengikui layanan bimbingan dan konseing dengan tekni role playing, buktinya mengalami peningkatan pada sebagian besar peserta didik setelah program kompetensi interpersonal; dengan teknik role playing.

### **Daftar Rujukan**

Astuti, P. P. 2013. Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(1).

Dharmayanti, P. A. 2013. Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46(3).

Hartati, L., & Respati, W. S. 2012. Kompetensi interpersonal pada remaja yang tinggal di panti asuhan asrama dan yang tinggal di panti asuhan cottage. *Jurnal Psikologi Esa Unggul*, 10(02).

Hurlock, E. B. 1991. Psikolgi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo). *Jakarta: Penerbit Erlangga*.

Idrus, M. 2009. Kompetensi interpersonal mahasiswa. *None*, 32(72).

Fajarini, A. 2018. Pembelajaran IPS Berbasis Problem Based Learning (PBL) dengan Scaffolding untuk Siswa SMP/MTs. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 2(2), 19-30.

Maryani, E., & Syamsudin, H. 2009. Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi Keterampilan sosial. *Jurnal Penelitian*, 9(1).

Mursyidi, F. R. 2010. *Hubungan antara kecerdasan emosi dengan tingkat kecemasan pada remaja kelas 3*

*mu'allimin pondok pesantren Al-Mukmin Sukoharjo* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).

Pudjiastuti, E. 2012. Hubungan “self efficacy” dengan perilaku mencontek mahasiswa psikologi. *MIMBAR, Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 28(1), 103-111.

Rakhmat, J. 2011. Psikologi Komunikasi, PT Remaja Rosdakarya, Bandung. Aw, Sunarto.

Ridlo Mursyidi, F. 2010. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Tingkat Kecemasan Pada Remaja Kelas 3 Mu'allimin Pondok Pesantren Al-Mukmin Sukoharjo* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret).

Salsabilah, N. Y. 2015. Efektivitas Bimbingan Pribadi-Sosial Untuk Mengembangkan Kompetensi Intrapersonal Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(1), 26-44.

Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. 2017. Model permainan tradisional “boy-boyan” untuk meningkatkan perkembangan sosial anak SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b).

Sanyata, S. 2006. Perspektif Nilai dalam Konseling: Membangun Interaksi Efektif Antara Konselor-Klien. *Paradigma*, 1(02).

Wahyudi, D. 2011. Pembelajaran IPS Berbasis Kecerdasan Intrapersonal Interpersonal dan Eksistensial. *Journal Pendidikan, Edisi Khusus (1)*.

Yusuf, A. M. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.

Zuhara, E. 2015. Efektivitas teknik sosiodrama untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa (penelitian kuasi eksperimen kelas X di SMA Kartika Siliwangi 2 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014). *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 80-89.