



## Peningkatan Komunikasi Interpersonal melalui Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* pada Siswa SMKN 1 Surabaya

Ervinda Rosana Maghfira<sup>1</sup>, **Maghfirotul Lathifah**<sup>\*2</sup>, Hidayatul Apriliyanti<sup>3</sup>, Hilda Risma Alfacroini<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Profesi Guru Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

**Abstract.** Interpersonal communication is an important thing that cannot be separated from the process of life both in the residential environment and the school environment. Low interpersonal communication will affect the difficulty in establishing relationships as social beings. This study is intended to improve interpersonal communication with group guidance using role-playing techniques. This study is a classroom action research using the purposive sampling method, the sample used was 35 students in class X PSPT 1. The focus of this study is on interpersonal communication of students at SMK N 1 Surabaya. Data collection through observation, interviews, and interpersonal communication scales, while data analysis uses graphic visual analysis techniques. The results of the study showed that before the service was given, there were 20% of students who had low interpersonal communication, 65.71% were moderate and 14.29% were high. After being given service intervention, there was an increase in the strength of interpersonal communication, this was evidenced by the results of the post-test at the end of the cycle, the number of students with low interpersonal communication decreased drastically to 2.86%, while students with moderate interpersonal communication increased to 37.14%, and the high category increased to 60%. Role-playing techniques have been proven effective in improving students' interpersonal communication skills, helping them interact better with peers, teachers, and the school environment.

**Keywords:** Interpersonal Communication, Group Counseling, Role Playing.

**History Article:** Received April 9, 2025. Revised June 13, 2025. Accepted July 1, 2025.

**Correspondence Author:** Maghfirotul Lathifah, [maghfirotul@unipasby.ac.id](mailto:maghfirotul@unipasby.ac.id), Surabaya, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY

**How to cite:** Maghfira, E. R. ., Lathifah, M. ., Apriliyanti, H. ., & Alfachroini, H. R. . (2025). Peningkatan Komunikasi Interpersonal melalui Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing pada Siswa SMKN 1 Surabaya. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 7(1). <https://doi.org/10.32939/ijcd.v7i1.5028>

### Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SMKN 1 Surabaya tepatnya di Kelas X PSPT 1 siswa banyak mengalami permasalahan diantaranya sukar bergaul dengan teman sebaya atau di lingkungannya sendiri. Mereka merasa bahwa pergaulan hanya akan menimbulkan konflik karena banyaknya ketidaksamaan persepsi, salah paham dalam suatu hal, tidak dapat terbuka, serta informasi yang salah sering kali di-*share* tanpa disaring terlebih dahulu. Hal tersebut menjadi salah satu alasan penuh siswa di SMKN 1 Surabaya yang sukar bergaul dengan temannya. Hal ini dibuktikan dengan adanya data pernyataan yang diberikan oleh guru BK yang menunjukkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa benar-benar

memiliki jumlah tinggi. Data diperoleh melalui instrumen AKPD tepatnya pada butir pernyataan “Saya jarang bermain/berteman di lingkungan tempat saya tinggal” dengan prosentase 2,48% dengan klasifikasi tinggi.

Selain dari hasil AKPD didukung juga dengan hasil wawancara dengan guru BK SMKN 1 Surabaya. Menurut guru BK yang memegang tanggung jawab di kelas X PSPT 1 menyatakan bahwa siswa kelas X PSPT 1 lebih fokus pada materi serta *boardcast* yang diberikan oleh gurunya, sehingga mereka jarang bermain/berteman di lingkungan sekitarnya. Selain itu beliau juga mengatakan bahwa sering terjadi kesalahpahaman serta ketidaksamaan di dalam kelas X PSPT 1 sehingga dalam kelas terbentuk sebuah *circle* pertemanan yang menjadi pemicu hubungan kelas tidak harmonis. Bahkan hampir keseluruhan di jurusan PSPT dalam kelasnya memiliki karakteristik yang sama. Untuk membantu siswa SMK yang kesulitan dalam berkomunikasi interpersonal, diperlukan intervensi berupa pelatihan. Mengingat mereka berada di fase remaja akhir dengan berbagai kebutuhan perkembangan, termasuk pengembangan keterampilan komunikasi sosial dan intelektual, pelatihan ini menjadi sangat krusial (Santrock, 2019).

Problematika di lapangan juga terjadi pada penelitian terdahulu di mana 52 siswa mengalami hambatan komunikasi. Hambatan komunikasi interpersonal yang dialami siswa dominan pada hambatan semantik (Yudhistira & Trihastuti, 2023). Sejalan dengan hal tersebut karakter kepribadian dan perbedaan sosial budaya mempunyai pengaruh besar terhadap komunikasi (Hidayat, 2015). Adapun faktor yang sangat berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal ialah bahasa karena di dalamnya terdapat unsur budaya, lingkungan, fisik dan media sosial (Rahman et. al., 2020). Dari problematika di atas apabila tidak tertangani maka akan berdampak buruk pada *personaliti* siswa dalam kehidupan bersosialisasi.

Komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi, perasaan, dan makna antara dua orang atau lebih melalui metode verbal dan non-verbal. Komunikasi interpersonal melibatkan interaksi dua arah yang tidak hanya mencakup kata-kata yang digunakan tetapi juga nada suara, ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan isyarat non-verbal lainnya. Komunikasi interpersonal yang efektif sangat penting untuk membangun dan memelihara hubungan, baik secara pribadi maupun profesional (Sanmas et al. 2023). Komunikasi interpersonal sering dibedakan dari komunikasi kelompok, di mana interaksi kurang terfokus pada individu dan lebih mengarah pada sejumlah kecil orang; komunikasi organisasi, di mana fokusnya sering pada bagaimana interaksi diatur atau dapat diatur, terutama dalam lingkungan perusahaan atau bisnis; komunikasi publik, di mana satu pesan disesuaikan untuk disampaikan kepada banyak orang, biasanya sebagai pidato di depan umum; atau komunikasi massa, di mana diasumsikan bahwa pesan akan agak impersonal dan mampu direproduksi (Manning, 2020).

Menurut DeVito, (2007) Komunikasi yang efektif bergantung pada semua pihak yang terlibat di dalamnya. Faktor-faktor seperti rasa percaya, keyakinan, keterbukaan, kejujuran, dukungan, rasa aman, kepuasan, keterlibatan, serta tingginya harapan mencerminkan suasana dalam komunikasi yang baik. Dalam komunikasi interpersonal yang efektif, terdapat beberapa elemen penting, yaitu (1) keterbukaan (*openness*), (2) empati (*empathy*), (3) kepositifan (*positiveness*), (4) dukungan (*supportiveness*), dan (5) kesetaraan (*equality*). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang dimaksud adalah kemampuan komunikasi

yang dimiliki individu untuk melakukan sebuah komunikasi yang efektif baik dengan teman sebaya maupun dengan orang lain sesuai dengan 5 elemen penting dalam berkomunikasi

Melalui komunikasi interpersonal individu akan lebih mudah memperoleh informasi serta menyampaikan sebuah ide atau gagasannya kepada orang lain maupun teman sebaya di lingkungan sekolah (Al Fariz et. al., 2024). Komunikasi interpersonal siswa perlu kiranya diperdalam bukan hanya sebatas tumbuh dari pemahaman teori, konsep serta diskusi ketika pembelajaran di kelas. Namun, untuk menumbuhkan serta meningkatkan kompetensi komunikasi interpersonal siswa perlu adanya latihan serta evaluasi sehingga mampu mengetahui sejauh mana tingkat kefokusannya dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa meskipun banyak keterbatasan ruang interaksi (Lianasari & Purwanto, 2016).

Perlu digaris bawahi bahwa komunikasi interpersonal bukanlah sifat bawaan dari kepribadian seseorang, melainkan sebuah keterampilan yang dapat dipelajari dan dilatih. Di lingkungan sekolah, komunikasi yang efektif berperan sebagai perantara dalam kerja sama serta penyampaian informasi guna mendukung peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa. Beragam permasalahan dalam komunikasi sering kali muncul bukan karena perasaan yang dirasakan seseorang, melainkan akibat ketidakmampuan dalam menyampaikannya dengan jelas dan efektif kepada orang lain (Yuliana, 2019). Penyusunan program pelatihan keterampilan, terutama dalam komunikasi interpersonal di sekolah, akan lebih efektif jika dirancang sesuai dengan kebutuhan (Kaufman et. al., 1976). Sehingga, untuk melatih perlu untuk melihat kebutuhan komunikasi, kemudian mengidentifikasi komponen keterampilan tersebut sehingga mampu menjadi bagian dari diri siswa serta mampu muncul secara spontan tidak perlu sebuah pemikiran serta latihan lagi.

Untuk meningkatkan Komunikasi Interpersonal siswa sangat dibutuhkan sebuah layanan yang sesuai dengan permasalahan tersebut salah satunya adalah layanan bimbingan. Menurut Tatiek (2019) Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan yang diberikan pada Individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditunjukkan untuk mencegah timbulnya permasalahan pada siswa serta mengembangkan potensinya. Tujuan diberikannya bimbingan kelompok untuk membantu individu menemukan dirinya, mengarahkan diri serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Bimbingan kelompok dirasa sangat efektif untuk membantu individu meningkatkan komunikasi interpersonal siswa (Nasution & Siregar, 2024). Melalui bimbingan kelompok siswa diharapkan mampu meningkatkan komunikasi interpersonal baik di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah.

Bimbingan kelompok menjadi salah satu pendekatan strategis dalam layanan bimbingan dan konseling untuk mengatasi permasalahan komunikasi interpersonal siswa. Salah satu teknik yang efektif digunakan dalam bimbingan kelompok adalah *role playing* atau bermain peran. Teknik ini memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan situasi sosial secara simulatif, sehingga mereka dapat belajar secara aktif bagaimana berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks (Corey, 2017).

*Role playing* merupakan teknik komunikasi yang dapat membantu dan mengembangkan kefasihan dalam berbahasa. *Role playing* merupakan salah satu teknik dalam praktik konseling yang memberikan gambaran kejadian masa lalu, masa sekarang ataupun masa depan. *Role playing* adalah teknik konseling di mana konseli mempraktikkan perilaku baru dan

mengeksplorasi situasi dalam lingkungan yang aman dengan memerankan skenario tertentu. Teknik ini digunakan untuk mengatasi berbagai masalah termasuk masalah interpersonal (Prasko et al. 2023).

Melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*, siswa tidak hanya belajar melalui teori, tetapi juga mengalami langsung bagaimana mengekspresikan diri, mendengarkan secara aktif, dan merespons secara konstruktif dalam interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan pendekatan *experiential learning* yang menekankan pada pembelajaran melalui pengalaman nyata (Kolb 1984). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Meningkatkan komunikasi interpersonal siswa merupakan aspek penting serta memiliki pengaruh besar terhadap diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah (Aprilia et. al., 2017).

Menurut Tatiek, (2019) teknik *role playing* merupakan teknik yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pemberian layanan. Teknik *Role Playing* berperan untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi; (3) mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan tingkah laku; dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Teknik *role playing* dapat disertakan dalam sebuah metode pembelajaran lainnya untuk melatih tingkah laku yang tepat (Romlah, 2013). Selain itu teknik *Role Playing* merupakan salah satu teknik yang dapat membantu siswa dengan tingkat keterlibatan rendah dan pasif dalam berkomunikasi melalui cara yang lebih mudah dipahami serta tidak membuat siswa tegang. Dalam penelitian (Wicaksono et. al., 2013) menyatakan bahwa *Role Playing* dapat secara efektif meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini terbukti dari hasil analisis data, observasi, serta wawancara dengan siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, siswa menyatakan bahwa mereka kini lebih memahami dan mampu mengubah perilakunya, yang berdampak pada peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal.

Peningkatan komunikasi interpersonal sangat diperlukan untuk mempermudah siswa sebagai perantara dalam kerja sama serta penyampaian informasi guna mendukung peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa. Untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa diperlukan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*. Melalui layanan Bimbingan kelompok teknik *Role Playing* diharapkan mampu meningkatkan komunikasi interpersonal yang efektif, terutama dalam 5 aspek tersebut : (1) keterbukaan (*openness*), (2) empati (*empathy*), (3) kepositifan (*positiveness*), (4) dukungan (*suportiveness*), dan (5) kesetaraan (*equality*) (DeVito, 2007).

## **Metode**

### ***Desain Penelitian***

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan proses siklus di mana konselor melakukan penelitian untuk meningkatkan praktik. Karakteristik utama penelitian ini ialah proses siklus yang dilakukan berulang agar dapat menyempurnakan strategi (Tripp, 2005). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK), yaitu proses evaluasi yang

berfokus pada variabel utama atau masalah yang berkaitan dengan pelaksanaan layanan bimbingan di lingkungan kelas. Tujuan penelitian ini adalah mengatasi permasalahan tersebut melalui serangkaian tindakan yang disesuaikan dengan konteks yang ada (Prihartono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang difokuskan pada peningkatan komunikasi interpersonal melalui Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role playing* pada siswa SMKN 1 Surabaya.

### **Responden**

Subjek penelitian ini terdiri dari 35 siswa, yakni 13 laki-laki dan 22 perempuan dari kelas yang sama. Pengambilan *sample* pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan metode pengambilan *sample* dengan pertimbangan tertentu dengan tujuan memperoleh data yang relevan dan akurat dengan tujuan penelitian (Ani et. al, 2021).

### **Prosedur Pengambilan Responden**

Kriteria pemilihan partisipan didasarkan pada tingkat komunikasi interpersonal yang rendah, yang diukur melalui hasil *pre-test* menggunakan instrumen komunikasi interpersonal dalam skala Likert yang terdiri dari 52 pernyataan. Secara spesifik, partisipan yang dipilih berdasarkan analisis angket dan ditemukan bahwa 7 siswa memiliki skor rendah dalam komunikasi interpersonal. Teknik *purposive sampling* ini dipilih agar penelitian dapat fokus pada kelompok yang memang mengalami kondisi komunikasi interpersonal rendah sehingga intervensi yang diberikan dapat lebih tepat sasaran.

### **Instrumen Penelitian**

Data dikumpulkan melalui skala psikologis komunikasi interpersonal yang berisi pernyataan tertutup sebagai alat ukur yang relevan. Skala psikologis yang digunakan telah dimodifikasi menjadi empat pilihan jawaban, yaitu: “Sangat Setuju, Setuju, Tidak setuju, dan Sangat tidak Setuju,” Instrumen skala psikologis komunikasi interpersonal telah di uji validitas menggunakan uji validitas ahli yang dilakukan kepada 2 ahli bimbingan dan konseling sehingga memperoleh hasil perhitungan  $11:21 = 0,50$  (cukup baik atau cukup layak) skala psikologis komunikasi interpersonal untuk digunakan.

### **Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif, yaitu mengelompokkan skor hasil instrumen pengukuran komunikasi interpersonal ke dalam kategori yang sesuai serta membandingkannya untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana siswa mencapai tingkat komunikasi interpersonal yang diharapkan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengukur efektivitas intervensi atau pendekatan layanan yang telah diterapkan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan kegiatan, antara lain: 1) *planning* (perencanaan), 2) *action* (tindakan), 3) *observation* (observasi), dan 4) *reflection* (refleksi) (Dzata et.al., 2023).

## Hasil

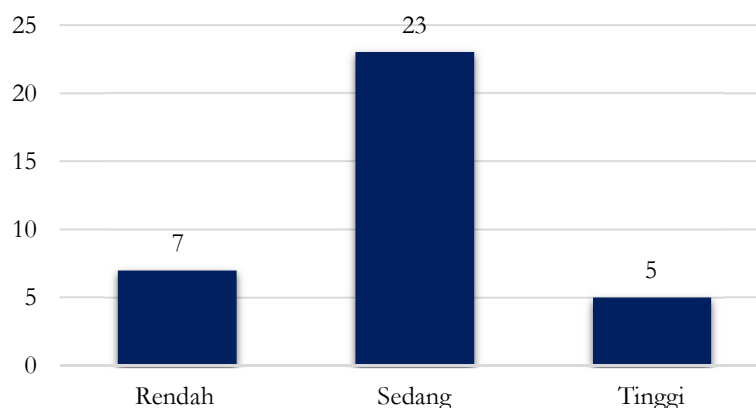
Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat komunikasi interpersonal siswa sebelum menerima layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing*. Oleh karena itu, pretest diberikan sebelum intervensi dilakukan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dengan mengelompokkan skor dari instrumen pengukuran komunikasi interpersonal ke dalam kategori yang relevan, kemudian membandingkannya untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah intervensi. Pendekatan ini digunakan untuk menguji hipotesis apakah layanan bimbingan kelompok dengan metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas X PSPT 1 SMKN 1 Surabaya.

### Pra Siklus

Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan komunikasi interpersonal siswa setelah diberikan intervensi layanan. Sebelum intervensi, siswa diberikan pretest menggunakan instrumen komunikasi interpersonal dalam skala Likert yang terdiri dari 52 pernyataan. Dari analisis angket, ditemukan bahwa 7 siswa memiliki skor rendah dalam komunikasi interpersonal. Berikut ini adalah hasil analisis untuk menentukan kategori tingkat komunikasi interpersonal siswa.

**Tabel 1.** *Pre-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal

| No | Kategori | Frekuensi | Prosentase |
|----|----------|-----------|------------|
| 1  | Rendah   | 7         | 20,00%     |
| 2  | Sedang   | 23        | 65,71%     |
| 3  | Tinggi   | 5         | 14,29%     |



**Grafik 1.** *Pre-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal

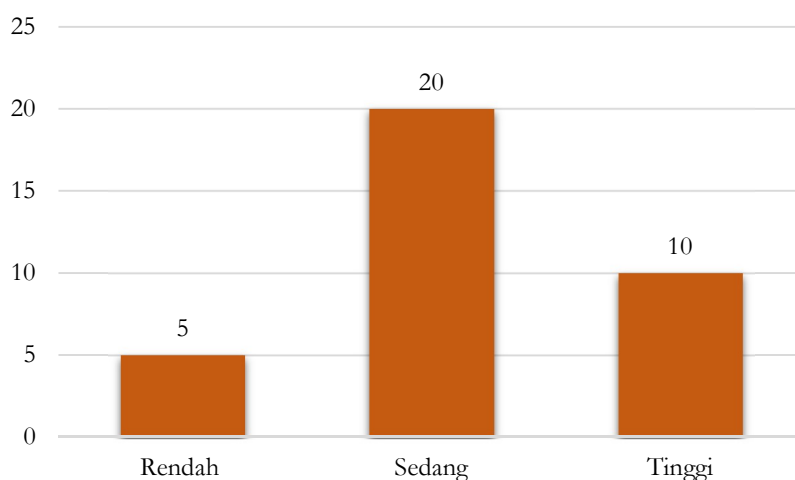
Berdasarkan tabel dan grafik 1, menggambarkan kategorisasi tingkat komunikasi interpersonal siswa di mana menunjukkan bahwa sebagian besar siswa 20,00% masuk ke dalam kategori "rendah". Sebaliknya, sekitar 65,71% siswa diklasifikasikan pada kategori "sedang", dan hanya ada 14,29% siswa dengan kategori komunikasi interpersonal yang "tinggi". Data ini memberikan gambaran awal sebelum intervensi dilakukan dan menjadi dasar untuk menganalisis pengaruh intervensi terhadap perubahan komunikasi interpersonal siswa.

### Siklus I

Intervensi siklus I dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing*. Dari hasil *post-test* siklus I diketahui terdapat dampak intervensi berupa peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa yang dapat dilihat pada tabel kategorisasi hasil analisis di bawah ini:

**Tabel 2.** *Post-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal siklus 1

| No | Kategori | Frekuensi | Prosentase |
|----|----------|-----------|------------|
| 1  | Rendah   | 5         | 14,29%     |
| 2  | Sedang   | 20        | 57,14%     |
| 3  | Tinggi   | 10        | 28,57%     |



**Grafik 2.** *Post-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal siklus 1

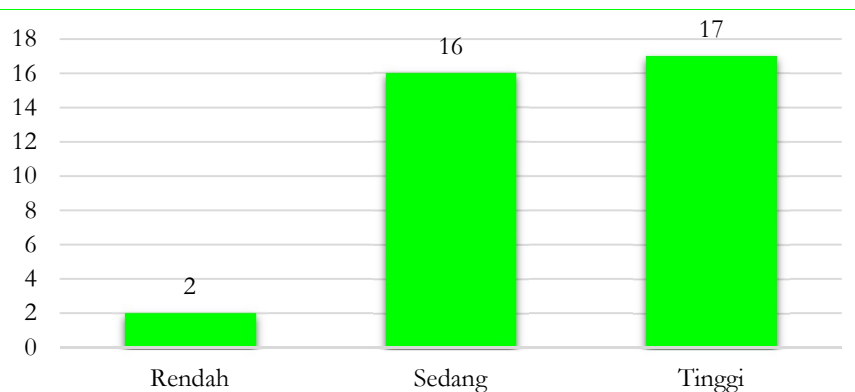
Berdasarkan tabel dan grafik 2, menunjukkan hasil evaluasi *post-test* siklus I, pada siklus I siswa melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan topik “*Hal apa yang aku dapat jika aku mampu berkomunikasi dengan baik*”. Dalam kegiatan siklus 1 ini dibentuk sebuah kelompok di mana anggota kelompok bermain peran sesuai dengan skenario yang disediakan. Dengan bermain peran tersebut beberapa anggota kelompok mulai memahami bagaimana komunikasi yang efektif dalam sebuah kelompok maupun dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dibuktikan dengan data hasil *post-test* siklus I yakni sebanyak 14,29% berada dalam kategori "rendah", 57,14% di kategori "sedang", dan 28,57% masuk kategori "tinggi". Untuk meningkatkan hasil ini, peneliti akan mengoptimalkan layanan pada siklus II agar lebih banyak siswa mencapai kategori "tinggi", yang mencerminkan keterampilan komunikasi interpersonal yang lebih baik.

### Siklus II

Perbaikan ini terus berlanjut hingga siklus II. Hasil analisis pengkategorian *post-test* siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.** *Post-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal siklus II

| No | Kategori | Frekuensi | Prosentase |
|----|----------|-----------|------------|
| 1  | Rendah   | 2         | 5,71%      |
| 2  | Sedang   | 16        | 45,71%     |
| 3  | Tinggi   | 17        | 48,57%     |



**Grafik 3.** *Post-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal siklus II

Pada siklus II siswa diperkenalkan tugas yang lebih mendalam untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan, dengan Guru BK menayangkan video tentang “Etika Berkomunikasi”, menjelaskan skenario *role playing*, dan meminta anggota kelompok memerankan peran sesuai skenario. Sehingga bimbingan kelompok dilaksanakan dengan fokus pada penguatan dinamika kelompok agar anggota lebih aktif berinteraksi dan mendapatkan manfaat maksimal. Hal tersebut menjadi salah satu alternatif siswa dalam memahami bagaimana komunikasi yang efektif. Siswa mulai mampu menerapkan komunikasi yang baik dengan beberapa anggota kelompok disekelilingnya. Hal ini dibuktikan berdasarkan tabel dan grafik 3. Hasil evaluasi *post test* pada siklus II ini diperoleh data jumlah siswa yang memiliki kategori “rendah” sebanyak 5,71% siswa, siswa yang memiliki kategori sedang sebanyak 45,71%, sedangkan siswa yang memiliki kategori tinggi sebanyak 48,57%. Pada siklus I ini terjadi peningkatan dibandingkan dengan sebelum dilakukannya siklus I walaupun kenaikannya tidak terlalu signifikan.

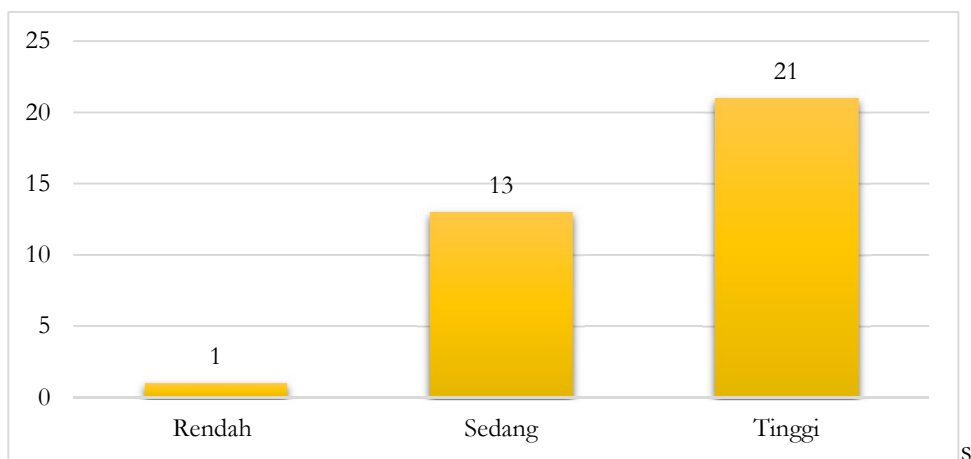
### Siklus III

Pada siklus III, peneliti menyampaikan materi tentang “pentingnya komunikasi interpersonal” yang tetap diterapkan dalam adegan drama sesuai dengan indikator yang telah disiapkan. Hasil pelaksanaan menunjukkan persentase keterampilan komunikasi interpersonal siswa, seperti yang tercantum dalam tabel berikut.

**Tabel 4.** *Post-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal siklus III

| No | Kategori | Frekuensi | Presentase |
|----|----------|-----------|------------|
| 1  | Rendah   | 1         | 2,86%      |
| 2  | Sedang   | 13        | 37,14%     |
| 3  | Tinggi   | 21        | 60,00%     |





**Grafik 4.** *Post-Test* Tingkat Komunikasi Interpersonal siklus III

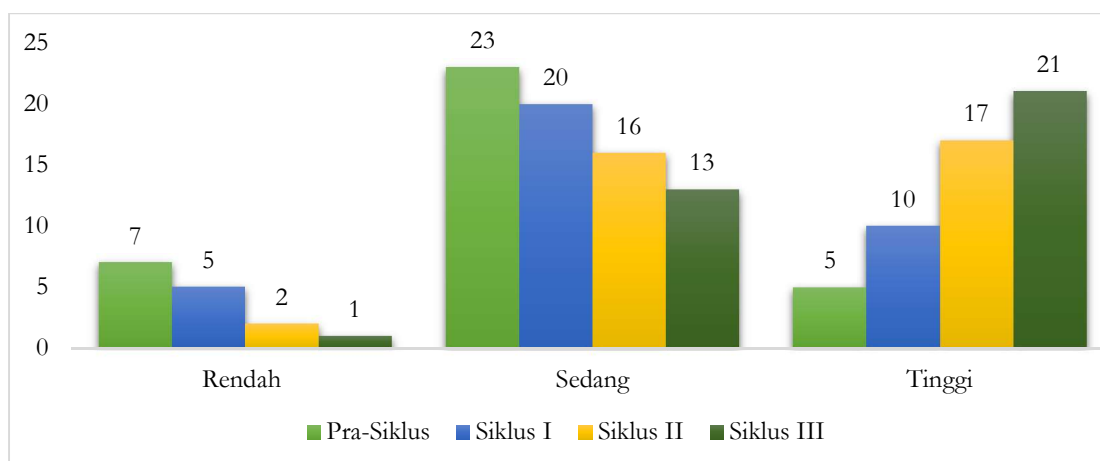
Pada kegiatan siklus III ini guru BK menyampaikan materi serta membantu siswa memahami karakter dalam situasi yang mendukung komunikasi interpersonal. Setiap siswa diberikan peran dengan memastikan semua anggota kelompok mendapat kesempatan bermain peran. Mereka memerankan dialog yang telah disusun sendiri, mencerminkan komunikasi interpersonal sesuai topik yang dibahas. Setelahnya, peneliti memandu diskusi, memberikan umpan balik, serta meminta siswa bertukar peran untuk memperluas pengalaman mereka. Diskusi kembali dilakukan guna merefleksikan pengalaman selama *role play*, diakhiri dengan penyusunan kesimpulan bersama tentang pentingnya komunikasi interpersonal. Siswa memahami akan peran yang sudah diberikan. Sehingga siswa berusaha menjalin komunikasi yang baik selama kegiatan berlangsung sesama anggota kelompok lainnya. Hal ini juga didukung berdasarkan data pada tabel dan grafik 4, setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, keterampilan komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan. Hasilnya menunjukkan bahwa 2,86% siswa berada dalam kategori rendah, 37,14% dalam kategori sedang, dan 60,00% dalam kategori tinggi. Peningkatan ini terlihat jelas jika dibandingkan dengan data sebelum layanan, setelah siklus I, siklus II, hingga hasil akhir pada siklus III.

Pengamatan selama siklus II menunjukkan bahwa fokus pada komunikasi interpersonal telah berjalan dengan baik, dan Teknik bermain peran cukup efektif. Selain itu, persentase siswa dalam kategori tinggi telah mencapai ketuntasan, yaitu di atas 50%, yang menandakan keberhasilan layanan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Dengan demikian, penelitian ini dapat dinyatakan selesai karena telah mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Setelah memperoleh hasil dari *pre-test* serta *post-test* pada siklus I, II, dan III, langkah berikutnya adalah membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dalam kelompok yang sama untuk mengevaluasi efektivitas intervensi yang telah dilakukan.

**Tabel 5.** Analisis Komparatif Komunikasi Interpersonal

| Kategori | Pra-Siklus |        | Siklus 1 |        | Siklus 2 |        | Siklus 3 |        |
|----------|------------|--------|----------|--------|----------|--------|----------|--------|
|          | F          | %      | F        | %      | F        | %      | F        | %      |
| Rendah   | 7          | 20,00% | 5        | 14,29% | 2        | 5,71%  | 1        | 2,86%  |
| Sedang   | 23         | 65,71% | 20       | 57,14% | 16       | 45,71% | 13       | 37,14% |
| Tinggi   | 5          | 14,29% | 10       | 28,57% | 17       | 48,57% | 21       | 60,00% |



Grafik 5. Analisis Komparatif Komunikasi Interpersonal

Tabel 5 menggambarkan hasil analisis komparatif terkait komunikasi interpersonal dalam berbagai siklus. Pada tahap pra-siklus ini ditemukan 7 siswa yang memiliki komunikasi interpersonal dengan kategori rendah atau sebesar 20%, kategori sedang 23 siswa atau 65,71% dan siswa dengan kategori tinggi sebanyak 5 atau 14,29%. Namun setelah diberi tindakan siklus I, komunikasi interpersonal semakin meningkat secara bertahap. Hal ini dibuktikan dengan data analisis komparatif pada siklus II siswa yang memiliki kategori rendah menurun menjadi 5 atau 14,29%, namun memiliki peningkatan komunikasi interpersonal pada kategori sedang 57,14% dan 10 siswa kategori tinggi dengan prosentase 28,57%. Setelah diberikan tindakan pada siklus II Guru BK kembali memberikan tindakan untuk mencapai titik maksimal yang diharapkan. Hal ini tentu diamati melalui data, pada siklus III ini terdapat peningkatan yang cukup signifikan yakni siswa dengan komunikasi interpersonal memiliki penurunan hanya 1 siswa dengan prosentase 2,86%. Selain itu siswa juga memiliki peningkatan yang cukup baik pada kategori sedang yakni 13 siswa dengan prosentase 37,14% dan pada kategori tinggi sebanyak 21 siswa dengan prosentase 60,00%. Peningkatan yang terjadi sudah menunjukkan bahwa dengan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *Role Playing* mampu meningkatkan komunikasi interpersonal siswa.

## Pembahasan

Temuan dari penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa tingkat komunikasi interpersonal di kelas X PSPT 1 SMKN 1 Surabaya, berada dalam kategori sedang. Namun terdapat siswa yang mempunyai tingkat komunikasi interpersonal dengan kategori rendah. Di mana hasil *pre-test* tingkat komunikasi interpersonal menunjukkan dari 35 siswa, terdapat 7 siswa dengan tingkat komunikasi interpersonal rendah. Selanjutnya dari hasil *pre-test* tersebut akan dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Apabila siswa mengalami komunikasi interpersonal rendah dan tidak segera ditangani maka hal tersebut dapat membuat siswa sulit membangun hubungan yang harmonis dengan teman sebaya maupun guru, selain itu komunikasi yang buruk dapat menyebabkan siswa kesulitan mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dengan jelas. Hal ini dapat mengarah pada kesalahpahaman dalam

hubungan sosial, baik dengan teman, guru, maupun keluarga, yang dapat menimbulkan konflik.

Penelitian ini berfokus untuk menilai sejauh mana layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* efektif dalam meningkatkan komunikasi siswa kelas X PSPT 1 SMKN 1 Surabaya. Salah satu keterampilan utama dan mendasar dalam kehidupan sosial seseorang adalah bagaimana keterampilan komunikasi interpersonal yang dimilikinya (Endah et al., 2021). Problematika di lapangan juga terjadi pada penelitian terdahulu di mana 52 siswa mengalami hambatan komunikasi. Hambatan komunikasi interpersonal yang dialami siswa dominan pada hambatan semantik (Yudhistira & Trihastuti, 2023). Sejalan dengan hal tersebut karakter kepribadian dan perbedaan sosial budaya mempunyai pengaruh besar terhadap komunikasi (Hidayat, 2015). Komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Baik disadari maupun tidak, setiap individu selalu berkomunikasi, sehingga komunikasi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan seseorang. Menurut Kusumaningsih & Mulyana, (2013) komunikasi interpersonal adalah interaksi yang terjadi antara dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun melalui media, di mana pesan dikirim dan diterima secara bersamaan serta berlangsung secara spontan. Sementara itu, DeVito, (2007) mendefinisikan komunikasi interpersonal adalah bentuk interaksi antara dua orang atau kelompok kecil yang melibatkan dampak tertentu serta umpan balik yang cepat. Bagi sebagian siswa, komunikasi ini dapat menjadi cara untuk membangun pertemanan dengan teman sekelas, mengenal guru yang akan membimbing mereka dalam belajar, serta memahami lebih dalam situasi dan lingkungan sekolah.

Melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*, siswa SMK tidak hanya belajar melalui teori, tetapi juga mengalami langsung bagaimana mengekspresikan diri, mendengarkan secara aktif, dan merespons secara konstruktif dalam interaksi sosial (Kurniawan et. al., 2019). Karena pada dasarnya siswa SMK lebih cenderung pada praktik, sehingga dengan teknik *role playing* ini mempermudah siswa memahami bagaimana komunikasi interpersonal yang efektif dan efisien dalam lingkup sekolah maupun lingkup masyarakat. Layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* menunjukkan keberhasilan, terbukti dengan pencapaian setiap siklus yang menunjukkan peningkatan.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa dari siklus I hingga siklus III terjadi kemajuan dalam komunikasi interpersonal. Sebelum dilaksanakan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, hasil *pre-test* menunjukkan terdapat 7 siswa (20,00%) berada pada tingkat komunikasi interpersonal rendah, 23 siswa (65,71%) berada pada kategori sedang dan 5 siswa (14,29%) berada pada kategori tinggi. Namun, setelah dilakukan Intervensi siklus I menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa yang dapat dilihat dari hasil evaluasi *post-test* di mana pada kategori rendah berkurang 2 siswa hingga menjadi 5 siswa (14,29%), pada kategori sedang berkurang 3 siswa hingga menjadi 20 siswa (57,14%) dan pada kategori tinggi bertambah 5 siswa hingga menjadi 10 siswa (28,57%).

Perbaikan berlanjut pada siklus II, Hasil evaluasi *post-test* pada siklus II menunjukkan kemajuan di mana pada kategori rendah berkurang 3 siswa sehingga diperoleh 2 siswa (5,71%), pada kategori sedang berkurang 4 siswa sehingga diperoleh 16 siswa (45,71%), dan pada kategori tinggi bertambah 7 siswa dengan hasil akhir 17 siswa (48,57%).

Setelah dilakukan observasi dan evaluasi selanjutnya diberikan siklus III, ternyata komunikasi interpersonal siswa juga meningkat di mana Hanya tersisa 1 siswa (2,86%) di kategori rendah. Pada tingkat komunikasi interpersonal sedang 13 siswa atau 37,14. Sementara siswa dengan keterampilan tinggi meningkat menjadi 21 siswa (60,00%). Ini membuktikan bahwa pendekatan praktik seperti *role playing* sangat cocok diterapkan di SMK, di mana siswa lebih responsif terhadap pembelajaran yang berbasis pengalaman. Seperti yang disampaikan oleh Henisah et. al., (2023) bahwa Peran aktif siswa dalam sesi simulasi memungkinkan mereka mengevaluasi diri dan memperbaiki kemampuan komunikasi secara langsung.

Penerapan *role playing* dalam bimbingan kelompok menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan komunikasi interpersonal disetiap siklusnya. Menurut Samsaifil & Sari (2022) menyatakan bahwa bermain peran (*role playing*) memungkinkan siswa mengenali situasi nyata serta memahami pandangan orang lain. Melalui proses ini, siswa dapat mengubah perilaku dan sikap mereka serta belajar menerima karakter orang lain. Metode ini memberikan cara yang aman dan terkontrol bagi anak-anak untuk mengeksplorasi serta menampilkan berbagai permasalahan dalam kelompok atau antar individu. *Role playing* memungkinkan seseorang untuk mempelajari keterampilan baru, mengeksplorasi berbagai jenis perilaku, serta memahami bagaimana tindakan tersebut berdampak pada orang lain. Menurut (Kanti & Sugiyo, 2014) melalui teknik *role playing*, seseorang yang belum memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik dapat berinteraksi dengan kelompok serta belajar meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonalnya tanpa khawatir mendapat ejekan atau hukuman dari orang lain.

Penelitian ini memberikan dukungan dan melengkapi penelitian yang telah ada sebelumnya, salah satu diantaranya dilakukan oleh (Samsaifil & Sari, 2022) dengan judul “Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa” menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal siswa berada pada kategori rendah dan setelah melakukan layanan mengalami kenaikan menjadi tinggi di angka 70% dan sedang 30%. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon* dapat dikatakan adanya perbedaan antara hasil *pre-test* dan hasil *post test*. Maka berdasarkan hasil uji *wilcoxon* tersebut nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* probabilitas 0,005 pada taraf signifikansi nilai 0.05 ( $p < 0,05$ ). Dengan hasil tersebut menunjukkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi-wang

### ***Kebaruan Penelitian***

Penelitian ini memiliki *novelty* dalam menggabungkan bimbingan kelompok dengan teknik *role-playing* secara spesifik untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di konteks SMKN 1 Surabaya. Meskipun bimbingan kelompok dan *role-playing* telah dikenal, kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi efektivitas sinergis kedua metode tersebut dalam mengatasi tantangan komunikasi interpersonal pada lingkungan sekolah kejuruan yang unik, serta potensi kontribusinya terhadap pengembangan model intervensi bimbingan dan konseling yang lebih inovatif dan relevan.

### ***Implikasi dan Kontribusi***

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang memiliki dampak praktis. Penelitian yang hasilnya mampu diterapkan secara praktis untuk memecahkan suatu permasalahan yaitu

komunikasi interpersonal yang rendah. Penelitian ini mengembangkan bimbingan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal kelas X PSPT 1. Penelitian ini juga berkontribusi penuh untuk membantu siswa kelas X PSPT 1 meningkatkan komunikasi interpersonal melalui kegiatan layanan pada masing-masing siklus yang sudah ditentukan. Sehingga siswa sedikit demi sedikit mulai memahami serta mampu menerapkan bagaimana bentuk komunikasi efektif yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### ***Keterbatasan Penelitian***

Keterbatasan dalam penelitian ini terdapat pada singkatnya waktu untuk melakukan pengumpulan data yang lebih mendalam dan jumlah *sample* yang digunakan terbatas, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan. Selain itu temuan yang tidak diharapkan juga muncul salah satunya perubahan perilaku siswa dalam komunikasi interpersonal tidak sepenuhnya meningkat namun masih ada 2 siswa yang mengalami stagnasi pada kategori rendah

## **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat komunikasi interpersonal siswa kelas X PSPT 1 SMKN 1 Surabaya umumnya berada pada kategori sedang, namun terdapat beberapa siswa dengan komunikasi interpersonal rendah. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi ini berhasil meningkatkan komunikasi interpersonal siswa secara bertahap melalui tiga siklus yang menunjukkan bahwa sebelum diberikannya layanan terdapat 20% siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah, 65,71% Sedang dan 14,29% tinggi. Setelah diberikan intervensi layanan terdapat peningkatan kekuatan komunikasi interpersonal, hal ini dibuktikan dengan hasil *post-test* di akhir siklus, jumlah siswa dengan komunikasi interpersonal rendah menurun drastis menjadi 2,86%, sedangkan siswa dengan komunikasi interpersonal sedang naik menjadi 37,14%, serta kategori tinggi meningkat menjadi 60,00%. Hasil penelitian ini juga dapat diimplementasikan oleh Guru BK, Sekolah atau Kebijakan Pendidikan dalam pengembangan layanan bimbingan kelompok, penerapan teknik konseling yang baru sesuai dengan kebijakan pendidikan yang berlaku.

### **Kontribusi Penulis**

HRA bertanggung jawab dalam perencanaan konseptualisasi dan penyusunan metodologi penelitian. ERV dan HA berperan dalam proses penelitian, pengumpulan serta analisis data. MA memberikan bimbingan akademik secara menyeluruh dan menyediakan referensi untuk alih bahasa guna penyempurnaan artikel. Seluruh penulis turut berkontribusi dalam peninjauan dan telah menyetujui versi akhir naskah.

### **Conflicts of Interest**

Para penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau artikel ini.

## Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada teman-teman peneliti yang sudah membantu penelitian ini baik secara teknik maupun non teknis terutama kepada Ervinda Rosana Maghfira, Hidayatul Apriliyanti, dan Hilda Risma Alfachroini yang ikut serta terlibat dalam penelitian baik dalam pengambilan data, intervensi hingga evaluasi. Tak lupa kami haturkan terimakasih kepada dosen pembimbing kami serta selaku co-responden dalam penelitian ini ibu Maghfirotul Lathifah, S.Pd., M.Pd sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar tanpa adanya kendala apapun. Selain itu kami juga berterimakasih banyak kepada kelas X PSPT 1 SMKN 1 Surabaya yang mampu bekerjasama dengan penelitian ini. Terimakasih atas data-data yang sudah diisikan secara nyata tanpa adanya manipulasi dengan siswa Kelas X PSPT 1 SMKN 1 Surabaya, semua data yang kami ambil berdasarkan izin dengan baik tanpa adanya unsur pemaksaan.

## Referensi

- Al Fariz, M. R., Hamidah, H., & Manalullaili, M. (2024). Strategi Komunikasi Interpersonal Ketua dan Anggota dalam Menanamkan Nilai Kerukunan pada Paguyuban Sambirejo Rukun (PSR) di Desa Sambirejo, Kecamatan Selupu Rejang. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/jbk.v1i2.2297>
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. (2022). Pengaruh citra merek, promosi dan kualitas layanan terhadap keputusan pembelian konsumen pada e-commerce Tokopedia di kota Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan sAkuntansi*, 10(1), 663-674.
- Aprilia, R., Madihah, H., & Susanto, D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Assertive Training. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 3(3), 13–17.
- Corey, G. (2017). *Theory and Practice of Counselling and Psychotherapy* (10th Ed.). Cengage learning
- DeVito, J. (2007). The Interpersonal Communication Course. *Pearson*, 3(1), 1–20.
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik role playing dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46(3), 256-265.
- Dzata, S., Rofiq, A. A., & Zu'ma, A. R. (2023). Upaya Meningkatkan Perilaku Asertif Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sosiodrama Pada Siswa Kelas XI di SMAN 2 Sidoarjo. *Guiding World (BimbinganDan Konseling)*, 6(2), 183-191.
- Endah, N., Rohaeti, E. E., & Supriatna, E. (2021). Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas Xi SMA Negeri 1 Margaasih Kabupaten Bandung. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(2), 121-128. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i2.6600>
- Hamid, I. (2018). Penerapan Teknik Sosiodrama Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Negeri 8 Makassar. *Jurnal Mimbar Kesejahteraan Sosial*, 1(1), 1–19.
- Henisah, R., Margana, M., Putri, R. Y., & Khan, H. S. (2023). Role play technique to improve students' speaking skills. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 2(3), 176-182.

- Hidayat, M. N. (2015). *Problematika Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Jurusan Dakwah Stain Purwokerto Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Jurusan Dakwah Dan Komunikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri ( STAIN ) Purwokerto Tabun 2015*. (Theses, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Purwokerto).
- Kanti, W. N., & Sugiyo, S. (2014). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 3(4).
- Kaufman. J. M., Gottlieb, J., & Agard. A. J. K. B. M. (1976). Focus on Exceptional children. *Focus on Exceptional Children*, 44(6).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc.
- Kurniawan, T., Sugiyo, S., & Purwanto, E. (2020). The Implementation of Psychoeducational Group with Role Play and Symbolic Modelling Techniques to Improve the Interpersonal Communication of the Guidance and Counseling Students of Universitas IKIP Veteran Semarang. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 9(1), 51-55.
- Kusumaningsih, M. R. (2013). Hubungan antara komunikasi interpersonal dengan penyesuaian diri pada siswa remaja. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1).
- Lianasari, D., & Purwanto, E. (2016). Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Brainstorming untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1), 1-7.
- Manning, J. (2020). Interpersonal communication. *The SAGE international encyclopedia of mass media and society*, 2, 842-845.
- Nasution, A., & Siregar, A. (2024). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa MTsN 1 Medan. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1653–1664. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.6148>
- Prasko, J., Vanek, J., Ociskova, M., Krone, I., Slepecky, M., Abeltina, M., ... & Bagdonaviciene, L. (2023). Role-playing in cognitive behavioral supervision. *Neuroendocrinology Letters*, 44(2), 74–85.
- Prihartono A, H. F. (2019). Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Ilmu Keislaman*, 9, 49–60.
- Rahman, M., Fauzi. Z., & Haryadi. R. (2020). *Faktor Penghambat Komunikasi Interpersonal pada Siswa di SMP Negeri 23 Banjarmasin*. (Theses, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin).
- Samsaifil, S., & Sari, N. (2022). Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 8641-8648.
- Sanmas, M., Qadir, A., Nahria, N., & Laili, I. (2023). The Role of Interpersonal Communication in Enhancing Teamwork Effectiveness in the Digital Era. *Literatus* 5(2), 413–19.
- Santrock, J. W. (2019). *Adolescence*. University of Texas at Dallas.
- Tatiek, R. (2019). *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*. Universitas Negeri Malang

- Tripp, D. (2005). Action Research: A Methodological Introduction. *Educ. Pesqui.* 31(3): 443–66.
- 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).
- Yudhistira, G. A., & Trihastuti, M. C. W. (2023). Hambatan Komunikasi Interpersonal Selama Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Psiko Edukasi*, 21(1), 13-27.
- Yuliana, A. (2019). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Empati: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 1-10. <https://doi.org/10.26877/empati.v6i1.4107>