

Bimbingan Kelompok *Teknik Role Playing* Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa

Samsaifil¹, Nirmala Sari²

^{1,2} Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton
Email: samsaifil.017@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role-playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA Negeri 2 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental* dengan bentuk *design One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menunjukkan angka probabilitas Asymp.Sig. (2-tailed) komunikasi interpersonal siswa sebesar 0,005 atau probabilitas di bawah alpha 0,05 ($0,005 < 0,05$) dari hasil tersebut H_0 diterima H_1 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui *role-play* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA Negeri 2 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara

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

Abstract

The purpose of this research was to determine the effectiveness of role-playing technique group guidance services to improve interpersonal communication of students at SMA 2 Wangi-wangi, Wakatobi Regency. This research used a Pre-Experimental design with a One-Group Pretest-Posttest Design. Testing the hypothesis in this research shows the probability number Asymp.Sig. (2-tailed) student interpersonal communication of 0.005 or probability under alpha 0.05 ($0.005 < 0.05$) from these results H_0 is accepted H_1 is rejected. These results showed that group guidance services through role-play are effective for improving students' interpersonal communication at SMA Negeri 2 Wangi-wangi, Wakatobi Regency

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

PENDAHULUAN

Komunikasi menjadi jembatan untuk mengantar kita dalam berbagai kebutuhan. Kita lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi daripada aktivitas yang lainnya, dan berkomunikasi hampir disemua aspek kehidupan. Komunikasi interpersonal merupakan penyampaian pesan oleh satu orang serta penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok orang, dengan berbagai dampaknya serta dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses pertukaran makna antara orang-orang yang saling berkomunikasi, orang yang memiliki komunikasi interpersonal yang baik dalam suatu kelompok akan mendapatkan penerimaan yang baik sebaliknya orang yang memiliki keterampilan komunikasi rendah akan kesulitan dalam menjalin hubungan, karena sulit memahami lawan komunikasinya, menganggap rendah orang lain, tidak mau terbuka dalam berkomunikasi, cenderung menyendiri, dan menganggap orang lain rendah atau minder.

Dalam kesehariannya di SMA Negeri 2 Wangi-Wangi siswa kelas XI masih terdapat siswa yang berperilaku pasif saat diberikan waktu untuk berdiskusi, cenderung minder dalam berkomunikasi, dalam diskusi siswa cenderung berdiam diri dan enggan menjawab pertanyaan atau menyanggah permasalahan yang sedang diskusikan, siswa lebih suka mengerjakan tugas secara individu daripada bergabung dengan teman-

teman dan ketika di kritik oleh teman yang lain siswa tidak terima bahkan melawan terhadap kritikan tersebut, sehingga berakibat komunikasi siswa dilingkungan sekolah kurang baik dengan teman sekelas dan sulit bergaul dengan teman-temannya yang lain serta cenderung suka menyendiri, Sehingga perlu ada upaya penanganan agar mendapatkan solusi. Salah satu alternatif yang dapat diberikan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal yaitu dengan memberikan bimbingan kelompok teknik *role playing* agar siswa mampu membawa dampak positif bagi siswa khususnya yang memiliki kepribadian yang susah dalam berkomunikasi, dalam teknik *outbound* ini siswa dapat saling berkomunikasi dalam menyusun strategi setiap permainan peran dalam kegiatan berkelompok hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Hanim 2017) bahwa teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok berpengaruh positif terhadap toleransi siswa kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas bimbingan kelompok teknik *role playing* dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA Negeri 2 Wangi-Wangi, Wakatobi Sulawesi Tenggara. Pentingnya dilakukan penelitian ini agar dapat meningkatkan komunikasi interpersonal sehingga tidak lagi mengalami kendala dalam pergaulan dan berkomunikasi.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Layanan Bimbingan Kelompok teknik *Role Playing* efektif meningkatkan keterampilan Komunikasi Interpersonal siswa

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan kepada pihak lain untuk mendapatkan umpan balik, baik secara langsung (*face to face*) maupun dengan media. (Burgon & Huffner, 2002).

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun non verbal (Mulyana 2005). Dalam komunikasi interpersonal seseorang yang berkomunikasi berada pada jarak yang dekat, saling mengirim dan menerima pesan baik verbal maupun non verbal, secara simultan dan spontan (suryanto, 2015:110). Komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh seseorang dan penerima pesan oleh orang lain atau sekelompok orang dengan berbagai dampaknya dan dengan harapan untuk memberikan umpan balik yang bertujuan untuk membentuk interaksi sosial. Devito dalam (kartika 2017:31). Ciri-ciri komunikasi interpersonal yang efektif adalah keterbukaan, sikap positif, kesetaraan, empati, dan sikap mendukung. Devito dalam (Meilianingrum(2014 : 31-32)

Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing

Menurut (Prayitno 2014) mengatakan bahwa bimbingan kelompok mengaktifkan dinamika kelompok untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan, pribadi atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta kegiatan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok membahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok,

Bimbingan kelompok dilakukan apabila anggotanya terdiri dari beberapa orang atau lebih dari satu orang. Bimbingan kelompok dapat terlaksana dengan berbagai cara, misalnya dibentuk kelompok kecil dalam rangka layanan bimbingan kelompok, dibentuk kelompok diskusi, diberikan bimbingan belajar kepada siswa-siswi yang tergabung dalam satu kesatuan kelas di Sekolah. Menurut (Winkel dan Hastuti 2014) Layanan bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok. dalam pelaksanaannya saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat dan memberi saran serta apa yang di bicarakan semua bermanfaat untuk diri peserta yang bersangkutan dan untuk peserta lainnya (Folastri & Rangka, 2015) adapun tahapan dalam bimbingan kelompok, yaitu (1) tahap Pembentukan (2) Tahap Peralihan (3) Tahap Kegiatan dan (4) Tahap Pengakhiran. (Samsaifil, 2020)

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam bimbingan kelompok adalah *Role playing*. *Role playing* adalah sebuah teknik yang di gunakan oleh konselor dari beragan orientasi teoritis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam atau melakukan perubahan dalam diri sendiri. Jamaes & Gilliland dalam (Bradley T. Erford 2016). (Sugihartono 2011) menjelaskan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Selanjutnya menurut (Oemar Hamalik, 2014) menyatakan bahwa "bermain peran (*role playing*) memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut menjadi cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa serta menerima karakter orang lain. dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman

dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individu-individu.

Bermain peran efektif mengatasi masalah individu maupun masalah berkelompok. Hackney & Comer (dalam Bradley T. Erford 2016). Melalui bermain peran, klien dapat mempelajari keterampilan-keterampilan baru, mengeksplorasi berbagai macam perilaku, dan mengamati bagaimana perilaku-perilaku itu memengaruhi orang lain. Jika seorang klien mengalami kesulitan dalam menetapkan tujuan untuk sesi-sesi konseling, konselor profesional dapat memerintahkan klien agar bermain peran untuk mencaai tahu mengapa konseli mengalami kesulitan dalam menetapkan tujuan

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Pre-Experimental* dengan bentuk *design One-Group Pretest-Posttest Design*, yaitu suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah perlakuan (Yusuf, 2014: 181). Desain eksperimen ini, tidak menggunakan variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Wangi-Wangi dengan jumlah 80 siswa terdiri dari 3 kelas. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:80) Subyek uji coba dalam penelitian ini sebanyak 10 orang siswa yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, atau sampel bertujuan. Menurut Arikunto 2005. *purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Instrument Penelitian ini menggunakan skala komunikasi interpersonal yang dikonstruksi dengan skala liker. Format yang digunakan dalam instrument penelitian ini terdiri dari 5 pilihan jawaban yang terdiri dari pertanyaan positif dan pertanyaan negatif yaitu: Sangat Setuju (SS)= 4, Setuju (S)= 3, Tidak Setuju (TS)= 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 dan Negatif: Sangat Setuju (SS)= 1, Setuju (S)= 2, Tidak Setuju (TS)= 3, Sangat Tidak Setuju (STS)= 4.

Reliabilitas skor skala komunikasi interpersonal sebesar 0,93, yang menunjukkan makna baik. Dengan besaran sampel yang digunakan dalam penelitian ini, dihasilkan *power* pengukuran sebesar 0.89.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran umum komunikasi interpersonal di SMA Negeri 2 Wangi-wangi dari 80 responden yang terdiri dari 18 siswa atau 22,5 % berada pada klasifikasi tinggi, 52 siswa atau 65% berada pada klasifikasi sedang, 10 siswa atau 12,5 % berada pada klasifikasi rendah.. Berikut ini klasifikasi komunikasi interpersonal :

Tabel 1 Klasifikasi Komunikasi Interpersonal Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi wangi

No	Interval skor	Klasifikasi	F	%
	103-113	Tinggi	18	22,5
	69-102	Sedang	52	65
	59-68	Rendah	10	12,5
Jumlah			80	100%

Dari Hasil tersebut diambil 10 siswa yang memiliki tingkat komunikasi interpersonal rendah yang dijadikan sampel uji *pre-test* dan *post-test*, hal ini sesuai dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti yaitu teknik *purpose sampling*.

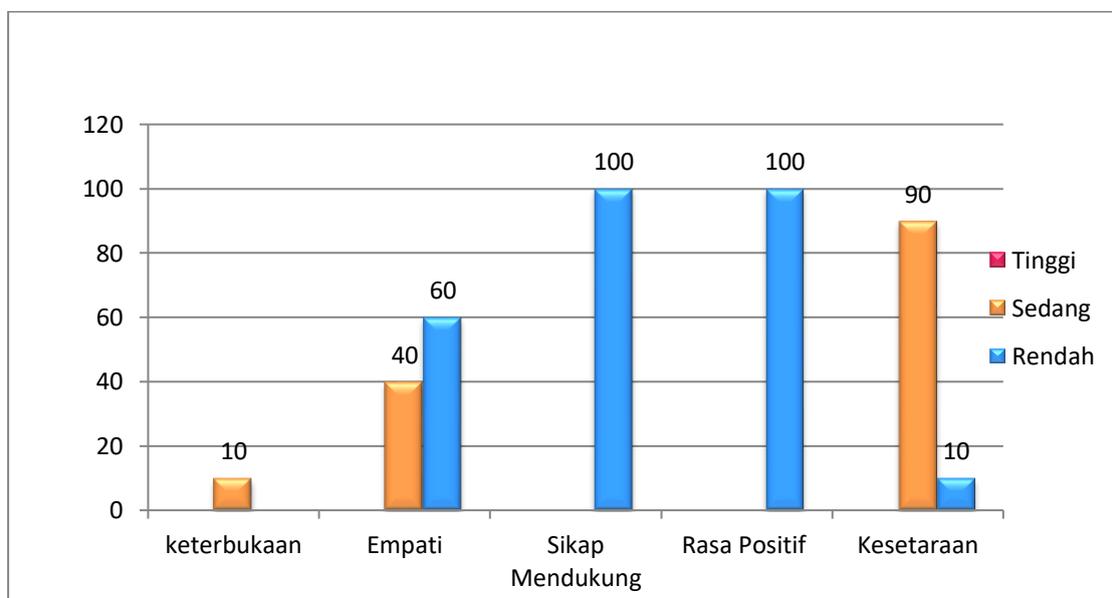
Hasil pre-test

Berdasarkan data yang diolah, maka hasil *pre-test* berdasarkan aspek untuk 10 sampel terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil Pre-Test Berdasarkan Aspek Skala Komunikasi Interpersonal

No	Aspek	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
1	Keterbukaan	$X < 14$	-	-	Rendah
		$14 \leq X < 21$	10	100	Sedang
		$21 \leq X$	-	-	Tinggi
2	Empati	$X < 14$	6	60	Rendah
		$14 \leq X < 21$	4	40	Sedang
		$21 \leq X$	-	-	Tinggi
3	Sikap mendukung	$X < 14$	10	100	Rendah
		$14 \leq X < 21$	-	-	Sedang
		$21 \leq X$	-	-	Tinggi
4	Rasa positif	$X < 14$	10	100	Rendah
		$14 \leq X < 21$	-	-	Sedang
		$21 \leq X$	-	-	Tinggi
5	Kesetaraan	$X < 14$	1	10	Rendah
		$14 \leq X < 21$	9	90	Sedang
		$21 \leq X$	-	-	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas data tersebut diambil sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing, pada tabel tersebut terdapat 5 aspek komunikasi interpersonal dimana dari setiap aspek tersebut memiliki hasil kategorisasi yang berbeda. Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa pada aspek keterbukaan terdapat 10 atau 100% siswa memiliki kategori sedang pada aspek ini. Pada aspek empati terdapat 6 atau 60% siswa pada kategori rendah dan 4 atau 40% siswa dikategori sedang, aspek sikap mendukung dan aspek sikap positif terdapat 10 atau 100% siswa kategori rendah, dan aspek kesetaraan 1 atau 10% siswa kategorirendah dan 9 atau 90% siswa pada kategori sedang. Berikut ini diagram skala pre-test komunikasi interpersonal sesuai dengan aspeknya:



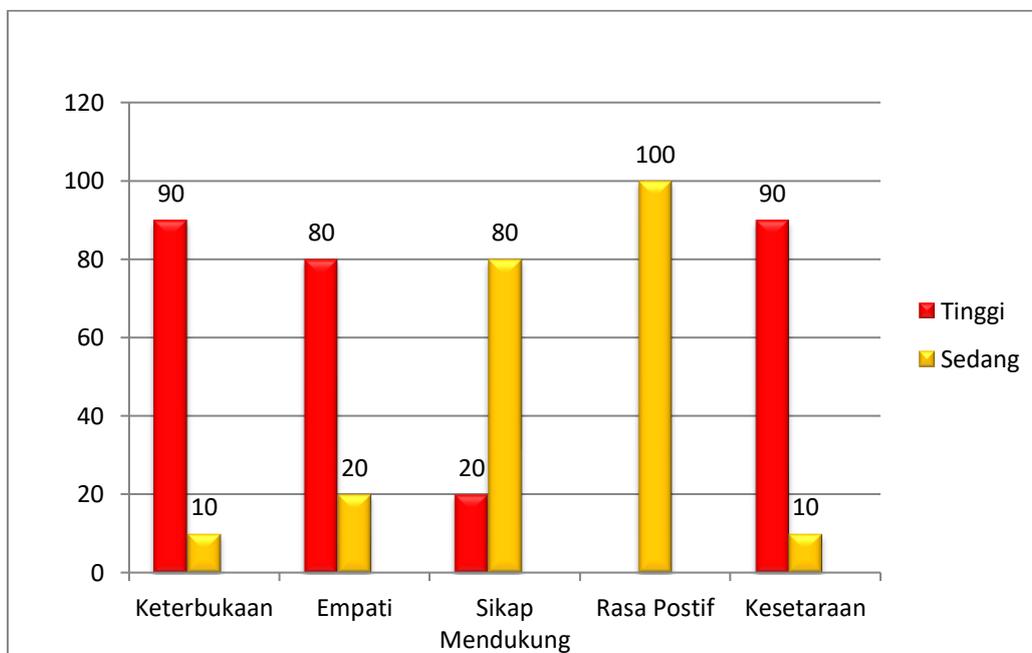
Gambar 1. Hasil Pre-test Skala Komunikasi Interpersonal Berdasarkan Aspek

Hasil post-test

Tabel 3 Hasil Post-test berdasarkan Aspek Komunikasi Interpersonal

No	Aspek	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
1	Keterbukaan	$X < 14$	-	-	Rendah
		$14 \leq X < 21$	1	10	Sedang
		$21 \leq X$	9	90	Tinggi
2	Empati	$X < 14$	-	-	Rendah
		$14 \leq X < 21$	2	20	Sedang
		$21 \leq X$	8	80	Tinggi
3	Sikap mendukung	$X < 14$	-	-	Rendah
		$14 \leq X < 21$	8	80	Sedang
		$21 \leq X$	2	20	Tinggi
4	Rasa positif	$X < 14$	-	-	Rendah
		$14 \leq X < 21$	10	100	Sedang
		$21 \leq X$	-	-	Tinggi
5	Kesetaraan	$X < 14$	-	-	Rendah
		$14 \leq X < 21$	1	10	Sedang
		$21 \leq X$	9	90	Tinggi

Dari tabel 3 di atas terlihat perbedaan dengan hasil Pre-test, dimana pada Post-test ini terjadi peningkatan setiap aspeknya. Pada hasil post-test ini terlihat bahwa aspek keterbukaan terdapat 1 siswa atau 10% berada pada kategori sedang dan 9 siswanya atau 90% berada pada kategori tinggi, aspek kedua yaitu aspek empati terdapat 2 siswa atau 20% kategori sedang dan 8 siswa atau 80% siswa berada pada kategori tinggi, di aspek ke tiga yaitu aspek Sifat mendukung 8 siswa atau 80% kategori sedang dan 2 siswa atau 20% siswa pada kategori tinggi, aspek rasa positif di aspek ini 10 siswa atau 100% berada pada kategori sedang dan aspek kesetaraan memiliki 1 siswa atau 10% berada di kategori sedang dan 9 siswa atau 90% kategori Tinggi. Hasil post-test ini juga dapat dilihat pada diagram berikut ini:



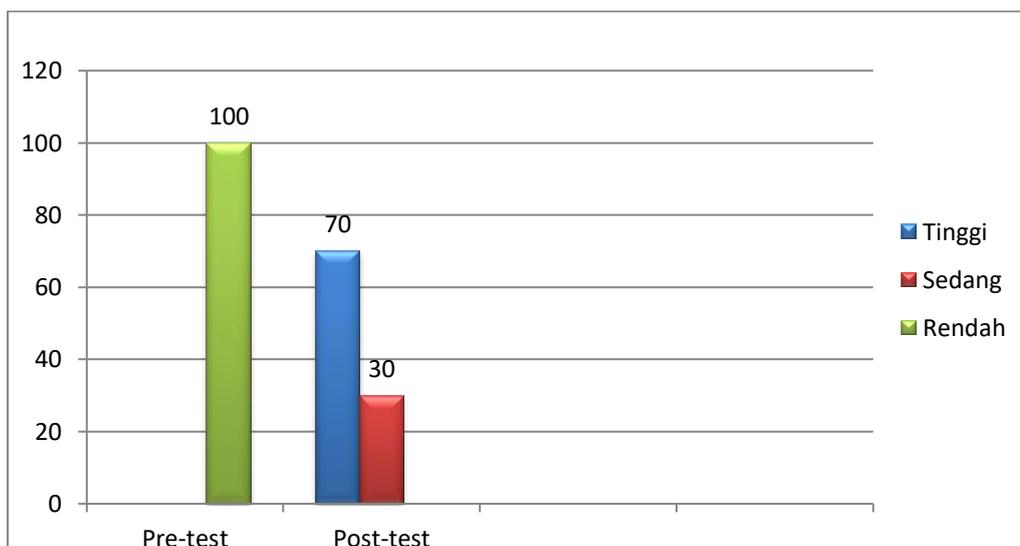
Gambar 2. Post-test Skala komunikasi interpersonal peraspek

Hasil Pre-Test dan Post-Test

Tabel 4. Kategorisasi Pre-test dan Post-test Komunikasi Interpersonal

Variabel	Interval	Frekuensi	%	Kategorisasi
Pre-test Komunikasi interpersonal	$X < 69$	10	100	Rendah
	$69 \leq X < 102$	-	-	Sedang
	$102 \leq X$	-	-	Tinggi
	Total	10	100	
Post-test Komunikasi interpersonal	$X < 69$	-	-	Rendah
	$69 \leq X < 102$	3	30	Sedang
	$102 \leq X$	7	70	Tinggi
	Total	10	100	

Dari table 4 di atas terlihat bahwa perbedaan sebelum pemberian layanan dan sesudah pemberian. Sebelum pemberian layanan atau *pre-test* terlihat bahwa dari 10 siswa atau 100% yang memiliki komunikasi interpersonal pada kategori rendah dan setelah pemberian layanan atau post-test terdapat 3 siswa atau 30% pada kategori sedang dan 7 siswa atau 70% siswa pada kategori tinggi. Berikut ini diagram perbandingan Pre-test dan Post-test :



Gambar 3. Perbandingan Pre-test dan Post-test

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa adanya perubahan setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Wangi-wangi.

Pengujian Hipotesis

Tabel 5. Test statistic hasil uji wilcoxon

Test Statistics^a

Posttest – Pretest	
	-2,805 ^b
Sig. (2-tailed)	,005

Berdasarkan Tabel 5 nilai Z yaitu -2,805 serta asym. Sig. (2-tailed) nya 0,005. Nilai probabilitas yang ditetapkan yaitu 0,05. Maka berdasarkan hasil tersebut $0,005 < 0,05$ hal ini menunjukkan H_0 diterima H_1 ditolak. Dari Hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok melalui *role-play* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa di SMA Negeri 2 Wangi-wangi Kabupaten Wakatobi yang artinya terjadi perbedaan antara komunikasi interpersonal sebelum dan sesudah pemberian layanan. Terjadinya perbedaan yang signifikan tersebut maka “ bimbingan kelompok dengan teknik role playing dapat meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi-wangi”.

Pembahasan

Komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjadi antara sumber informasi dengan penerima informasi secara langsung dan terjadi timbal balik secara langsung pula baik secara verbal maupun non-verbal. Dalam pelaksanaannya langsung disini bukan hanya pada kategori tatap muka tetapi dengan perkembangan teknologi dapat pula terjadi melalui media sosial yang terjadi timbal balik secara langsung. Berdasarkan skala likert yang diberikan kepada 80 siswa kelas XI IPA terdapat 52 siswa atau 65% pada kategori sedang, 18 siswa atau 22,5% berada pada kategori tinggi dan 10 siswa atau 12,5% berada pada kategorisasi rendah

Bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada beberapa individu dalam bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok untuk membahas topik tertentu yang dipimpin oleh pemimpin kelompok bertujuan menunjang pemahaman, pengembangan dan pengambilan keputusan dalam upaya meningkatkan komunikasi interpersonal. Bimbingan kelompok teknik *role playing* merupakan bimbingan kelompok yang menginternalisasi *role playing* dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok yang dapat membina anggota kelompok sehingga memiliki komunikasi interpersonal yang baik.

Setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*, komunikasi interpersonal mengalami kenaikan, hal ini sesuai dengan data pre-tes sebelum melakukan perlakuan bimbingan kelompok teknik *role playing*, komunikasi interpersonal siswa berada pada kategori rendah dan setelah melakukan layanan mengalami kenaikan menjadi tinggi diangka 70% dan sedang 30%. Pelaksanaan ini juga dilihat dari peraspek mengalami kenaikan.

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 teknik *role playing* efektif untuk dilakukan. Berdasarkan uraian tersebut terjadinya perubahan signifikan terhadap aspek komunikasi interpersonal setelah adanya pemberian layanan dengan menggunakan teknik *role playing*. Maka layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi-wang

SIMPULAN

Penelitian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi-wangi Tahun ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Komunikasi interpersonal siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi-wangi secara umum sebelum pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *Role playing* berdasarkan skala likert yang dibagikan ke 80 siswa, terdapat 52 siswa atau 65% pada kategori sedang, 18 siswa atau 22,5% berada pada kategori tinggi dan 10 siswa atau 12,5% berada pada kategori rendah.
2. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* di Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi-wangi mengalami perubahan antara sebelum pelaksanaan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* dengan sesudah pelaksanaan perlakuan tersebut yakni komunikasi interpersonal siswa mengalami peningkatan.
3. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa. kelas XI IPA SMA Negeri 2 Wangi-wangi

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, 2005. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bradley T. Erford.(2016). *40 Teknik Yang Harus di Ketahul Oleh Konselor*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hanim wirda, dkk. 2017 pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap toleransi. *Jurnal bimbingan dan konseling* 6(2)
- Kartika . 2017. Pengaruh komunikasi interpersonal wali kelas terhadap motivasi belajar siswa kelas IX Di SMA Negeri 12 Palembang(Online) <https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.radenfatah.ac.id/1360/1/AYU%2520TRY%2520KARTIKA%2520%252812210038%2529.pdf&ved=2ahUKEwiqjW3ZPdAhVSWH0KHTo7A78QFjAAegQIBBAB&usq=AOvVa>

w3g06qN35akVws5o1CBrrCE. Diakses pada 13 Maret 2018.

- Meilianingrum, 2014. Korelasi Komunikasi Interpersonal Orang Tua- Anak dengan Motivasi Berprestasi Siswa Di SMA Negeri 1 Ngemplak (online https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.uny.ac.id/13406/1/Skripsi%2520Meilianingrum%2520NIM%252010104241034.pdf&ved=2ahUKEwiSm8ruz_jcAhUQU30KHVNCBLIQFjABegQIAxAB&usg=AOvVaw3KvUVEcd5bnMeuH3tSuqkl). Diakses pada 9 Maret 2018
- Mulyana, D. 2005 *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Cet. 17. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Prayitno. 2014. *Dasar- Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Samsaifil. 2020. Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Buton untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa. *Gema pendidikan ISSN 2684-866X*, volume 27 nomor 2
- Sugihartono, Dkk. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suryanto. 2015. *Pengantar ilmu komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Winkel, W.S dan M.M. Sri Hastuti. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta : Media Abadi.
- Yusuf, Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.