

The urgency of developing trust and interpersonal communication skills of students through role playing

Yulia Novita Sari¹¹Univeritas Negeri Yogyakarta*Corresponding author, e-mail: yulia_novita7@yahoo.com

Abstract

Students as social beings cannot be separated from various activities that involve other people. Related to this need, interaction becomes a decisive part. The most important element in interacting is having good self-confidence and interpersonal communication skills. The problem of self-confidence and students' interpersonal communication skills has become more widespread. Role playing is one of the right techniques used to overcome this problem. This technique aims to prepare students to take on the role of people, to develop insights about unspoken attitudes, thoughts, and feelings, which often determine the behavior of others, and to increase self-confidence and communication skills through student participation in implementing challenges communication faced. This text will explain how the urgency of developing self-confidence, and interpersonal communication can be developed through role playing.

Keyword: role playing, confidence, interpersonal communication

Urgensi Pengembangan Kepercayaan Diri dan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik melalui Role Playing

Abstrak

Peserta didik sebagai makhluk sosial tidak lepas dari berbagai aktivitas yang melibatkan orang lain. Terkait kebutuhan ini, interaksi menjadi bagian yang cukup menentukan. Unsur terpenting dalam berinteraksi adalah memiliki kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal yang baik. Akhir-akhir ini permasalahan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik semakin meluas. Role playing merupakan salah satu teknik yang tepat digunakan untuk menanggulangi masalah ini. Secara teoritis teknik ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam mengambil peran orang, untuk mengembangkan wawasan tentang sikap, pikiran, dan perasaan yang tidak diucapkan, yang sering menentukan perilaku orang lain, dan untuk meningkatkan kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi melalui partisipasi peserta didik dalam menerapkan tantangan komunikasi yang dihadapi. Lebih lanjut naskah ini akan memaparkan bagaimana urgensi pengembangan kepercayaan diri dan komunikasi interpersonal dikembangkan melalui role playing.

Kata Kunci: role playing, kepercayaan diri, komunikasi interpersonal

How to Cite: Sari, Y.N. (2018). The urgency of developing trust and interpersonal communication skills of students through role playing. *Konselor*, 7(3), 89-94. <https://doi.org/10.24036/02018738684-0-00>



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author

Pendahuluan

Kepercayaan diri merupakan modal dasar untuk pengembangan aktualisasi diri (Komara, 2016; Vandini, 2016). Dengan kepercayaan diri individu akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Peserta didik yang kurang percaya diri akan merasa takut dalam mengungkapkan gagasan yang dimiliki (Ahmad Susanto, 2016; Suhardita, 2011), ragu dalam menentukan pilihan, serta membandingkan diri dengan orang lain (Centi, 1993; Derry Iswindharmajaya, 2014).

Perwujudan aktualisasi diri sebagaimana yang disebutkan di atas, memang tak dapat dilepaskan dari kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi yang baik. Sebagai individu yang dalam perkembangannya

mempunyai kebutuhan yang kuat untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal, setiap peserta didik seharusnya mampu berinteraksi dengan baik terutama di lingkungan sekolah. Komunikasi interpersonal sepenuhnya terjadi ketika orang saling melibatkan satu sama lain sebagai manusia yang unik dan utuh untuk menciptakan makna pada konten dan hubungan (NUGROHO, 2009; Supratiknya, 1995).

Proses pembelajaran di sekolah terlaksana apabila kepercayaan diri dan komunikasi interpersonal peserta didik baik, antara guru maupun teman dalam melaksanakan proses pembelajaran (Ahmad Susanto, 2016). Tingkat kepercayaan diri dan komunikasi interpersonal peserta didik akan berpengaruh terhadap perkembangan belajar peserta didik terutama dalam penerimaan materi pelajaran (Gainau, 2009). Masalah yang dihadapi oleh peserta didik sangat beranekaragam, misalnya: masalah kesulitan belajar (Hidayati, 2010), rendahnya prestasi belajar (Mulyani, 2013), suasana belajar (Muhtadi, 2005), adaptasi dengan lingkungan baik dengan guru maupun dengan peserta didik lainnya (Gasong, 2018), komunikasi, interaksi sosial, masalah keluarga (Fathurrohman, 2015), dan sebagainya. Salah satu masalah yang dihadapi oleh peserta didik adalah masalah kepercayaan diri dan komunikasi dengan lingkungan sekolah (Ahmad Susanto, 2016; Darkasyi, Johar, & Ahmad, 2014; Siswandi, 2006; Suhardita, 2011).

Banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam tingkat kepercayaan diri dan kesulitan berkomunikasi dengan lingkungan, salah satunya adalah faktor keluarga. Semestinya keluarga memfasilitasi anak agar dapat berkembang kemampuan komunikasi dan kepercayaan dirinya sejak kecil. Sebagaimana dalam Undang-Undang Perlindungan Anak nomor 23 tahun 2002 pada pasal 6, mengatur tentang kewajiban dan tanggung jawab orang tua terhadap anak, antara lain yaitu tentang: (1) Mengasuh, memelihara, mendidik dan melindungi anak; (2) Menumbuh kembangkan anak sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya; (3) Mencegah terjadinya perkawinan pada usia dini.

Peserta didik yang memiliki rasa percaya diri yang rendah menampakkan gejala merasa takut, menarik perhatian dengan cara kurang wajar, grogi saat tampil di depan kelas, timbul rasa malu yang berlebihan, sering mencontek dan mudah cemas (Hakim, 2005). Gejala-gejala tersebut timbul dari dalam diri peserta didik pada saat melakukan sesuatu yang penting atau penuh tantangan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Al-Salameh (2011) menegaskan bahwa terdapat hubungan antara kepercayaan diri dan pemikiran irasional.

Terkait berbagai masalah yang diuraikan sebelumnya. Maka sebenarnya guru dapat menggunakan berbagai teknik dalam proses pembelajaran guna meningkatkan percaya diri dan kemampuan komunikasi peserta didik. Salah satu teknik yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan teknik role playing. Melalui role playing, peserta didik dapat belajar keterampilan baru, mengeksplorasi perilaku yang berbeda dan mengamati bagaimana perilaku tersebut mempengaruhi orang lain (Erford, 2015). Role Playing berfokus pada behavioristik yang mengasumsikan peran aktif dengan terlibat dalam tindakan khusus untuk berurusan pada masalah peserta didik (Lindawati & Sengkey, 2018; Sholihah, 2017). Bukan hanya berbicara tentang kondisi peserta didik, tetapi diharuskan untuk melakukan sesuatu yang membawa perubahan. Peserta didik dipantau kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal di dalam maupun di luar role playing, belajar dan berlatih keterampilan mengatasi masalah serta peserta didik belajar perilaku baru dan adaptif untuk menggantikan perilaku lama dan maladaptif (Corey, 2015).

Tujuan dari teknik role playing adalah untuk mempersiapkan peserta didik untuk mengambil peran orang lain dalam permainan peran, untuk mengembangkan wawasan tentang sikap, pikiran, dan perasaan yang tidak diucapkan, yang sering menentukan perilaku orang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi melalui partisipasi peserta didik dalam menerapkan tantangan komunikasi yang mereka hadapi (Baile & Blatner, 2014). Jackson (2011) menyatakan bahwa role playing sangat membantu peserta didik yang sulit terlibat aktif berkomunikasi dalam proses pembelajaran di sekolah dengan cara yang tidak menimbulkan kecemasan. Peserta role playing mengambil peran dalam situasi orang lain, melakukan tugas otentik dalam konteks yang sebenarnya, melibatkan interaksi individu dalam peran penting seperti kolaborasi, negosiasi dan debat". Joyce, Weil & Calhoun (2011) menjelaskan bahwa proses role playing bermanfaat: (1) mengeksplorasi perasaan peserta didik; (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 teknik pembelajaran lainnya untuk melatih tingkah laku yang tepat.

Pembahasan

Dasar Role Playing

Dicetuskan oleh JL Moreno tahun 1920an s/d 1930an. Role playing melibatkan interaksi antara dua individu atau lebih yang memerankan tentang suatu topik atau situasi (Umami, 2013). James & Gilliland menjelaskan bahwa roleplay adalah teknik yang digunakan oleh konselor yang berbeda orientasi teoritis dengan konseli yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih dalam, atau adanya perubahan dalam diri sendiri (Erford, 2015). Menurut Corsini (2010), role playing adalah sebuah teknik, dimana orang yang ingin menggunakannya harus memahami kontribusi manfaat yang unik. Penelitian dari Osborn & Costas (2013) menunjukkan hasil temuan bahwa role playing adalah cara yang efektif untuk membangun keterampilan konseling secara keseluruhan. Melalui kegiatan RolePlaying, mengekspresikan hubungan-hubungan antar Individu dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Menurut Toland dan Lendrum (2001) tujuan dari roleplaying yaitu: (a) memproyeksikan pengalaman mereka sendiri untuk mengembangkan imajinatif mereka sendiri dan kapasitas empati, (b) memikirkan dan mendiskusikan berbagai tanggapan fasilitatif, (c) merasa lebih mampu mengambil risiko dengan teman sebaya, dan (d) mampu memberikan umpan balik informasi. Dengan demikian peserta didik dapat menghayati peranan yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Peserta didik tersebut juga bias belajar memahami orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara berhubungan dengan orang lain, dan cara memecahkan masalahnya sendiri.

Sejalan dengan Corsini (2010) struktur nilai dari roleplaying, yaitu meliputi simultaneity (sebagai kejadian pada saat bersamaan dari beberapa kejadian), spontaneity (perilaku alami, cepat, tidak terduga, perkembangan diri dalam situasi baru), dan veridicality (mengacu pada realitas subjektif dari permainan peran). Lebih lanjut, adapun langkah-langkah dalam melaksanakan role playing terdiri dari sembilan langkah (Joyce, Weil & Calhoun, 2011), meliputi: (1) menghangatkan suasana kelompok, pada tahapan ini digunakan untuk mengidentifikasi atau memperkenalkan masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan masalah dalam cerita dan menelusuri isu, dan menjelaskan role playing, (2) memilih partisipan, tahapan ini terdiri atas menganalisis peran dan memilih pemain peran, (3) mengatur setting tempat kejadian, tahapan mengatur setting terdiri atas mengatur rangkaian tindakan, merekapitulasi peran dan mendalami situasi-situasi problematika, (4) menyiapkan peneliti, tahapan ini digunakan untuk mempersiapkan apa yang akan dicari dan menugaskan observasi, (5) pemeranan, tahapan ini untuk memulai permainan peran, mengukuhkan permainan peran, dan menghentikan permainan peran, (6) diskusi dan evaluasi, tahapan ini untuk mereview tindakan dalam role play (peristiwa, posisi dan realisme), mendiskusikan fokus utama dan mengembangkan pemeranan selanjutnya, (7) memerankan kembali, tahapan ini untuk memainkan peran yang telah diubah dan menyarankan langkah-langkah selanjutnya atau alternatif perilaku, (8) berdiskusi dan mengevaluasi, tahap ini sama seperti tahapan keenam untuk saling berdiskusi dan mengevaluasi, (9) saling berbagi dan mengembangkan pengalaman, tahapan ini menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman yang sebenarnya terjadi dan menelusuri prinsip perilaku secara umum.

RolePlaying sebagai Upaya Mengembangkan Kepercayaan Diri

Perkembangan rasa kepercayaan diri seseorang berawal dari terbentuknya konsep diri yang positif. Begitu juga dengan kepercayaan diri pada peserta didik yang berada pada masa remaja. Konsep diri negatif pada remaja dapat disebabkan oleh faktor dari dalam diri dan faktor dari lingkungan. Menurut Hurlock (2012) remaja dapat mengembangkan konsep diri negatif dilihat dari perilakunya berupa menarik diri dari lingkungan, sedikit melibatkan diri dalam kegiatan atau kelompok, menjadi agresif dan bersikap bertahan dan membalas dendam perlakuan yang dianggap tidak adil. Perilaku tersebut mencerminkan rendahnya kepercayaan diri pada remaja. Namun, jika peserta didik memperoleh bantuan dari guru, khususnya guru BK dalam menyikapi perubahan diri, lingkungan dan mampu mengembangkan konsep diri positif, peserta didik akan mampu mengembangkan kepercayaan diri sampai perkembangan yang lebih baik.

Kepercayaan diri dicirikan oleh keyakinan positif akan kemampuan seseorang dan keyakinan positif akan nilai seseorang sebagai individu (Gaskill, 2011). Menurut Molloy (2010) bahwa kepercayaan diri adalah merasa mampu, nyaman dan puas dengan diri sendiri, dan pada akhirnya tanpa perlu persetujuan dari orang lain. Dengan demikian, peserta didik mengembangkan kepercayaan diri dengan menumbuhkan keyakinan positif pada dirinya bahwa setiap individu memiliki kemampuan. Individu memerlukan aspek yang perlu diketahui untuk mengembangkan kepercayaan diri.

Menurut Lauster (Ghufron & Rini, 2011), aspek-aspek kepercayaan diri adalah sebagai berikut: (1) Keyakinan kemampuan diri, (2) Optimis, (3) Objektif, (4) Bertanggung jawab, (5) Rasional dan realistis. Aspek-aspek kepercayaan diri bisa dijadikan pedoman pada diri dan menilai diri, seberapa besar individu memiliki kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Individu yang kurang memiliki kepercayaan diri bisa berdampak dalam berinteraksi dengan orang lain. Lauster (2005) menyebutkan individu yang tidak memiliki kepercayaan diri diantaranya: (a) merasa malu, (b) kebingungan, (c) rendah hati yang berlebihan, (d) kemasyhuran yang besar, (e) kebutuhan yang berlebihan untuk pamer, (f) keinginan yang berlebih-lebihan untuk dipuji. Individu yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan menghambat dalam beraktivitas maupun berinteraksi dengan orang lain, sehingga individu perlu menumbuhkan rasa percaya diri dengan dimulai dari diri sendiri. Sejalan dengan Hakim (2005), peserta didik yang memiliki rasa percaya diri yang rendah biasanya menampilkan gejala merasa takut, menarik perhatian dengan cara kurang wajar, grogi saat tampil di depan kelas, timbul rasa malu yang berlebihan, sering mencontek dan mudah cemas. Gejala-gejala tersebut timbul dari dalam diri peserta didik pada saat melakukan sesuatu yang penting atau penuh tantangan.

Individu yang memiliki sikap positif akan mampu mengembangkan kepercayaan diri terhadap lingkungannya di berbagai situasi tertentu, sehingga individu akan mampu mencapai tujuan yang akan dicapai. Penelitian Siska, Sudardjo & Purnamaningsih (2003) menunjukkan bahwa kepercayaan diri memberikan sumbangan efektif terhadap kecemasan komunikasi interpersonal. Sementara itu Kleitman & Moscrop (2010) berpandangan bahwa kepercayaan diri menentukan prestasi belajar peserta didik. Meskipun terdapat perbedaan pandangan antara kedua peneliti ini, yang terpenting adalah diperolehnya fakta yang kuat tentang kepercayaan diri dan komunikasi interpersonal.

Role Playing sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal

DeVito (2013) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah interaksi verbal dan nonverbal antara dua (atau kadang-kadang lebih dari dua) orang yang saling tergantung satu sama lain. Berkaitan dengan ini, Effendy (2011) menjelaskan sembilan unsur yang menjadi faktor dalam komunikasi interpersonal, yaitu: (a) Sender atau disebut komunikator adalah unsur yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang, (b) Encoding atau disebut dengan penyandian adalah sebuah proses pengalihan pikiran ke dalam bentuk lambang, (c) Message atau disebut pesan adalah seperangkat lambang yang mempunyai makna yang disampaikan oleh komunikator, (d) Media adalah sebuah saluran komunikasi tempat berjalannya pesan dari komunikator kepada komunikan, (e) Decodin adalah proses saat komunikator menyampaikan makna pada lambang yang ditetapkan komunikan, (f) Receiver ialah komunikan yang menerima pesan dari komunikator, (g) Response: merupakan sebuah tanggapan atau reaksi dari komunikan setelah menerima pesan, (h) Feedback merupakan sebuah umpan balik yang diterima komunikator dari komunikan, dan (i) Noise adalah gangguan yang tidak direncanakan namun terjadi selama proses komunikasi dan menyebabkan komunikan menerima pesan yang berbeda dari komunikator. Unsur dalam komunikasi interpersonal ini merupakan kunci individu dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Selain memahami faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, perlu juga dipahami tentang karakteristik komunikasi interpersonal. De Vito (2013) menyebut karakteristik tersebut sebagai berikut: (a) Keterbukaan (Openess), yaitu kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan interpersonal, (b) Empati (Empathy), yaitu merasakan apa yang dirasakan orang lain, (c) Dukungan (Supportiveness), yaitu situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif, (d) Rasa positif (positiveness), seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif, (e) Kesetaraan atau kesamaan (Equality), yaitu pengakuan secara diam-diam.

Selanjutnya, DeVito (2013) mengemukakan bahwa komunikasi interpersonal memiliki beberapa sifat, yaitu, komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang melibatkan dua individu atau lebih yang masing-masing saling bergantung, komunikasi interpersonal adalah secara inheren bersifat relasional, komunikasi interpersonal berada pada sebuah rangkaian kesatuan, komunikasi interpersonal melibatkan pesan verbal maupun pesan nonverbal, komunikasi interpersonal berlangsung dalam berbagai bentuk, dan komunikasi interpersonal melibatkan berbagai pilihan. Hal tersebut menunjukkan bahwa sifat dalam komunikasi interpersonal bisa dilakukan dengan berbagai cara baik dengan pesan verbal maupun pesan nonverbal.

Prinsip dalam komunikasi interpersonal yang mampu dikembangkan oleh individu. Beberapa prinsip menurut Wood (2015), yaitu: (a) Individu tidak dapat menghindari komunikasi ketika berada dalam kelompok karena individu saling menginterpretasikan yang dilakukan oleh manusia lainnya, (b) komunikasi interpersonal adalah hal yang tidak dapat diubah, ketika individu mengatakan sesuatu kepada orang lain, (c)

komunikasi interpersonal melibatkan masalah etika, komunikasi yang beretika terjadi ketika seseorang menciptakan hubungan yang seimbang dan saling mencerminkan sikap empati, (d) manusia menciptakan makna dalam komunikasi interpersonal, manusia menciptakan makna dalam proses komunikasi, proses pemaknaan muncul dari bagaimana individu menginterpretasikan komunikasi, (e) individu berbicara baik verbal maupun nonverbal mengenai apa yang individu rasakan atau apa yang lawan bicara individu perlihatkan, (f) komunikasi Interpersonal menciptakan hubungan yang berkelanjutan, (g) komunikasi tidak dapat menyelesaikan semua hal, komunikasi interpersonal bukanlah tongkat ajaib yang dapat menyelesaikan semua masalah, seberapa efektif komunikasi tergantung dari situasi yang terjadi dalam sebuah kebudayaan, (h) komunikasi interpersonal adalah sesuatu yang dapat dipelajari, pada dasarnya semua hal dapat dipelajari termasuk cara berkomunikasi yang baik agar tercipta komunikasi yang efektif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa teknik role playing memungkinkan peserta didik untuk lebih percaya diri dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Sehingga guru dapat memilih teknik role playing ini sebagai salah satu teknik untuk menanggulangi masalah rendahnya kepercayaan diri siswa dan buruknya komunikasi interpersonal yang dimiliki siswa, terutama dalam proses pembelajaran. Sebagaimana temuan penelitian Jalgaonkar, Sarkate & Tripathi (2012) mendapati teknik role playing dianggap sebagai alat pengajaran yang penting untuk mengembangkan kemampuan komunikasi.

Kesimpulan

Penerapan role playing dapat dipilih untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik. Penerapan teknik ini menggunakan pendekatan behavioristik. Melalui role playing, peserta didik dapat belajar keterampilan baru, mengeksplorasi perilaku yang berbeda dan mengamati bagaimana perilaku tersebut mempengaruhi orang lain.

Daftar Rujukan

- Ahmad Susanto, M. P. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar: Kencana.
- Al-Salameh, E. M. (2011). Irrational beliefs among Jordanian college students and relationship with self-confidence. *Asian Social Science*, 7(5), 137.
- Baile, W. F., & Blatner, A. (2014). Teaching communication skills: using action methods to enhance role-play in problem-based learning. *Simulation in Healthcare*, 9(4), 220-227.
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. USA: McFarland.
- Cangara, H. (2013). *Perencanaan dan strategi komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Centi, P. J. (1993). *Mengapa Rendah Diri?* : Kanisius.
- Corey, G. (2015). *Theory and practice of counseling and psychotherapy*. Nelson Education.
- Corsini, Raymond. J. (2010). *Role playing in psychotherapy*. Transaction Publishers.
- Darkasyi, M., Johar, R., & Ahmad, A. (2014). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan motivasi siswa dengan pembelajaran pendekatan quantum learning pada siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1).
- Derry Iswindharmajaya, J. (2014). *Satu hari menjadi lebih percaya diri*: Elex Media Komputindo.
- DeVito, Joseph A. (2013). *The interpersonal communication book 13th ed*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Effendy, Onong Uchyana. (2011). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Erford, Bradlet T. (2015). *40 Techniques Every Counselor Should Know Second Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran*: Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatimah. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Gainau, M. B. (2009). Keterbukaan diri (self disclosure) siswa dalam perspektif budaya dan implikasinya bagi konseling. *Jurnal ilmiah widya warta*, 33(1), 95-112.
- Gaskill, Dennis. (2011). *Confidence*. (Online). Tersedia di: <http://www.boogiejack.com/free-ebooks/download-ebooks/Confidence.pdf> , diakses 17 April 2017
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*: Deepublish.
- Ghufroon, Nur & Rini R.S. (2011). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hakim, T. (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Purwa Suara.
- Hidayati, F. (2010). *Kajian Kesulitan Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Yogyakarta Dalam Mempelajari Aljabar*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

-
- Hurlock, E. B. (2012). *Developmental Psychology: A Life-Span Approach*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Jackson, V.A. (2011). Teaching Communication Skill Using Role-Play: An Experience-Based Guide For Educators. *Journal of Palliative Medicine*, 14 (6): 775-780.
- Jalgaonkar, S. V., Sarkate, P. V., & Tripathi, R. K. (2012). Students perception about small group teaching techniques: Role play method and case based learning in pharmacology. *Education in Medicine Journal*, 4(2).
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching (Model-Model Pembelajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kleitman, S., & Moscrop, T. (2010). Self-confidence and academic achievements in primary-school children: Their relationships and links to parental bonds, intelligence, age, and gender. In *Trends and prospects in metacognition research* (pp. 293-326). Springer US.
- Komara, I. B. (2016). Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa SMP. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 33-42.
- Lauster, Peter. (2005). *Tes Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, Tri. (2015). Efektivitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence (Kepercayaan Diri) Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangandaran Tahun Ajaran 2014-2015). Diss. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lindawati, N. P., & Sengkey, F. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dengan Teknik Role Play pada Siswa kelas X SMA Dwijendra Denpasar. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 1(1), 1-8.
- Muhtadi, A. (2005). Menciptakan iklim kelas (Classroom Climate) yang kondusif dan berkualitas dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2.
- Mulyani, D. (2013). Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar. *Konselor*, 2(1).
- Nugroho, A. W. (2009). Komunikasi Interpersonal antara Perawat dan Pasien (Studi Deskriptif Kualitatif Aktivitas Komunikasi Terapeutik Antara Perawat Terhadap Pasien di Rumah Sakit Umum Daerah Dr. Moewardi Surakarta). Universitas Sebelas Maret.
- Osborn, D., & Costas, L. (2013). Role-playing in counselor student development. *Journal of Creativity in Mental Health*, 8(1), 92-103.
- Poston, B. (2009). Maslow's hierarchy of needs. *surgical technologist*, 41(8), 347-353.
- Ramaraju. S. (2012). Psychological Perspective of Interpersonal Communication. *Journal of Arts, Science, and Commerce*. Vol 3. No. 4. pp68-73.
- Rao, D., & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. *Innovations in Education and Teaching International*, 49(4), 427-436.
- Sholihah, R. A. (2017). Metode Suggestopedia dengan Teknik Bermain Peran atau Role Playing dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 10(1), 1-24.
- Siska, Sudardjo & Purnamaningsih, Esti Hayu. (2003). Kepercayaan Diri dan Kecemasan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*. Vol. 9 No. 2 tahun 2003. (Online), <http://jurnal.psikologi.ugm.ac.id/index.php/fpsi/article/view/106/96>, di akses tanggal 14 Oktober 2017.
- Siswandi, H. J. (2006). Meningkatkan keterampilan berkomunikasi melalui metode diskusi panel dalam mata pelajaran bahasa indonesia di Sekolah Dasar (penelitian tindakan kelas). *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(5), 24-35.
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. *Edisi khusus*, 8(1), 127.
- Supratiknya, A. (1995). *Komunikasi antar pribadi, tinjauan psikologis*: Kanisius.
- Tolan, J. & Lendrum, S. (2001). *Case Material and Role Play in Counselling Training*. New York: Taylor & Francis e-Library.
- Umami, O. F. (2013). Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran PKn pada Peserta Didik Kelas IV SD N Ngebung 1 Kalijambe Sragen Tahun 2012/2013. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Undang – Undang Nomor 35 tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.
- Vandini, I. (2016). Peran Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3).
- Wood, J. T. (2015). *Interpersonal Communication: Everyday encounters*. Nelson.
-