

## UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DALAM LAYANAN KLASIKAL SMK NEGERI 7 SEMARANG

Mohammad Subahtiyar<sup>1,\*</sup>, Dini Rakhmawati<sup>2</sup>, Windaniati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SMK N 7 Semarang

\*E-mail koresponden

### ABSTRAK

Interaksi sosial pada siswa merupakan aspek penting yang mendukung proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial yang diperlukan di dunia kerja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas XI TKR 2 di SMK N 7 Semarang sejumlah 36 siswa. Pendekatan penelitian dengan metode eksperimen dengan tindakan Bimbingan klasikal dengan Teknik *role playing*. Sampel penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas XI TKR 2 di SMK N 7 Semarang. Dengan penilaian interaksi sosial dengan angket. Didapatkan hasil bahwa kondisi awal interaksi sosial peserta didik dengan rata-rata prosentase keberhasilan sebesar 56,74%. yang artinya tingkat interaksi sosial yang dimiliki peserta didik masih berada dalam tingkat rendah. Kondisi interaksi sosial peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* rata-rata prosentase keberhasilan interaksi sosial peserta didik sebesar 83,72%. Pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik *role playing* memiliki pengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas XI TKR 2 di SMK Negeri 7 Semarang.

**Kata kunci** : interaksi sosial, bimbingan klasikal

## **1. PENDAHULUAN**

Interaksi sosial pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan aspek penting yang mendukung proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial yang diperlukan di dunia kerja. Sekolah merupakan tempat bagi siswa untuk belajar dan bertumbuh menjadi pribadi yang optimal, sehingga melalui pembelajaran di sekolah siswa tidak hanya belajar secara akademik tetapi juga belajar menjalin hubungan yang baik dengan teman sebayanya dalam interaksinya di sekolah. Siswa sekolah menengah kejuruan merupakan remaja yang sedang dalam proses berkembang ke arah kematangan dan kemandirian baik secara pribadi maupun sosial, dalam proses perkembangan tersebut seorang siswa memerlukan interaksi sosial yang baik dengan lingkungan yang ada.

Menurut Widia Sartika (2013), sebagai makhluk sosial setiap individu melakukan interaksi sosial dengan sesama manusia, begitu juga dengan siswa yang melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya dalam lingkungan sekolahnya, terutama pada aktifitasnya di sekolah dalam bermain dan belajar. Dari kenyataan yang ditemukan di lapangan terungkap ada sebagian siswa remaja memperlihatkan perilaku yang tidak dapat bekerjasama dengan baik bersama teman sebayanya, dan ada sebagian yang tidak diterima oleh

kelompoknya, disebabkan beberapa hal seperti siswa tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi belajar, masih ada sebagian siswa yang suka menyendiri dengan tidak mau bergabung bermain dengan teman sebayanya dan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pergaulannya di kelas dan lain sebagainya. Menurut Soerjono Soekanto (2013) Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun perorangan dengan kelompok.

Fenomena yang terjadi dengan adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam Masyarakat khususnya pada peserta didik. Perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (social relationships) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium). Hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya mengandung nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial yang berdampak positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sedangkan perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok-kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma-norma yang ada (KEMENKU RI).

Sementara itu, peneliti melakukan observasi dan penyebaran AKPD lingkungan SMK N 7 SEMARANG menunjukkan bahwa siswa kelas XI TKR 2 dengan indikator pernyataan "Saya belum tahu cara berkomunikasi yang efektif" dengan pengisi 21 siswa dari 36 dengan prosentase 3,93%. "Saya merasa takut bertanya atau menjawab di kelas" pengisi 25 siswa dari 36 dengan prosentase 4,68%. "Saya merasa sulit belajar kelompok" 15 siswa dari 36 dengan prosentase 2,81%. "saya kadang masih lupa mengucapkan kata maaf, tolong dan terimakasih dalam pergaulan" 15 siswa dari 36 dengan prosentase 2,81%. Dari indikator indikator AKPD di atas menunjukkan prioritas tinggi.

Selain itu peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik di sekolah terkait, masih ada peserta didik yang tidak menegur guru ketika berpapasan cenderung untuk menghindari, lalu adapula peserta didik yang menyendiri dalam kelas bahkan cenderung menarik diri dari teman sekelas. Oleh sebab itu peneliti, untuk meningkatkan interaksi sosial memanfaatkan layanan bimbingan klasikal.

Fandini dan Purwoko (2018) menyatakan bimbingan Klasikal sebagai suatu layanan Bimbingan dan Konseling yang diberikan kepada peserta didik oleh guru Bimbingan dan Konseling atau Konselor kepada sejumlah peserta didik dalam satuan kelas yang dilaksanakan di dalam kelas. Tujuan adanya bimbingan klasikal ini adalah agar konselor dapat mengenal konseli lebih dekat dan juga konselor dapat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Menurut permendikbud nomor 111 tahun 2014 menyampaikan bahwasanya layanan bimbingan dan konseling sebagaimana dimaksud pada ayat 3 yang diselenggarakan di dalam kelas dengan beban belajar 2 jam perminggu. Selain itu, Arviani dan Setiawati, (2018) menyatakan bimbingan klasikal dijadikan strategi layanan yang diberikan kepada semua siswa antara 20-35 orang, secara terjadwal yang diberikan secara langsung oleh seorang pembimbing kepada peserta didik dalam rangka mencegah timbulnya masalah dan mengembangkan potensinya secara maksimal. Dengan demikian bimbingan dan konseling harus melaksanakan bimbingan klasikal sesuai dengan aturan yang dibentuk. Bimbingan klasikal juga merupakan cara bagi konselor dalam membuat

dinamika kelas menjadi kohesif. Adapun fungsi dari bimbingan klasikal adalah sebagai pencegahan, pemahaman, pemeliharaan, dan pengembangan sebagai upaya spesifik yang diarahkan pada proses yang proaktif (Fandini & Purwoko, 2018). Alternatif tehnik yang biasa dimanfaatkan yaitu metode role playing.

Menurut Wahab (2007) role playing (bermain peran) sering kali diartikan sebagai salah satu penerapan dalam proses pengajaran yang didasarkan pada suatu pengalaman. Role playing (bermain peran) dibuat dengan tujuan menolong peserta didik dalam mengajari nilai-nilai sosial yang dapat menggambarkan dirinya sendiri, melahirkan rasa empati kepada sesama, dan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Menggunakan role playing (bermain peran) peserta didik dapat menikmati peran yang sedang diperankan serta dapat menempatkan diri di dalam kondisi orang lain yang diinginkan. Titik tekan dalam bermain peran terdapat pada keikutsertaan emosional peserta didik serta pengamatan indera ke dalam suatu keadaan persoalan yang jelas. Sedangkan menurut Weinstein dan Meyer permainan peran dalam bimbingan klasikal harus memperhatikan bagaimana cara peserta didik belajar, mengingat, berfikir dan memotivasi diri.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Novi Andriati (2015) yang berjudul “Pengembangan Model Bimbingan Klasikal dengan teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri” mendapatkan hasil bahwa bimbingan klasikal dengan teknik role playing dapat meningkatkan kepercayaan diri. Perihal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan kepercayaan diri sebelum dilakukan layanan dengan setelah diberikan layanan yaitu sebesar 44,66%. Hal ini juga didukung dengan penelitian lain dilaksanakan oleh Febrita, dkk (2014) yang berjudul “Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Audio Visual terhadap Hubungan Sosial Teman Sebaya Siswa di Kelas VII SMPN 4 Kota Bengkulu”. Dalam penelitian tersebut peneliti memanfaatkan metode penelitian Kuantitatif. Hasil dari Penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat pengaruh layanan bimbingan klasikal menggunakan media audio visual terhadap hubungan sosial teman sebaya dengan presentase 55,20%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal dinilai dapat meningkatkan kemampuan interaksi antar peserta didik. Bersumber dari beberapa jurnal penelitian di atas menyatakan bahwa bimbingan klasikal dengan teknik role playing (bermain peran) dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik, sehingga jurnal-jurnal tersebut dapat menjadi pendukung peneliti dalam melakukan penelitian ini. Judul penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis memiliki sedikit banyak perbedaan dengan penelitian terdahulu. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu yaitu dalam penggunaan teknik maupun persoalan yang akan

dibahas. Sehingga dalam penelitian ini penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang Upaya meningkatkan interaksi sosial dengan menggunakan metode Role Playing dalam layanan klasikal kelas

XI TKR 2 di SMK Negeri 7 SEMARANG.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pendekatan PTBK dipilih dalam penelitian ini karena bertujuan untuk menyelidiki isu yang terkait dengan rendahnya interaksi sosial peserta didik, dan berupaya untuk meningkatkannya melalui serangkaian tindakan bimbingan kelompok. Dalam implementasi pendekatan ini, Bimbingan klasikal dengan Teknik role playing akan diterapkan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas XI TKR 2 di SMK N 7 Semarang.

Rencana penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Siklus pertama, yaitu bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu meningkatkan kemampuan interaksi dengan teman sebaya, dimulai dari level awal dan berlanjut

hingga setelah dilakukan evaluasi pada Siklus I. Sedangkan pada Siklus II, masalah yang belum terselesaikan pada Siklus I akan diatasi, dengan mengacu pada hasil evaluasi dari tahap sebelumnya. Tahap pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan temuan dan hasil evaluasi yang muncul dari Siklus I. Dengan demikian, Siklus II merupakan kelanjutan dari penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dan meningkatkan pengendalian diri peserta didik secara efektif.

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan beberapa metode analisis yang telah dirancang. Pertama-tama, hasil skor dari instrumen pengukuran interaksi sosial dengan teman sebaya dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang relevan. Selanjutnya pada tahap terakhir akan dilakukan komparasi terhadap interaksi sosial dengan membandingkan kategori pada pra siklus (kondisi awal), siklus

1 dan siklus 2. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendalami informasi lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang sulit diukur secara kuantitatif.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan bimbingan dan konseling dilakukan di kelas XI TKR 2 SMK N 7 Semarang dengan jumlah subjek sebanyak 36 peserta didik yang semuanya laki-laki. Dengan pembahasan mengenai upaya meningkatkan interaksi sosial melalui layanan bimbingan klasikal metode *role playing* pada peserta didik kelas XI TKR 2 SMK Negeri 7 Semarang.

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan yang setiap pertemuannya 1 x 45 menit. Sebelum melaksanakan siklus, peneliti melakukan prasiklus terlebih dahulu atau pretest sebelum dilakukan treatment. Pada prasiklus dilaksanakan tanggal 25 Maret 2024. Pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin 22 April 2024 sedangkan di siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Mei 2024.

Sebelum melakukan tindakan siklus I, peserta didik diberikan *pre test* dengan menyebarkan skala psikologis mengenai komunikasi interpersonal yang berisi 30 item pernyataan. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui tingkat interaksi sosial peserta didik sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan metode *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian awal diperoleh nilai *pretest* peserta didik sebagai berikut;

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Peserta Didik (Pre test)

Kategori	Frekuensi	%	Rata-rata prosentase Keberhasilan
Sangat Rendah	5	13.9	56.74%
Rendah	23	63.9	
Tinggi	8	22.2	
Sangat tinggi	0	0.0	
Jumlah	36	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa interaksi sosial peserta didik sebagian besar pada kategori rendah dengan frekuensi 23 anak (63,9%). Pada kategori sangat rendah terdapat 5 anak (13,9%). Adapun pada kategori tinggi terdapat 8 anak (22,2%). Pada kondisi awal ini rata-rata prosentase keberhasilan interaksi sosial peserta didik sebesar 56,74%. Dengan kondisi demikian maka perlu dilakukan tindakan bimbingan klasikal dengan metode role playing sebagai upaya peningkatan interaksi sosial pada Kelas XI TKR 2 di SMK N 7 Semarang.

Peneliti melakukan pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan layanan klasikal berlangsung dengan menilai kegiatan hasil belajar peserta didik. Penilaian ini mencakup dokumen evaluasi, baik yang berfokus pada hasil maupun proses yang telah dimasukkan dalam rencana pemberian layanan (RPL). Data yang berhasil dikumpulkan kemudian digunakan untuk mengevaluasi peningkatan positif yang telah dicapai peserta didik. Berikut ini adalah hasil pengamatan pada siklus I:

Tabel 2. Tingkat Keberhasilan Peserta Didik (Siklus I)

	Keberhasilan		
Sangat Rendah	1	2.8	60,21%
Rendah	21	58.3	
Tinggi	14	38.9	
Sangat tinggi	0	0.0	
Jumlah	36	100	
Kategori	Frekuensi	%	Rata-rata prosentase
	i		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa interaksi sosial peserta didik sebagian besar pada kategori rendah dengan frekuensi 21 anak (58,3%). Pada kategori sangat rendah terdapat 1 anak (2,8%). Adapun pada kategori tinggi terdapat

14 anak (38,9%). Pada penilaian siklus I ini rata-rata prosentase keberhasilan interaksi sosial peserta didik sebesar 60,21%. Dengan kondisi demikian maka masih perlu dilakukan tindakan bimbingan klasikal dengan metode role playing sebagai upaya peningkatan interaksi sosial pada Kelas XI TKR 2 di SMK N 7 Semarang menjadi lebih optimal.

Untuk tahap ini setelah diberikan treatment layanan bimbingan klasikal dengan metode role playing pada siklus I menunjukkan bahwa interaksi sosial masih dalam kategori sedang dengan presentase 60,21%. Pada siklus I ini terjadi peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan treatment walaupun kenaikan pada siklus 1 ini tidak terlalu signifikan.

Tabel 3 Perbandingan Data Kondisi Awal dengan Siklus I

Kategori	Kondisi Awal		Siklus I	
	f	%	f	%
Sangat Rendah	5		1	
Rendah	23	56,74	21	60,21
Tinggi	8		14	
Sangat tinggi	0		0	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan interaksi sosial peserta didik melalui layanan bimbingan klasikal dengan metode role playing. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil prasiklus yang awalnya 56,74% kemudian diberikan tindakan layanan klasikal dengan metode role playing menjadi sebesar 60,21%.

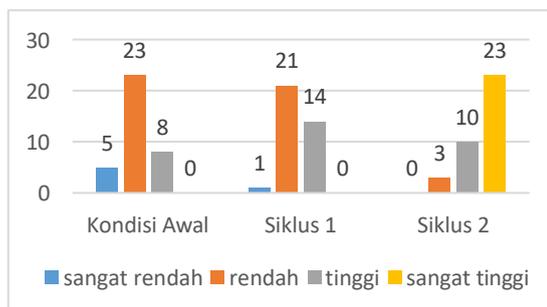
Peneliti melakukan pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan layanan klasikal berlangsung dengan menilai kegiatan hasil belajar peserta didik. Penilaian ini mencakup dokumen evaluasi, baik yang berfokus pada hasil maupun proses yang telah dimasukkan dalam rencana pemberian layanan (RPL). Data yang berhasil dikumpulkan kemudian digunakan untuk mengevaluasi peningkatan positif yang telah dicapai peserta didik. Berikut ini adalah hasil pengamatan pada siklus II:

Tabel 4. Tingkat Keberhasilan Peserta Didik (Siklus II)

Kategori	Frekuensi	%	Rata-rata prosentase Keberhasilan
Sangat Rendah	0	0	83,72%
Rendah	3	8,30	
Tinggi	10	27,80	
Sangat tinggi	23	63,90	
Jumlah	36	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa interaksi sosial peserta didik sebagian besar pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi 23 anak (63,90%). Pada kategori rendah terdapat 3 anak (8,30%). Adapun pada kategori tinggi terdapat 10 anak (27,80%). Pada penilaian siklus II ini rata-rata prosentase keberhasilan interaksi sosial peserta didik sebesar 83,72%. Dengan kondisi demikian telah menunjukkan perubahan yang signifikan setelah dilakukan tindakan bimbingan klasikal dengan metode role playing sebagai upaya peningkatan interaksi sosial pada

Kelas XI TKR 2 di SMK N 7 Semarang. Adapun grafik perubahan interaksi sosialnya sebagai berikut;



Pemberian layanan bimbingan klasikal dengan role playing ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang terdiri dari satu kali pertemuan disetiap siklusnya yang berguna untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di kelas XI TKR 2 SMK N 7 Semarang. Pada setiap siklus, peserta didik mengalami peningkatan dalam interaksi sosialnya. Hasil pengolahan data berdasarkan kondisi awal (pra siklus) atau sebelum pemberian layanan bimbingan klasikal, mendapat hasil bahwa interaksi sosial peserta didik dalam kategori sedang atau dalam rata-rata dengan presentase secara keseluruhan yaitu di angka 56,74% yang artinya tingkat interaksi sosial yang dimiliki peserta didik masih berada dalam tingkat rendah. Adanya peningkatan interaksi sosial peserta didik setelah diberikan tindakan pada siklus 1 melalui layanan bimbingan klasikal dengan metode role playing. Pada siklus I ini terjadi peningkatan dalam interaksi sosial peserta didik dari sebelum diberikan tindakan, hal ini dapat dilihat dari tingkat interaksi sosial peserta didik yang awalnya mendapat presentase 56,74% meningkat menjadi 60,21%. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan klasikal dengan tema interaksi sosial peserta didik tergolong mengalami peningkatan meskipun belum signifikan.

Kemudian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan lagi dalam interaksi sosial peserta didik, dengan masih diberikan tindakan yang sama pada siklus II melalui layanan bimbingan klasikal dengan metode role playing. Hal ini menunjukkan keberhasilan layanan bimbingan klasikal dengan tema interaksi sosial peserta didik tergolong dalam kategori tinggi dengan presentase 83,72%. Proses pemberian layanan bimbingan klasikal metode role playing dalam upaya meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas XI TKR 2 SMK N 7 Semarang berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu adanya peningkatan interaksi sosial peserta didik mencapai indikator keberhasilan yang dituju.

Interaksi sosial adalah suatu proses yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kehidupan siswa. Interaksi sosial adalah suatu proses di mana individu berinteraksi dengan orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mencapai tujuan yang sama. Dalam konteks pendidikan, interaksi sosial sangat penting karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif.

Interaksi sosial pada siswa sangat penting karena dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif. Interaksi sosial dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan konflik-solving. Interaksi sosial juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan emosional seperti empati, emosi, dan self-awareness. Selain itu, interaksi sosial juga dapat membantu siswa

dalam meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemahaman, analisis, dan sintesis. Interaksi sosial juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kebiasaan yang positif seperti kerjasama, toleransi, dan empati. Interaksi sosial juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kebiasaan yang negatif seperti agresivitas, kecemburuan, dan keegoisan. Oleh karena itu, interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan siswa karena dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan.

Interaksi sosial sangat penting pada siswa karena dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan. Interaksi sosial dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan konflik-solving. Interaksi sosial juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan emosional seperti empati, emosi, dan self-awareness. Oleh karena itu, interaksi sosial harus diperhatikan dan diintegrasikan dalam program pendidikan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut;

- a. Kondisi awal interaksi sosial peserta didik dengan rata-rata prosentase keberhasilan sebesar 56,74%.
- b. Kondisi interaksi sosial peserta didik setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing rata-rata prosentase keberhasilan interaksi sosial peserta didik sebesar 83,72%.
- c. Dengan adanya peningkatan kondisi interaksi sosial peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa pemberian layanan bimbingan klasikal dengan teknik role playing memiliki pengaruh dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas XI TKR 2 di SMK Negeri 7 Semarang

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada ALLAH SWT Istriku tercinta yang selalu memberi support, Almamaterku tercinta Universitas PGRI Semarang serta SMK N 7 Semarang. Tidak Lupa Dosen saya Bu Dini Rakhmawati dan Wali pembimbing dalam sekolah Bu Windaniati yang selalu memberikan bimbingan dan arahnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arviani, S., & Setiawati, D. (2018). Pemanfaatan Wayang Profesi dalam Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Wawasan dan Kesiapan Karir Kelas Olahraga (VII-A) di SMPN 3 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 8(1).

Badrujaman, Aip & Hidayat, Dede Rahmat. (2012). *Penelitian Tindakan dalam Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Indeks.

Bonner, Hubert. 1992. *Social Psychology*. New York, American Book Company.

Fandini, S. H., & Purwoko, B. (2018). Pengembangan Adobe Flash sebagai Media Layanan Informasi Peminatan Studi Lanjut SMA dan Sederajat Untuk Siswa Kelas IX SMPN 5

- Sidoarjo. Jurnal BK UNESA, 8(1).
- Fatnar, Virgia N., & Choirul Anam. "Kemampuan Interaksi Sosial antara Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan yang Tinggal Bersama Keluarga." *Empathy*, vol. 2, no. 2, Dec. 2014, pp. 71-75.
- Febrita, Dhea, Pudji Hartuti, & Rita Sinthia, (2014) „Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Audio- Visual Terhadap Hubungan Sosial Teman Sebaya Siswa Di Kelas VII Di SMPN 4 Kota Bengkulu“ Universitas Bengkulu,
- Kusuma, Ardi Wira. 2018. Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal. Jurnal Universitas Muhammadiyah Malang Volume 7 Number 1 2018
- Mastur dan Triyono. 2014. Materi Layanan Klasikal Bimbingan dan Konseling. Bidang Bimbingan Karir. Yogyakarta.
- Missy, A. 2018. Pengaruh Bimbingan Klasikal Terhadap Persepsi Siswa Tentang Bimbingan dan Konseling di SMPN 3 SAWAHLUNTO. (Skripsi). UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatera Barat.
- Novi Andriati. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. Jurnal Bimbingan Konseling 4 (1)
- Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 111 Tahun 2014 Tentang. Bimbingan Dan Konseling. Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
- Rohmah, D. S., Wikanengsih, W., & Septian, M. R. 2021. Layanan Bimbingan Klasikal untuk Siswa Kelas X yang Memiliki Kepercayaan Diri Rendah SMA Asshiddiqiyah Garut. FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan), 4(1), 81-88.
- Santrock, John W. (2015). Perkembangan Anak. Erlangga: Jakarta
- Soerjono Soekanto. (2015). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: RajaWali Press.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, Abdul Aziz. (2007). Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bandung: Alfabeta.
- Walgito. (2019). Psikologi Sosial (Suatu Pengantar). Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Widia Sartika. (2013). Masalah- Masalah Interaksi Sosial Siswa Dengan Teman Sebaya Di Sekolah. KONSELOR Jurnal Ilmiah Konseling Hlm 141 – 145 Volume 2 Nomor 1 Januari 2013