

## EFEKTIVITAS PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAYING* MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK PENINGKATAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA

Anna Monica Triana<sup>1\*</sup>, Dhiu Margaretha<sup>2</sup>, Maria Erlinda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

e-mail: nithameo16@gmail.com<sup>1\*</sup>, dhiumertha@gmail.com<sup>2</sup>, mariaerlinda54@gmail.com<sup>3</sup>

### Riwayat Artikel

Dikirim : 11 Desember 2023  
Direvisi : 03 Januari 2024  
Diterima: 04 Januari 2024

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektifitas penerapan teknik role playing melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kecerdasan emosional pada siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (pretest-posttest design). Subjek penelitian ini adalah 8 siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang. Instrumen yang digunakan adalah angket kecerdasan emosional dan pedoman intervensi role playing. Teknik analisis menggunakan uji t. Hasil analisis menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 36,7143 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,447. Dengan demikian nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa teknik role playing melalui bimbingan kelompok efektif meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang tahun pelajaran 2023/2024.

**Kata Kunci:** Kecerdasan emosional; teknik role playing; bimbingan kelompok

### ABSTRACT

This research aimed to determine the effectiveness of applying role-playing techniques through group guidance among students. The method used in this research was descriptive quantitative with one group pretest-posttest design. The subjects of this study were eight students in class IX C at St. Yoseph Catholic Junior High School. The instruments used in this study were an emotional intelligence questionnaire and role-playing intervention guidelines. Data analysis was performed using a paired samples t-test. The analysis showed that the t value was 36.7143, while the t table at the 5% significance level was 2.447. Thus, the value of  $t_{count} > t_{table}$ , indicates that the role-playing technique through group guidance was effective in increasing the emotional intelligence of class IX C students at St. Yoseph Naikoten Catholic Junior High School in the 2023/2024 academic year.

**Keywords:** Role playing technique; group guidance; emotional intelligence

### 1. Pendahuluan

Masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa. Remaja menghadapi tantangan unik pada masa ini karena, meskipun mereka dipandang lebih dewasa dibandingkan saat masih anak-anak, mereka juga dipandang belum sepenuhnya bertanggung jawab. Masa ini disebut juga dengan masa pencarian identitas diri, yaitu masa dimana individu mengeksplorasi



peran, identitas, dan arah tujuan hidupnya. Remaja mulai lebih fokus pada berbagai aspek kehidupan yang khususnya relevan dengan apa yang akan mereka hadapi saat dewasa di masa depan (Dewi & Yusri, 2023).

Remaja biasanya mengalami perkembangan emosi lebih cepat, hal ini terjadi karena remaja mengalami perubahan hormon, sehingga menjadi lebih sensitif dan sangat peduli terhadap lingkungan sekitar. Emosi remaja seringkali berubah-ubah pada masa transisi dari anak-anak menuju dewasa karena alasan yang tidak jelas, dan hal tersebut dianggap sebagai suatu hal yang lumrah. Remaja biasanya mudah dikuasi oleh emosi sehingga seringkali pikiran realistis diabaikan, sehingga kecerdasan emosi sangat dibutuhkan agar remaja mampu mengekspresikan dan mengendalikan emosi dengan baik.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi; mengendalikan dorongan hati dan tidak melebihi-lebihkan kesenangan; mengatur suasana hati dan menjaha agar beban stress tidak melumpuhkan kemampuan berfikir; berempati dan berdoa (Goleman, 2016). Stein dan Howard mendefinisikan kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk memberikan contoh kepada orang lain tentang bagaimana berhubungan dengan orang lain, pemahaman diri sendiri maupun lingkungan sekitar (Ulandari & Juliawati, 2019). Kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, salah satunya adalah kecerdasan emosional atau *emotional quotient* (EQ) (Goleman, 2016).

Pada hakikatnya kajian kecerdasan emosi berkaitan dengan bagaimana menggunakan kemampuan emosi untuk mengenal dan mengendalikan diri sendiri serta memahami orang lain. Hal demikian sejalan dengan pemikiran yang mengkaji kecerdasan emosional hanya dari dua sisi, pertama peningkatan kecerdasan emosional melalui pengembangan kesadaran diri, mengatur emosi dan motivasi diri, kedua menggunakan kecerdasan emosional untuk berhubungan dengan orang lain (Pepriyanti et al., 2018). Goleman mengungkapkan aspek kecerdasan emosional dalam diri seseorang dapat dilihat dari lima wilayah utama sebagai berikut: (1) mengenali emosi sendiri, mengenal diri sendiri, kemampuan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu merupakan hal penting bagi pemahaman diri, (2) mengelola emosi, merupakan kemampuan menyeimbangkan emosi, bahkan menekan emosi, (3) memotivasi diri sendiri, merupakan kecakapan utama, bagaimana individu mampu secara terus-menerus untuk meningkatkan kemampuan yang ada dari waktu ke waktu, (4) mengenal emosi orang lain, dan (5) membina hubungan, menangani emosi orang lain merupakan seni yang mantap untuk menjalin hubungan dengan orang lain (Illahi et al., 2018).

Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang yaitu: 1) Lingkungan keluarga. Lingkungan pendidikan pertama untuk mempelajari emosi adalah keluarga. Saat masih kecil, kecerdasan emosional dapat diajarkan kepada mereka melalui pemodelan berbagai ekspresi. Pengalaman masa kecil mempunyai dampak yang bertahan lama hingga dewasa. Anak-anak mendapat manfaat besar dalam jangka panjang dari kehidupan emosional yang dipupuk dalam keluarga. 2) Lingkungan Non Keluarga. Dalam hal ini adalah lingkungan sekitar dan lingkungan pendidikan. Perkembangan fisik dan mental anak sejalan dengan perkembangan kecerdasan emosionalnya (Setyawan & Simbolon, 2018). Resiko negatif yang dapat dialami oleh siswa jika memiliki kecerdasan emosi yang rendah adalah cenderung mengalami depresi, kesulitan dalam belajar, bergaul, tidak dapat mengontrol emosi, dan mudah terjerumus pada hal-hal yang negatif. Remaja dengan kecerdasan emosi yang rendah akan sulit menempatkan diri, mudah marah kepada orang lain, mengeksploitasi kehendak orang lain yang dapat menyebabkan terjadinya konflik (Sulastri et al., 2022).

Kecerdasan emosional rendah juga terjadi pada siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II. Hal ini sesuai dengan hasil temuan observasi yang peneliti lakukan selama Magang BK di sekolah. Peneliti menemukan banyak siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang tidak saling menghargai, sering ribut di kelas dan sering terjadi *bullying* secara verbal dengan berkedok gurauan. Hasil observasi didukung pula dengan hasil analisis AKPD kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang. Dari 50 item angket, terdapat beberapa yang menjadi masalah yang dialami sebagian besar siswa kelas IX C SMPK St, Yoseph Naikoten II Kupang, salah satunya adalah butir angket nomor 9 yang berbunyi saya belum tahu

cara mengendalikan emosi. Sebanyak 15 dari 21 siswa (71,43 %) belum tahu cara mengendalikan emosi dengan baik.

Terdapat berbagai teknik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa, salah satunya adalah teknik *role playing*. Santrock mengemukakan, teknik *role playing* merupakan teknik di mana siswa memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana seseorang harus berperilaku (Herlina, 2015). Selanjutnya Uno berpendapat teknik *role playing* merupakan strategi yang berupaya membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam kehidupan sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan anggota kelompok (Hernaningsih, 2020).

Dalam penggunaan teknik *role playing*, konselor memiliki peran penting, salah satunya dalam menentukan topik masalah agar siswa dapat membawakan situasi *role playing* yang disesuaikan dari hasil *need assesment* siswa dan skenario yang disusun berdasarkan topik masalah yang telah ditentukan (Herlin, 2015). Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, siswa berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan yang ia tempati (Sitompul, 2015).

Teknik *role playing* banyak digunakan sebagai teknik untuk melatih berbagai hubungan interpersonal. Penyampaian topik permasalahan dilakukan dengan menghadirkan peran dunia nyata. Hal inilah yang kemudian dijadikan bahan evaluasi untuk siswa. Teknik *role playing* sangat efektif untuk memfasilitasi dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilai. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa ; 1) kehidupan nyata dapat dihadirkan dan dianalogikan kedalam skenario permainan peran, 2) *role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik siswa, baik yang hanya dipikirkan maupun yang diekspresikan, 3) emosi dan ide-ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran, yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan, dan 4) Proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan system keyakinan dapat digiring menuju sebuah kesadaran melauai pemeranan spontan dan diikuti analisis (Herlina, 2015).

Young mengemukakan bahwa ada tujuh langkah yang diikuti konselor profesional ketika mengimplementasikan teknik *role playing* dengan seorang klien, yaitu: 1) *Warm-up*: konselor profesional menjelaskan tekniknya kepada klien, dan klien memberikan deskripsi terperinci tentang perilaku, sikap, atau performa yang ingin diubah. Klien harus didorong untuk mendiskusikan tentang keengganan apapun yang dipunyai tentang teknik *role playing*. 2) *Scene setting*: konselor profesional membantu klien dalam menata panggungnya dan bila perlu, perabotan bisa ditata ulang. 3) *Selecting roles*: klien menyebutkan dan mendeskripsikan orang-orang yang terlibat dalam adegan. 4) *Enactment*: klien memerankan perilaku target, dan jika ia mengalami kesulitan, konselor profesional dapat mencontohkan perilakunya. 5) *Sharing and feedback*: konselor memberikan umpan balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami kepada klien. 6) *Reenactment*: klien berulang-ulang mempraktikkan perilaku yang ditargetkan didalam dan di luar sesi konseling sampai ia dan konselor profesional yakin bahwa tujuannya telah tercapai. 7) *Follow-up*: klien memberi tahu konselor profesional tentang hasil dan kemajuan latihannya (Erford, 2015).

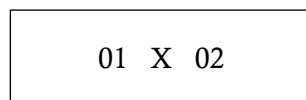
Dalam penerapan teknik *role playing*, konselor dapat memanfaatkan berbagai layanan bimbingan kelompok sebagai wadah, salah satunya adalah layanan bimbingan kelompok. Wibowo menyatakan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok, di mana pemimpin kelompok menyediakan informasi dan mengarahkan diskusi dan membantu anggota-anggota kelompok dalam mencapai tujuan Bersama. Bimbingan kelompok dapat berupa penyampaian informasi atau aktivitas kelompok dalam membahas masalah pendidikan, pekerjaan, pribadi dan sosial (Satria, 2017). Habsy mengemukakan bimbingan kelompok merupakan kegiatan pemberian informasi kepada siswa guna membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat. Tidak semua kumpulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok (Idamayanti dan Djanah, 2021).

Layanan bimbingan kelompok diselenggarakan melalui lima tahap kegiatan, yaitu: 1) Tahap pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kumpulan individu menjadi satu

kelompok, yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama. 2) Tahap peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok. 3) Tahap kegiatan, yaitu tahapan “kegiatan inti“ untuk membahas topik-topik tertentu. 4) Tahap penyimpulan, yaitu tahapan kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan sudah dicapai oleh kelompok. Peserta kelompok diminta melakukan refleksi berkenaan dengan kegiatan pembahasan yang baru saja mereka ikuti. 5) Tahap penutup, yaitu tahap akhir dari seluruh kegiatan. Kelompok merencanakan kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya dan salam perpisahan (Prayitno, 2012). Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok untuk peningkatan kecerdasan emosional siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang tahun pelajaran 2023/2024.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Jenis penelitian menggunakan *pre-eksperimental design (one-group pretest-posttest design)*. Jenis penelitian yang digunakan untuk membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan yaitu penerapan teknik *role playing*, dan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi siswa setelah diberikan teknik bermain peran (*role playing*) Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2019):



Gambar 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

$O_1$  : *Pretest* (Pengukuran sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

$O_2$  : *Posttest* (Pengukuran setelah diberi Perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 orang siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional rendah, berdasarkan pedoman kategorisasi sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1 Pedoman Kategorisasi Kecerdasan Emosional

Kategori	Skor
Tinggi	150 – 200
Sedang	100-149
Rendah	50 – 99

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kecerdasan emosional dan pedoman pelaksanaan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok. Angket ini disusun oleh peneliti menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (tidak sesuai), dan 1 (sangat tidak sesuai) (Sugiyono, 2019). Indikator yang digunakan untuk menyusun butir angket adalah aspek kecerdasan emosional, yaitu mengenal emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenal emosi orang lain dan membina hubungan. Hasil uji coba angket menunjukkan bahwa 50 item angket kecerdasan emosional valid ( $t_{hitung} > 0,266$ ) dan reliabel ( $0,915 > 0,6$ ). Teknik analisis data menggunakan rumus uji t (*paired sampel*) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tetapkan titik kritis yaitu 95% atau  $\alpha = 5\%$
- 2) Tentukan daerah kritis dengan  $dk = n-2$
- 3) Tentukan  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus dependent t test

- 4) Lakukan uji signifikansi dengan membandingkan besarnya  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ .
- 5) Membuat interpretasi sesuai kaidah yang digunakan. Selanjutnya akan dibuat interpretasi dengan mengikuti kaidah berikut:
  - a) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  titik kritis 5%, maka pengaruh intervensi signifikan
  - b) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  titik kritis 5%, maka pengaruh intervensi tidak signifikan

Penelitian ini berlangsung selama 5 kali pertemuan dimana, setiap pertemuan membahas aspek-aspek kecerdasan emosional. Anggota kelompok diberikan *treatment* berupa penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok. Selama pelaksanaan *treatment*, peneliti secara aktif membantu siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah, dengan cara memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami oleh anggota kelompok.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan *pretest* dan *posttest*, guna untuk memperoleh gambaran tentang tingkat kecerdasan emosional sebelum dan sesudah diberikan *treatment*, berupa penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok yang dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Data perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Skor <i>pretest</i>	kategori	Skor <i>posttest</i>	Kategori
1	NMA	97	Rendah	163	Tinggi
2	LPL	92	Rendah	171	Tinggi
3	ASL	95	Rendah	173	Tinggi
4	HYK	87	Rendah	172	Tinggi
5	GHO	94	Rendah	165	Tinggi
6	ST	92	Rendah	172	Tinggi
7	FN	90	Rendah	170	Tinggi
8	DH	98	Rendah	169	Tinggi
Jumlah		745		1355	

Dari data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa 8 responden mengalami peningkatan skor kecerdasan emosional setelah di berikan *treatment* berupa penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok.

Setelah data *pretest* dan *posttest* diperoleh, peneliti menentukan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan d.b 6, yaitu sebesar 2.446, kemudian melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji t, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 34,3778. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $34,3778 > 2.447$ ). Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II. Dengan demikian  $H_0$  yang berbunyi penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok tidak efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas IX C SMP Katolik St. Yoseph Naikoten II ditolak, dan  $H_a$  yang berbunyi penerapan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas IX C SMP Katolik St. Yoseph Naikoten II diterima.

Kecerdasan emosional merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dan sangat penting, karena emosi mempunyai pengaruh yang besar terhadap kepribadian seseorang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan remaja. Akan sulit bagi seseorang yang kurang memiliki regulasi dan perkembangan emosi untuk melewati masalah dalam hidupnya, baik yang berkaitan dengan pendidikan, pekerjaan, maupun masalah lainnya. Pada kenyataannya, jenis kecerdasan lain dan kecerdasan emosional saling menyempurnakan dan melengkapi. Kecerdasan emosional yang tinggi dapat membangun kreatifitas, kolaborasi, inisiatif, dan perubahan yang baik.

Kecerdasan emosional bukan merupakan sesuatu yang tidak bisa diwariskan, tetapi merupakan sesuatu yang bisa diajarkan dan ditumbuhkan melalui pendidikan. Oleh karena itu,

sekolah harus membantu siswa menjadi lebih cerdas secara emosional, karena keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh kecerdasan emosional. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa kecerdasan emosional adalah seperangkat keterampilan mendasar yang diperlukan oleh siswa untuk sukses di masa depan karena kecerdasan emosional memungkinkan mereka untuk berhasil menavigasi berbagai hambatan, termasuk yang terkait dengan kinerja akademik mereka (Idrus et al., 2020).

Siswa dengan kecerdasan emosional yang tinggi mampu untuk menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, meningkatkan kecerdasan spiritual, dan memicu pemikiran kreatif, sedangkan mereka yang tidak memiliki kecerdasan emosional akan merasakan emosi negatif seperti tidak mampu mengenali perasaannya sendiri. Siswa dengan kecerdasan emosi yang rendah sering kali mengalami kesulitan dalam penempatan diri, gampang tersulut amarah, memaksakan kehendak kepada orang lain sehingga menyebabkan terjadinya konflik (Nurdiansyah, 2017).

Teknik *role playing* sering digunakan pada individu atau kelompok yang membutuhkan bantuan terhadap permasalahan kecerdasan emosional yang rendah. Meningkatkan kecerdasan emosional siswa, membutuhkan proses yang sudah dirancang yaitu pedoman pelaksanaan bimbingan kelompok dengan mengikuti langkah-langkah teknik *role playing*. Tujuan dari teknik *role playing* antara lain: 1) belajar sambil melakukan. Anggota kelompok menjalankan peran tertentu sesuai dengan kenyataan. Hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan untuk merespon atau berinteraksi; 2) Memperoleh pengetahuan dengan meniru. Anggota kelompok mengamati drama dan memahami tindakan para pemainnya; 3) memperoleh ilmu dari kritik. Terhadap tingkah laku para pemain yang diperagakan, para pengamat memberikan komentar. Hal ini untuk lebih membina perilaku yang telah ditunjukkan; 4) Mempelajari, mengevaluasi, dan mengulang informasi. Anggota kelompok dapat meningkatkan kemampuannya dengan meniru perilaku yang diinginkan dalam pertemuan berikutnya (Sakti & Wibawa, 2023).

Peningkatan kecerdasan emosional dengan menggunakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok membawa perubahan pada aspek perilaku yaitu meningkatnya kemampuan mengenal emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenal emosi orang lain dan membina hubungan. Bimbingan kelompok dengan memanfaatkan teknik *role playing* tidak hanya digunakan untuk siswa SMP saja dalam menangani kecerdasan emosional yang rendah, akan tetapi untuk semua jenjang pendidikan. Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Idamayanti & Djanah (2021) menunjukkan bahwa kecerdasan emosional siswa SMP berhasil ditingkatkan melalui bimbingan kelompok teknik *role playing*.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa kelas IX C SMPK St. Yoseph Naikoten II Kupang tahun pelajaran 2023/2024.

#### Daftar Pustaka

- Erford, B. T. (2015). *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor*. Pustaka Pelajar.
- Goleman, D. (2016). *Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional Mengapa EI Lebih Penting dari pada IQ*. PT Gramedia.
- Herlina, U. (2015). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Hernaningsih, T. (2020). Pengaruh Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sma Batik 1 Surakarta. *An-Nizom*, 5(2011), 197–202.
- Idamayanti, K., & Djanah, M. (2021). Keefektifan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMP. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, 04(02), 123–128.
- Idrus, S. F. I. Al, Damayanti, P. S., & Ermayani. (2020). Pengembangan kecerdasan emosional

- peserta didik di sekolah dasar melalui pendidikan karakter. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 137–146.
- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68. <https://doi.org/10.29210/3003244000>
- Nisa, W., & Muhid, A. (2022). Peran Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional: Literature Review. *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 3 No. <https://e-journal.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/SHINE/index>
- Nurdiansyah, E. (2017). Pengaruh Kecerdasan Spiritual, Kecerdasan Emosional, Dampak Negatif Jejaring Sosial Dan Kemampuan Berpikir Divergen Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of EST*, 2(3), 171–184.
- Panigar, D. A. G., Djannah, W., & Hidayat, S. W. (2014). Role playing untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa smp. *Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 2(August), 0–3. <https://core.ac.uk/download/pdf/289787581.pdf>
- Pepriyanti, N. P., Wasidi, W., & Afriyati, V. (2018). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Smpn Kota Bengkulu. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 86–95. <https://doi.org/10.33369/consilia.1.2.86-95>
- Prayitno. (2012). *Jenis Laynan dan Kegiatan Pendukung Konseling*.
- Sakti, H. G., & Wibawa, R. (2023). Pelatihan Penggunaan Teknik Role Playing Terhadap Pengendalian Diri Siswa di SMP Negeri 1 SAKRA TIMUR. 3(1), 18–24.
- Satriah, L. (2017). *Bimbingan dan Konseling Kelompok: Setting Masyarakat* (Edisi Per). Fokusmedia.
- Setyawan, A. A., & Simbolon, D. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Kansai Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1). <https://doi.org/10.30870/jppm.v11i1.2980>
- Sitompul, D. (2015). Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing Terhadap Perilaku Solidaritas Siswa dalam Menolong Teman. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sulastri, T., Yuline, Y., & Purwanti, P. (2022). Studi Tentang Kecerdasan Emosional Rendah Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 18 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53646>
- Ulandari, Y., & Juliawati, D. (2019). Pemanfaatan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa. 01(01), 1–8.