



Pengembangan Media Permainan *Acintyaenes* Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Ririn Nurvita Dewi¹, Arga Satrio Prabowo², Bangun Yoga Wibowo³

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}

		Abstrak
Received:	22 Juli 2026	Keterampilan komunikasi interpersonal merupakan salah satu bagian penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik untuk mendorong tugas perkembangannya agar maksimal. Namun, realitanya masih ditemukan rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Beberapa contoh seperti gugup, tidak percaya diri, bingung dalam berekspresi, kesulitan dalam memahami perasaan lawan bicara, malas mendengarkan cerita teman dan perbedaan jenis kelamin. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini terdiri dari 9 peserta didik yang memiliki komunikasi interpersonal yang rendah. Teknik pengumpulan data melalui angket dan wawancara tidak terstruktur, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan yang dikembangkan mendapat nilai sangat layak. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah.
Revised:	29 Juli 2026	
Accepted:	5 Agustus 2026	
		Kata Kunci: Pengembangan Media, Keterampilan Komunikasi Interpersonal, Media Berbasis Permainan.

(*) Corresponding Author: dririnnurvita@gmail.com

How to Cite: Dewi, R. N., Prabowo, A. S., & Wibowo, B. Y. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ACINTYAENES DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(8.A), 224-230. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13695>.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan salah satu fase perkembangan yang sangat krusial dalam rentang kehidupan manusia. Pada masa ini, banyak sekali perubahan yang dialami secara signifikan. Perubahan tersebut baik secara fisik, psikologis, sosial, maupun emosional (Lubis et al., 2024). Pada proses ini remaja berusaha untuk memahami identitas diri, membangun hubungan sosial yang lebih kompleks, mengembangkan keterampilan dan sebagainya. Salah satu keterampilan yang penting dan harus dimiliki remaja yaitu keterampilan komunikasi interpersonal (Alghzali, 2022). Hal ini berperan penting karna mereka akan melakukan hubungan sosial di lingkungannya. Remaja yang berada di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) akan menghadapi beberapa tantangan yang unik. Pada masa ini, remaja dintut untuk membangun interaksi dan menjalin hubungan yang baik dengan lingkungan sosial. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk dapat membangun interaksi yang baik (Hendrawan et al., 2024). Berdasarkan hal tersebut, maka kemampuan komunikasi interpersonal menjadi sangat penting untuk mendukung remaja dalam memenuhi tuntutan dan tanggung jawab yang semakin kompleks.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Putra Bangsa dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik kelas XI pada tahun ajaran 2025/2026, memperoleh hasil sebanyak 59 peserta didik merasa bahwa keterampilan komunikasi yang

dimiliki masih rendah. Hal ini di dukung dengan banyaknya peserta didik yang merasa kesulitan mengungkapkan apa yang mereka rasakan atau alami, perasaan gugup dan tidak percaya diri, bingung dalam berekspresi baik secara verbal maupun nonverbal, kesulitan dalam memahami perasaan lawan bicaranya, rasa malas saat mendengarkan cerita teman, perbedaan jenis kelamin dan sebagainya.

Berdasarkan data tersebut, kondisi ini menjadi perhatian yang serius karena kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal akan memiliki dampak yang negatif terhadap perkembangan psikososial remaja. Remaja yang memiliki keterampilan komunikasi yang rendah cenderung mengalami konflik sosial bahkan dapat melakukan isolasi sosial (Pramanik et al., 2024). Semua pihak memiliki peran yang penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja, termasuk tenaga pendidik dan konselor. Dalam konteks Pendidikan, keterampilan komunikasi interpersonal memiliki peran strategis. Kemampuan ini tidak hanya mendukung keberhasilan siswa secara akademik, tetapi juga berkontribusi dalam membangun karakter dan kecakapan hidup bagi masa depan mereka (Armini, 2024). Mengingat peran strategis ini, upaya untuk mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa menjadi kebutuhan mendesak, terutama di tengah tantangan era globalisasi dan digitalisasi yang semakin kompleks (Endah et al., 2021).

Joseph A. Devito mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua individu atau sekelompok kecil individu dengan berbagai efek dan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Devito, 2015). Komunikasi yang efektif dapat membantu remaja dalam menyelesaikan konflik, memperkuat rasa percaya diri serta mengurangi resiko keterasingan sosial. Namun, tidak semua remaja memiliki keterampilan ini dengan baik. Pada kenyataannya, banyak remaja SMA/SMK mengalami masalah dalam komunikasi interpersonalnya seperti kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, memahami perspektif orang lain, atau mengelola konflik secara konstruktif (Farisma dalam (Endah et al., 2021)). Sejalan dengan hal tersebut menurut Wulandari & Anikoh, (2025) remaja banyak memiliki permasalahan yang disebabkan kurangnya kemampuan berkomunikasi yang baik. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal remaja yaitu kurangnya kesempatan untuk berlatih, dominasi interaksi virtual melalui media sosial, serta minimnya pembinaan yang memadai dari keluarga maupun lingkungan sekolah (Endah et al., 2021).

Salah satu bentuk upaya guru dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal yaitu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Permainan merupakan salah satu alat pembelajaran yang memiliki beberapa keunggulan seperti meningkatkan minat belajar peserta didik, menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh kenyamanan bagi peserta didik, memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif, dan membangun rasa percaya diri peserta didik (Sabila et al., 2021). Melalui media permainan fisik diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pendapat Gebremariam (2024) yang menekankan bahwa media berbasis aktivitas sosial dapat mendukung penguatan keterampilan interpersonal, terutama pada remaja.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development dengan menggunakan model ADDIE. Terdapat 5 tahapan dalam ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation (Branch, 2009). Penelitian ini dilaksanakan di SMK Putra Bangsa Depok dengan populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI BR,

XI DKV dan XI AK tahun ajaran 2025/2026. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kriteria, yaitu peserta didik kelas XI tahun ajaran 2025/2026 mengisi kuesioner pre-test, memiliki hasil rendah dalam skor pre-test dan bersedia mengikuti uji coba media. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner dalam mengumpulkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Analysis

Pada tahap analisis awal peneliti mengetahui mengenai tingkat keterampilan komunikasi interpersonal di SMK Putra Bangsa. Kemudian dari hasil tersebut peneliti jadikan acuan untuk mengembangkan media layanan Bimbingan dan Konseling *acintyaenes* agar siswa dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menyebarkan angket kepada siswa dan melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru BK di SMK Putra Bangsa Depok. Selanjutnya, peneliti menyebarkan instrument *pre-test* kepada siswa kelas XI DKV, XI AK, dan XI BR. Berikut merupakan tabel hasil perolehan skor keterampilan komunikasi interpersonal pada kelas XI.

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < 105$	17	15.3%
Sedang	$105 \leq X < 165$	59	53.2%
Tinggi	$X \geq 165$	35	31.5%
Total		111	100%

Tahap Design

Pada tahap design ini, peneliti membuat menggunakan aplikasi *canva pro* untuk membuat media permainan *acintyaenes* yang meliputi papan permainan dan kartu permainan. Media papan permainan ini dibuat dengan bentuk bulat berdiameter 33cm yang dipadukan dengan desain yang menarik dengan pemilihan warna dan elemen-elemen yang mendukung. Pada papan permainan ini terdiri dari 5 bagian yang nantinya akan berhubungan dengan kartu permainan. Sementara untuk kartu permainan dibuat dengan ukuran 6 x 8 cm dan dicetak menggunakan bahan *art cartoon*. Pada bagian depan kartu terdapat judul yang sesuai dengan masing-masing aspek yaitu keterbukaan, empati, sikap positif, sikap mendukung dan kesetaraan. Pada bagian belakang kartu berisikan pertanyaan dan perintah yang harus dilaksanakan oleh para pemain. Kartu yang diambil merupakan kartu pada jatuhnya anak panah di papan *acintyaenes*.

Tahap Development

Selanjutnya setelah tahap desain selesai, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Produk yang telah dibuat oleh peneliti kemudian dilakukan penilaian produk kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari media permainan *acintyaenes* dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Penilaian media ini meliputi materi, media, bahasa dan praktisi. Dalam proses ini, peneliti melibatkan empat orang validator yang merupakan ahli di bidangnya. Selain itu juga, data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Tahap Implementation

Setelah dilakukan uji coba ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi pada Media Permainan *Acintyaenes* kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan

masuk dari para ahli tersebut, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba secara terbatas. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Pelaksanaan ini diberikan kepada peserta didik kelas XI SMK Putra Bangsa Depok dengan jumlah siswa sebanyak 9 orang peserta didik yang memiliki nilai keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Menurut Sugiyono (2022), uji coba terbatas dilakukan untuk menguji coba produk pada sekelompok kecil subjek dari populasi. Pada pelaksanaan uji coba, peneliti menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan selama dua hari dengan durasi masing-masing yaitu 2 jam.

Tahap Evaluation

Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk dapat mengetahui kekurangan dari Media Permainan *Acintyaenes* yang telah diberikan penilaian oleh para ahli dan setelah dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik. sehingga dilakukan perbaikan dan peningkatan pada Media Permainan *Acintyaenes*.

Hasil Pengembangan Produk

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan analisis awal dengan mewawancarai kepada guru bimbingan dan konseling secara singkat terkait pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di sekolah SMK Putra Bangsa Depok. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa guru bimbingan dan konseling belum memberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan tentang keterampilan komunikasi interpersonal. Selain itu juga, guru bimbingan dan konseling lebih banyak memberikan layanan bimbingan kelompok yang berfokus pada karir siswa. Pemberian layanan juga kebanyakan hanya menggunakan metode diskusi atau tanya jawab saja. Sehingga dilakukanlah analisis kepada peserta didik di SMK Putra Bangsa Depok melalui penyebaran angket kepada 111 peserta didik kelas IX dan didapati gambaran keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik yaitu 15.3% peserta didik berada pada kategori rendah, 53.2% peserta didik berada pada kategori sedang dan 31.5% peserta didik berada pada kategori tinggi.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang produk awal dari Media Permainan *Acintyaenes* yaitu menetapkan tujuan dari pengembangan media dan materi yang akan digunakan dalam Media Permainan *Acintyaenes*. Selain itu juga, pada tahap ini peneliti menetapkan layout dan tampilan dari media permainan agar menarik minat peserta didik untuk mengikuti layanan. Media kartu pada permainan ini terdapat 5 jenis yaitu kartu keterbukaan, kartu empati, kartu sikap positif, kartu sikap mendukung dan kartu kesetaraan dengan masing-masing berjumlah 6 kartu yang berisikan pertanyaan atau perintah pada masing-masing kartu. Media *dartboard* menggunakan papan magnet berbentuk bulat dengan diameter yaitu 33cm Desain media ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva Pro* kemudian dicetak menggunakan stiker vinyl dan juga art cartoon.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, media yang sudah dibuat dan dirancang oleh peneliti kemudian dinilai kelayakan produknya oleh para ahli. Uji kelayakan media ini meliputi uji ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi. Selanjutnya, pengujian kelayakan ahli media dilakukan oleh Ibu Astri Rachmahyani, M.Pd., ahli materi dilakukan oleh Ibu Lenny Wahyuningsih, M.Pd., ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Muhammad Haykal Barizi, S.Pd., dan uji ahli praktisi dilakukan oleh Ibu Sekar Arum Triswary, S.Pd., Berikut merupakan hasil penilaian uji kelayakan produk yang telah diperoleh pada tabel berikut.

Validator	Pesertanse Skor	Kategori
-----------	-----------------	----------

Media	95%	Sangat Layak
Materi	100%	Sangat Layak
Bahasa	100%	Sangat Layak
Praktisi	97%	Sangat Layak
Rata-Rata Skor	98%	Sangat Layak

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan oleh peneliti untuk menguji coba produk yang telah dikembangkan kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI di SMK Putra Bangsa Depok. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap media permainan kepada 9 orang peserta didik dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Lalu siswa yang sudah mengikuti layanan diberikan lembar respon siswa untuk menilai kelayakan media permainan sesuai dengan pendapat masing-masing.

Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
Kelayakan Isi	87%	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian	86%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	84%	Sangat Layak
Total Skor Rata-Rata	85.6%	Sangat Layak

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir pengembangan Media Permainan *Acintyaenes* ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini media dinilai oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya masing-masing seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi. Evaluasi penilaian media ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari Media Permainan *Acintyaenes* sudah layak untuk digunakan dan diimplementasikan dari segi media, materi, bahasa dan penggunaan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli, dilakukanlah uji coba terbatas kepada 9 orang peserta didik di kelas XI SMK Putra Bangsa Depok. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan Media Permainan *Acintyaenes* dan setelah melakukan uji coba terbatas pada responden di sekolah, dapat disimpulkan bahwa Media Permainan *Acintyaenes* ini layak untuk digunakan dan diimplementasikan menjadi media untuk layanan Bimbingan dan Konseling di sekolah.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan pada Media Permainan *Acintyaenes* ini, menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap development, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Peneliti memilih menggunakan model ini dikarenakan model ini sistematis, terstruktur dan fleksibel untuk melakukan perbaikan pada pengembangan produknya sehingga cocok untuk mengembangkan media pendidikan. Pembuatan desain ini dibuat dengan tampilan yang menarik dan berwarna untuk menarik minat peserta didik saat kegiatan layanan berlangsung. Media Permainan *Acintyaenes* ini dikembangkan setelah melalui berbagai proses uji kelayakan media. Uji kelayakan media ini meliputi uji ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi.

Berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan produk tersebut, dapat diketahui bahwa pada uji kelayakan ahli media mendapatkan skor 95%, ahli materi mendapatkan skor 100%, ahli bahasa mendapatkan skor 97% dan ahli praktisi mendapatkan skor 97%. Sehingga pada hasil penilaian uji kelayakan media mendapatkan skor rata-rata yaitu 98%. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dengan 9 peserta didik. Setelah uji coba terbatas selesai dilaksanakan pada

9 orang peserta didik, peserta didik mengisi lembar refleksi, *post—test* dan angket kepuasan. Hasil yang diperoleh yaitu mendapatkan hasil yang bagus dan positif terhadap media permainan. Nilai hasil uji coba terbatas dengan meliputi aspek ketertarikan, aspek materi, aspek bahasa, aspek media dan aspek keterlaksanaan hasil yang didapatkan terkait aspek ketertarikan yaitu sebesar 87%, aspek materi yaitu sebesar 84%, aspek bahasa yaitu sebesar 82%, aspek media 89% dan aspek keterlaksanaan yaitu sebesar 86% dengan total skor rata-rata dari semua aspek uji terbatas mendapatkan skor 85.6%. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa Media Permainan *Acintyaenes* ini sangat layak untuk digunakan dan diimplementasikan.

Hasil perbandingan nilai skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa permainan *acintyaenes* efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Media permainan *acintyaenes* merupakan media permainan berbasis interaksi sosial yang memberikan ruang komunikasi langsung antar siswa, sehingga mendorong proses komunikasi yang lebih aktif. Selanjutnya pada aspek kesetaraan, menunjukkan bahwa media permainan *acintyaenes* mampu menciptakan suasana komunikasi yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk berpartisipasi, memberikan komentar dan memberikan semangat kepada semua anggota kelompok. Selama jalannya uji coba berlangsung, sikap positif yang terlihat yaitu terciptanya suasana interaksi yang nyaman, antusias dan percaya diri. Selanjutnya pada aspek sikap mendukung terlihat dari munculnya perilaku saling memberikan dorongan, apresiasi, dan umpan balik positif antar peserta selama permainan berlangsung. Peningkatan keterbukaan dalam komunikasi interpersonal tercermin dari keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat, perasaan dan pertanyaan selama proses uji coba media berlangsung.

PENUTUP

Hasil angket menunjukkan gambaran siswa dalam kategori rendah sebesar 15,3% atau sebanyak 17 siswa. Kemudian dalam kategori sedang sebesar 53,2% atau sebanyak 59 siswa. Lalu pada kategori tinggi sebesar 31.5% atau sebanyak 35 siswa. Media permainan *acintyaenes* berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan produk berhasil melewati uji kelayakan ahli media dengan penilaian ahli media memperoleh persentase 95%, ahli materi memperoleh persentase 100%, ahli bahasa memperoleh persentase 100% dan ahli praktisi memperoleh persentase 97%. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi menunjukkan bahwa rata-rata kelayakan produk mencapai 98% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media layanan bimbingan dan konseling. Uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 9 orang siswa mendapatkan tingkat kelayakan dari respon pengguna sebesar 85,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan, pengembangan media permainan *acintyaenes* dalam penelitian ini disimpulkan berhasil.

REFERENSI

- Alghzali, R. D. (2022). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 7(2), 175–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.29240/jdk.v7i2.5782>
- Armini, N. K. (2024). Evaluasi Metode Penilaian Perkembangan Siswa dan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 94–112.

- Endah, N., Rohaeti, E. E., & Supriatna, E. (2021). Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Margaasih Kabupaten Bandung. *FOKUS (Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(2), 121–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/fokus.v4i2.6600>
- Hendrawan, T. P., Tjalla, A., & Hidayat, D. R. (2024). Gambaran Kecemasan Sosial Remaja Akhir. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 34–40. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6270>
- Lubis, A. H., Firman, & Netrawati. (2024). RESILIENSI: Kemampuan Beradaptasi Dan Bertahan Dalam Menghadapi Tantangan Hidup Yang Sulit. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1203–1208.
- Pramanik, G. F., Rohman, U., & Ismail, S. (2024). Analisis Dampak Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Remaja. *REALITA: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 9(1), 2226–2236. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/realita.v9i1.10215>
- Sabila, S., Nabila, K., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI, Seminar Nasional PGMI 2021*, 499–518.
- Wulandari, & Anikoh, I. (2025). Konseling Individu Teknik Assertivnes Training Terhadap Kemampuan Komunikasi Asertif Remaja. *Jurnal Conseils: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(1), 105–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/z78dyf21>