

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Bimbingan Kelompok Melalui Teknik <i>Role Playing</i> Terhadap Komunikasi Interpersonal	51
Gambar 3.1	Desain <i>Times Series</i>	58
Gambar 3.2	Rumus <i>Product Moment</i>	65
Gambar 3.3	Alpha Cronbach	66
Gambar 4.1	Hasil Analisis Pre-Test Dan Post-Test Masing-Masing.....	102
Gambar 4.2	Peningkatan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik <i>Role Playing</i>	102

