

**DAYA GUNA TEKNIK BIMBINGAN *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA
(Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI
Sekolah Menengah Atas Angkasa Bandung Tahun Ajaran 2014-2015)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan**



**Oleh
Ade Safitri
0705305**

**JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2014**

DAYA GUNA TEKNIK BIMBINGAN *ROLE PLAYING*
DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA
(Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI
Sekolah Menengah Atas Angkasa Bandung Tahun Ajaran 2014-2015)

Oleh
Ade Safitri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

©Ade Safitri2014
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2014

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ADE SAFITRI

0705305

**DAYA GUNA TEKNIK BIMBINGAN *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KECERDASAAN INTERPERSONAL SISWA
(Studi Quasi-Eksperimen Terhadap Siswa SMA Kelas XI
Sekolah Menengah Atas Angkasa Bandung Tahun Ajaran 2014/2015)**

Disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing I,

**Dr. H. Agus Taufiq, M.Pd
NIP. 19580816 1985031 007**

Dosen Pembimbing II,

**Dr. Nurhudaya, M.Pd
NIP. 19600725 1985011 001**

Diketahui oleh

**Ketua Jurusan Pendidikan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia**

**Dr. Nandang Rusmana, M.Pd
NIP. 1960 0501 198603 1 004**

Ade Safitri, 2014

**DAYA GUNA TEKNIK BIMBINGAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN
INTERPERSONAL SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu