

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORISTIK
DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN KESANTUNAN BERBAHASA**
(Penelitian pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur)

SKRIPSI



Oleh :
SITI MARIA ULFA
NPM: 13.0301.0041

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORISTIK
DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN KESANTUNAN BERBAHASA**
(Penelitian pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
SITI MARIA ULFA
NPM: 13.0301.0041

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORISTIK
DENGAN TEKNI *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN KESANTUNAN BERBAHASA**
(Penelitian pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur)



Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIDN. 0012096606

Magelang, 12 Agustus 2017
Dosen Pembimbing II

Dewi Lianasari, M.Pd.
NIDN. 9906966229

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 BK FKIP UMMagelang

Diajukan Oleh

Nama **Siti Maria Ulfa**
NPM 13.0301.0041

Diterima dan disahkan oleh Penguji

Hari Sabtu
Tanggal 12 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si, Kons. (Ketua/Anggota)
2. Dewi Lianasari, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd. (Penguji 1)
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. (Penguji 2)

Mengesahkan,

Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Siti Maria Ulfa
NPM	: 13.0301.0041
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik <i>Role Playing</i> terhadap Peningkatan Pemahaman Kesantunan Berbahasa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil jiplakan (plagiat) terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan dan menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.



Magelang, 12 Agustus 2017

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

MOTTO

“Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampunan bagi mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.”

Q.S Ali Imran : 159

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta (Hisam Angsori dan Siti Aminah) yang selalu menjadi semangat dan memotivasi dalam setiap langkah perjalananku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik *Role Playing* terhadap Peningkatan Pemahaman Kesantunan Berbahasa”.

Penyelesaian penyusunan skripsi ini berkat bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar,
2. Drs. H Subiyanto, M.Pd., Dekan FKIP UMMagelang yang telah memberikan ijin dan mengesahkan secara resmi penulisan skripsi kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian,
3. Sugiyadi, M.Pd., Kons., Kaprodi BK FKIP UMMagelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian,
4. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. dan Dewi Lianasari, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang selalu sabar dan bijaksana memberikan bimbingan nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi.

5. Dosen-dosen Bimbingan Konseling dan Karyawan-karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dari perkuliahan hingga penulisan skripsi.
6. Munif Hanafi S.S., Kepala SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dan Latriyati, S.Pd., sebagai guru pembimbing kelas XI Tata Busana yang telah memberikan izin, bimbingan dan keleluasaan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur,
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Magelang, 12 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kesantunan Berbahasa	9
1. Pengertian Kesantunan Berbahasa	9

2. Prinsip-prinsip Kesantunan Berbahasa	11
3. Bentuk-bentuk Kesantunan Berbahasa	16
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesantunan Berbahasa	20
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Ketidaksantunan Berbahasa...	22
B. Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik <i>Role</i>	
<i>Playing</i>	27
1. Bimbingan Kelompok.....	27
a. Pengertian Bimbingan Kelompok	27
b. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	29
c. Fungsi Bimbingan Kelompok	30
d. Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok.....	32
2. Pendekatan Behavioristik	38
3. Teknik <i>Role Playing</i>	42
a. Pengertian Teknik <i>Role Playing</i>	42
b. Tujuan <i>Role Playing</i>	44
c. Tahap-tahap Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	46
4. Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik	
<i>Role Playing</i>	50
a. Pengertian Bimbingan Kelompok Model Behavioristik	
dengan Teknik <i>Role Playing</i>	50
b. Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Model Behavioristik	
dengan Teknik <i>Role Playing</i>	51

C. Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik <i>Role Playing</i> terhadap Peningkatan Kesantunan Berbahasa.....	53
D. Kerangka Berpikir	55
E. Hipotesis	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Identifikasi Variabel Penelitian	58
B. Definisi Operasional Variabel	58
C. Subjek Penelitian	59
D. Desain Penelitian	60
E. Metode Pengumpulan Data	64
F. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Hasil Penelitian	70
B. Pembahasan	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	86
A. SIMPULAN	86
B. SARAN	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 <i>Pre test Post test control group design</i> dengan satu perlakuan.....	60
2 Kisi-kisi Modul Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik <i>Role Playing</i>	61
3 Penilaian Skor Angket Kesantunan Berbahasa	65
4 Kisi-kisi Angket Kesantunan Berbahasa	65
5 Daftar Item Valid Angket Kesantunan Berbahasa	67
6 Kategori Skor <i>Pre test</i> Kesantunan Berbahasa	71
7 Daftar Sampel Penelitian.....	71
8 Hasil Skor <i>Post test</i> Kesantunan Berbahasa.....	75
9 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	76
10 Hasil Uji Normalitas.....	77
11 Hasil Uji Anova.....	79
12 Peningkatan Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelompok Eksperimen.....	80
13 Peningkatan Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Kelompok Kontrol	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Berpikir	57
2 Rumus Kategori	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	92
2 Hasil <i>Try Out</i> Angket Kesantunan Berbahasa	95
3 Hasil Uji Validitas dan reliabilitas Instrumen	99
4 Angket Kesantunan Berbahasa.....	108
5 Data <i>Pre Test</i> Angket Kesantunan Berbahasa.....	112
6 RPL, Pedoman, Laporan Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan Bimbingan Kelompok	114
7 Jadwal Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Model Behavioral dengan Teknik <i>Role Playing</i>	270
8 Data <i>Post Test</i> Angket Kesantunan Berbahasa	273
9 Hasil Uji Normalitas.....	275
10 Hasil Uji Homogenitas	279
11 Hasil Uji Anova.....	281
12 Daftar Hadir Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik <i>Role Playing</i>	286
13 Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaa Bimbingan Kelompok Model Behavioral dengan Teknik <i>Role Playing</i>	289

**PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORISTIK
DENGAN TEKNI *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN KESANTUNAN BERBAHASA**

(Penelitian pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur)

Siti Maria Ulfa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design* dengan satu perlakuan. Sampel yang diambil sebanyak 20 siswa, 10 siswa masuk dalam kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan (bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*) dan 10 siswa masuk dalam kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan perlakuan (bimbingan kelompok model behavioristik). Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis parametrik *One Way Anova*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dimana peningkatan pemahaman kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu (11%) dibandingkan kelompok kontrol (-1%). Selain itu peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa siswa ditandai dengan perbedaan aspek dan indikator dari kesantunan berbahasa.

Kata kunci : *bimbingan kelompok, teknik role playing, kesantunan berbahasa*

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Manusia menggunakan bahasa untuk menyampaikan maksud, pesan, ide, gagasan, pendapat dan keinginan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok. Bahasa juga cerminan kepribadian seseorang dan kepribadian suatu bangsa. Baik atau buruk kepribadian seseorang dapat dilihat dari bahasa yang digunakan dan perilaku yang dimunculkan. Kepribadian seseorang yang perlu dikembangkan adalah kepribadian yang baik, sopan dan santun sehingga dapat mencerminkan budi pekerti luhur penuturnya. Setiap orang diharapkan memiliki sikap, perilaku, ujaran, tulisan, maupun penampilan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mencerminkan kesantunan berbahasa.

Sapir dan Worf (dalam Mislikhah, 2014: 286) menyatakan bahwa orang yang ketika berbicara menggunakan pilihan kata, ungkapan yang santun, struktur kalimat yang baik menandakan bahwa kepribadian orang tersebut baik. Sebaliknya, jika seseorang yang memiliki kepribadian kurang baik, meskipun orang tersebut berusaha untuk berbahasa secara baik, benar dan santun dihadapan orang lain, pada suatu saat tidak mampu menutupi kepribadian yang sebenarnya sehingga muncul pilihan kata, ungkapan dan sikap yang tidak santun. Memahami pendapat Sapir dan Worf bahwa bahasa merupakan cerminan kepribadian seseorang. Tutur kata seseorang dapat mengungkapkan

pikiran atau perasaannya. Seseorang dengan kepribadian baik dapat dilihat dari tutur katanya yang santun, cara menyampaikan pesan dan tujuan kepada orang lain, serta bersikap halus yang menandakan bahwa orang tersebut menghormati lawan bicaranya. Berbicara dengan bahasa yang baik atau santun tidak akan membuat lawan bicara merasa tersinggung atau sakit hati, sehingga dapat meminimalisir pertengkaran, perselisihan dan permusuhan antar individu.

Moeliono (dalam Sauri, 2006: 51) menyatakan bahwa berbahasa santun berkaitan dengan tata bahasa dan pilihan kata yaitu penutur menggunakan bahasa yang baku dan memilih kata-kata yang sesuai dengan isi atau pesan yang disampaikan serta sesuai pula dengan tata nilai yang berlaku dalam masyarakat. Memahami pendapat Moeliono bahwa kesantunan berbahasa merupakan fenomena kultural, artinya penggunaan tata bahasa dan pemilihan kata disesuaikan dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat setempat, sehingga apa yang dianggap santun oleh suatu kultur belum tentu dianggap tidak santun oleh kultur lainnya.

Kesantunan berbahasa juga tercermin dalam tatacara berkomunikasi. Tatacara berbahasa setiap individu harus sesuai dengan unsur-unsur budaya dalam masyarakat tempat individu berada. Tatacara berbahasa individu jika tidak sesuai dengan unsur-unsur budaya masyarakat maka individu tersebut akan mendapat penilaian negatif seperti dianggap sombong, angkuh, acuh, tidak ramah dan egois. Berbahasa santun diperlukan dalam penggunaan prinsip-prinsip kesantunan berbahasa agar komunikasi yang terjalin berjalan dengan baik, menggunakan kata-kata yang santun, tidak mengejek orang lain,

tidak memerintah secara langsung, tidak menyakiti dan mengancam serta dapat menghargai dan menghormati orang lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, kesantunan dalam berbahasa semakin memudar. Fenomena memudarnya kesantunan berbahasa antara lain, seperti ketidaksantunan bertutur kata, berbicara menyakiti hati orang lain, tidak menghormati mitra tutur, bertutur dengan menyombongkan diri, kritikan pedas, mengancam, mengintimidasi, menghina, memfitnah dan cara berbicara yang tidak memperhatikan pola pergiliran bicara. Contoh lain ketidaksantunan berbahasa yaitu individu yang saling mengenal dan bertemu satu sama lain dengan tidak disengaja tetapi individu tersebut tidak bertegur sapa meskipun dalam satu lingkungan yang sama. Ketidaksantunan dalam berbahasa sering kita jumpai dalam berbagai *setting*, seperti pemilihan kosa kata, penerapan kosa kata, bertutur dengan orang tua, guru dan teman sebaya tanpa didasari oleh pertimbangan-pertimbangan nilai, norma dan moral.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dan hasil observasi langsung kepada siswa menunjukkan bahwa setiap kelas terdapat siswa yang kesantunan berbahasanya kurang. Dari setiap kelas ada 7 atau 9 siswa dari jumlah keseluruhan siswa sekitar 30 siswa pada setiap kelasnya memiliki kesantunan berbahasa kurang baik. Bentuk bahasa yang tidak santun antara lain memanggil guru dengan nama samaran, memanggil guru dengan berteriak-teriak, berbicara tidak menggunakan bahasa yang santun, ramai didalam kelas ketika proses belajar mengajar, beberapa siswa yang bermusuhan karena tidak terima dengan

pembicaraan atau perkataan teman, saling memaki, menghina, mengancam, siswa menuduh/memojokan teman, kurang menghargai dan mengormati orang lain, pemilihan kosa kata kasar, siswa ketika berbicara terkadang menyinggung atau menyakiti lawan bicaranya. Ketika meminta tolong kepada temannya, tidak menggunakan kata-kata yang halus tetapi seperti memerintah atau menyuruh. Ucapan terimakasih dan kata maaf adalah kata yang sukar diucapkan oleh siswa atau dapat dikatakan lebih dari 30% siswa SMK Muhammadiyah 1 Borobudur masih kurang dalam kesantunan berbahasanya.

Usaha yang pernah dilakukan oleh guru pembimbing, guru mata pelajaran dan wali kelas di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur untuk mengurangi ketidaksantunan berbahasa pada siswa yaitu dengan cara menasehati dan menegur siswa. Memberikan teguran kepada siswa justru tidak menjadikan siswa menjadi santun dalam berbahasa. Siswa merasa bangga dan mengulangi perkataan tersebut karena merasa ada yang meresponnya. Siswa menganggap bahwa teguran dari guru hanya sebagai gurauan dan nasihat dari guru dianggap sebagai angin lalu tanpa memperhatikan nasihat yang diberikan. Peristiwa tersebut memberikan gambaran bagi peneliti untuk memberikan pemahaman kepada siswa yang memiliki ketidaksantunan berbahasa agar siswa mampu merubah perilakunya melalui proses belajar dari lingkungan.

Kesantunan berbahasa pada siswa dapat dibentuk melalui layanan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*. Penelitian yang terkait tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* atau bermain peran yang pernah dilakukan oleh Sulastri

Tomahayu tahun 2013 dengan judul penelitian “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa di MTs Al-Huda Kota Gorontalo”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni yang menggunakan desain “*pretest-posttest control group design*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok teknik bermain peran terhadap perilaku sopan santun siswa di MTs Al-Huda Kota Gorontalo. Hasil dari penelitian ini bahwa bimbingan kelompok teknik bermain peran dapat membantu siswa terhadap peningkatan perilaku sopan santun di sekolah, dengan menunjukkan adanya perubahan tingkat perilaku sopan santun pada siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Runia Nurliana Arianti pada tahun 2013 yang berjudul “Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik *Role Playing* sebagai Upaya Meningkatkan Sopan Santun Siswa Kelas VIII B SMP 1 Jati Kudus”. Hasil dari penelitian ini bahwa bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* dapat membantu siswa dalam meningkatkan sopan santun. Sebelum diadakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, tingkat sopan santun siswa memiliki persentase 40%. Setelah pemberian layanan pada siklus I memperoleh persentase sebesar 60,25% dan setelah pelaksanaan layanan siklus II memperoleh persentase 76,75% serta sudah masuk pada kategori baik. Penjelasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sulastri Tomahayu dan Runia Nurliana Arianti bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat membantu meningkatkan sopan santun pada siswa. Berdasarkan hasil dari dua

penelitian yang sudah dilakukan, peneliti bermaksud untuk meneliti pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman sopan santun. Penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai masalah sopan santun yang secara khusus membahas kesantunan berbahasa dan menambahkan model behavioristik agar individu dapat memodifikasi perilaku dalam bertutur kata secara santun.

Berbahasa secara santun dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara kelompok untuk membahas topik atau masalah secara bersama-sama melalui dinamika kelompok yang menunjang pemahaman individu dalam mengambil keputusan. Layanan bimbingan kelompok dengan model behavioristik dapat membantu individu memodifikasi perilaku atau merubah perilaku lama diganti dengan perilaku baru, individu dapat mengatur dan mengontrol perilakunya serta dapat belajar perilaku baru dan dapat mempengaruhi perilaku orang lain (Komalasari dkk, 2016: 141). Pelaksanaan bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan teknik *role playing*.

Hadfield (dalam Chadijah, 2012: 133) menyebutkan bahwa *role playing* merupakan permainan gerak yang terdapat suatu tujuan aturan sekaligus melibatkan unsur senang. Melalui bermain peran (*role playing*), siswa memainkan peran dengan meniru gerakan dan mengembangkan peran tersebut sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi. *Role playing* bertujuan agar siswa mampu menghayati peran yang dikehendaki, karena keberhasilan siswa

dalam menghayati peran tersebut akan diperoleh pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang. Memahami pendapat Hadfield dapat dipahami bahwa dengan *role playing* individu dapat belajar mengeksplorasi diri sendiri dengan cara memainkan peran yang sudah ditentukan, sehingga individu dapat belajar memahami diri sendiri, perasaan, nilai, sikap dan individu dapat mendiskusikan berbagai strategi pemecahan masalah. Bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* merupakan cara pemberian bantuan kepada individu dalam mengambil keputusan melalui dinamika kelompok dengan memainkan peran-peran yang sudah ditetapkan. Melalui *role playing* individu belajar untuk menghayati, memahami peran yang dimainkan agar peran tersebut terinternalisasi didalam diri, sehingga individu dapat memodifikasi perilaku dan dapat mengontrol perilakunya sendiri. Hal ini dibuktikan dengan individu mampu bertutur kata secara santun, mampu memilih dan menggunakan kata-kata yang santun, saling menghormati dan menghargai orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioristik Dengan Teknik Role Playing terhadap peningkatan Pemahaman Kesantunan Berbahasa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh bimbingan kelompok model behavioristik dengan *role playing* terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah bimbingan kelompok behavioristik dengan teknik role playing dapat digunakan terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah khasanah keilmuan tentang peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan secara praktis dalam penelitian ini adalah sebagai pedoman guru pembimbing dalam meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa khususnya di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kesantunan Berbahasa

1. Pengertian Kesantunan Berbahasa

Sulastriana (2015: 74) kesantunan berbahasa merupakan kaidah atau norma perilaku berbahasa secara patut yang ditetapkan dan disepakati bersama oleh suatu masyarakat untuk menjaga, memelihara hubungan sosial, psikologis antar penutur. Berbahasa secara santun tak bisa terlepas dari unsur-unsur budaya. Seseorang dalam berbahasa harus berdasar pada unsur-unsur budaya yang berada ditempat sekitar, jika seseorang dalam bertutur kata tidak sesuai dengan unsur-unsur budaya setempat maka orang tersebut dianggap sombong, angkuh, acuh, dan tidak memiliki sopan santun. Memahami pendapat Sulastriana bahwa kesantunan berbahasa merupakan norma perilaku berbahasa yang tak bisa terlepas dari unsur-unsur budaya masyarakat dalam menjaga hubungan sosial.

Moeliono (dalam Sauri, 2006 : 51) berbahasa santun berkaitan dengan tata bahasa dan pilihan kata. Artinya penutur bahasa menggunakan bahasa yang baku dan memilih kata-kata yang sesuai dengan isi atau pesan yang disampaikan dan sesuai pula dengan tata nilai yang berlaku dalam masyarakat. Bahasa santun berkaitan dengan perasaan dan tata nilai moral masyarakat penggunaanya. Memahami pengertian berbahasa santun menurut Moeliono adalah santun dalam berbahasa didasarkan pada

pemilihan tata bahasa dan pemilihan kata yang sesuai dengan nilai moral yang berlaku dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat Sulastriana dan Moeliono dapat disimpulkan bahwa kesantunan berbahasa adalah tata bahasa dan pemilihan kata yang sesuai dengan unsur-unsur budaya dan tata nilai moral yang berlaku dalam masyarakat untuk menjaga hubungan sosial.

Kasper (dalam Sulastriana, 2015: 74) kesantunan berbahasa adalah sebagai sebuah konsep pragmatik yang mengacu kepada cara tindak kebahasaan yang dilakukan, lebih khususnya adalah cara fungsi relasional dalam tindak kebahasaan. Berbahasa secara santun dapat digunakan untuk menjaga hubungan dan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Memahami pendapat Kasper bahwa kesantunan berbahasa merupakan cara tindak kebahasaan seseorang dalam menjaga dan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain.

Geertz (1972: 282) bahasa yang santun merupakan bahasa yang dipergunakan oleh masyarakat dengan memperhatikan hubungan sosial antar pembicara dan penyimak. Memahami pengertian Geertz bahwa bahasa yang santun adalah bahasa yang digunakan seseorang dengan menjaga hubungan sosial antar individu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesantunan berbahasa merupakan tata bahasa dan pemilihan kata yang dipergunakan seseorang untuk berkomunikasi dan disesuaikan dengan unsur budaya masyarakat setempat untuk menjaga dan menjalin hubungan yang baik.

Kesantunan berbahasa memiliki kaitan yang erat dengan sosial budaya, norma dan aturan pada suatu tempat, sehingga norma atau aturan satu budaya dapat berbeda dengan budaya yang lainnya.

2. Prinsip Kesantunan Berbahasa

Leech (dalam Rahardi, 2005: 60) mengajukan teori kesantunan berdasarkan prinsip kesantunan (*politeness principle*), yang dijabarkan menjadi maksim (ketentuan, ajaran). Keenam maksim tersebut adalah sebagai berikut :

a. Maksim Kebijaksanaan (*Tact Maxim*)

Maksim kebijaksanaan merupakan aturan untuk meminimalkan kerugian pada orang lain atau memaksimalkan keuntungan bagi orang lain atau dengan kata lain peserta tutur meminimalkan keuntungan diri sendiri dan memaksimalkan keuntungan pada pihak lain dalam bertutur. Individu yang menggunakan maksim kebijaksanaan ini bisa dikatakan sebagai individu yang santun karena individu dapat menghindari sikap angkuh atau sombong, tidak memaksa mitra tutur, iri hati atau dengki dan tidak menyakiti mitra tutur.

b. Maksim Penerimaan (*Generosity Maxim*)

Maksim penerimaan yaitu menghendaki setiap peserta tutur untuk memaksimalkan kerugian bagi diri sendiri dan meminimalkan keuntungan bagi diri sendiri. Peserta tutur dalam maksim penerimaan dapat memakai kata-kata yang satu sebagai

pilihan kata yang mencerminkan rasa santun seperti terimakasih untuk kebaikan orang lain atau bantuan dari orang lain, meminta pertolongan kepada orang lain jika mengalami kesulitan atau membutuhkan pertolongan orang lain, meminta maaf apabila menyakiti, menyinggung dan melakukan kesalahan, bersimpati atau ikut merasakan yang dirasakan orang lain. Kesantunan berbahasa juga diterapkan dalam menyampaikan pendapat, kritik dan saran dengan memaksimalkan penghormatan dan menghargai orang lain.

c. Maksim Kemurahan (*Approbation Maxim*)

Di dalam maksim kemurahan peserta pertuturan diharapkan dapat memaksimalkan rasa hormat kepada orang lain dan meminimalkan rasa tidak hormat kepada orang lain. Orang yang santun dalam bertutur yaitu orang yang mampu menghormati dan menghargai mitra tuturnya. Maksim kemurahan berpusat pada orang lain atau mitra tutur bukan pada diri sendiri. Pada maksim kedermawanan tuturan yang santun yaitu tuturan yang menghormati dan menghargai orang lain, tuturan tidak saling mengejek, tuturan tidak saling mengejek antar petutur, sikap saling menolong, mampu bekerjasama, adanya rasa simpati (tepa selira). Dimana antar individu adanya rasa penghargaan satu sama lain dalam bertutur.

d. Maksim Kerendahan Hati (*Modesty Maxim*)

Maksim kerendahan hati yaitu menuntut setiap peserta pertuturan untuk memaksimalkan ketidakhormatan pada diri sendiri

dan meminimalkan rasa hormat pada diri sendiri. Peserta tuturan dikatakan sombong atau angkuh jika individu dalam bertutur terlalu memuji diri sendiri, mengunggul-unggulkan diri sendiri. Dalam masyarakat bahasa dan budaya Indonesia, kesederhanaan dan kerendahan hati banyak digunakan sebagai parameter kesantunan seseorang.

Kerendahan hati dalam bertutur secara santun merupakan cara individu untuk menjaga harkat dan martabat dirinya sendiri yang akan berdampak pada menghormati dan menghargai mitra tutur. Individu yang mampu menjaga kerendahan hati adalah individu yang mampu mengendalikan diri untuk tidak sombong sebagai cara untuk menjaga keharmonisan hubungan (Pranowo, 2009: 114).

e. Maksim Kecocokan (*Agreement Maxim*)

Maksim kecocokan adalah menghendaki agar setiap penutur dan lawan tutur sama-sama memaksimalkan kesetujuan diantara mereka dan sama-sama meminimalkan ketidaksetujuan diantara mereka. Dalam maksim kecocokan antara penutur dan mitra tutur mencapai titik kemufakatan atau kesamaan, berarti pesan atau informasi yang disampaikan atau dibicarakan sama antara keduanya. Ketidakcocokan dalam bertutur juga sering terjadi antara penutur dengan mitra tutur. Jika dalam bertutur kata terjadi ketidakcocokan maka peserta pertuturan dapat menyampaikan pendapat atau kritikan secara santun dengan tidak memojokan atau tidak menyindir lawan bicara.

Kecocokan dalam bertutur dapat dilakukan dengan paralinguistik kinestetik seperti anggukan kepala, kedipan mata, gelengan kepala, acungan jempol, senyuman dan lainnya.

f. Maksim Kesimpatian (*Sympathy Maxim*)

Maksim kesimpatian adalah mengharuskan semua peserta pertuturan untuk memaksimalkan rasa simpati dan meminimalkan rasa antipati terhadap lawan tuturnya. Jika ada lawan tutur memperoleh kebahagiaan maka penutur wajib memberikan ucapan selamat. Namun sebaliknya, jika lawan tutur mendapatkan musibah atau halangan penutur sepantasnya menyampaikan rasa duka cita.

Berdasarkan pendapat Leech mengenai prinsip-prinsip kesantunan berbahasa dapat dipahami bahwa prinsip-prinsip kesantunan berbahasa adalah individu yang memegang teguh maksim kebijaksanaan dapat menghindari sikap sombong atau angkuh, maksim penerimaan dapat menggunakan kata-kata yang satu seperti terimakasih, meminta tolong, tidak saling mengejek atau menghargai satu sama lain, meminimalkan rasa hormat pada diri sendiri dengan tidak menyombongkan atau memuji-muji diri sendiri, memaksimalkan kecocokan dalam bertutur dan simpati terhadap peserta pertuturan.

Sedangkan Lakoff (dalam Chaer, 2010: 46) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip kesantunan berbahasa yang harus dipatuhi adalah sebagai berikut :

a. Formalitas (*Formality*)

Formalitas berarti jangan memaksa atau jangan angkuh. Tuturan yang memaksa dan angkuh merupakan bentuk tuturan yang tidak santun. Berbahasa secara santun yaitu bertutur kata baik dengan menjaga harkat dan martabat diri sendiri sebagai upaya untuk menghargai orang lain. Memaksa individu untuk menuruti kehendak kita akan memunculkan sikap yang angkuh atau sombong pada diri sendiri. Individu yang bertutur kata angkuh atau sombong seperti bertutur memuji diri sendiri, meremehkan orang lain, menyakiti perasaan lawan bicara sehingga membuat ketidakharmonisan komunikasi.

b. Ketidaktegasan (*Hesitancy*)

Ketidaktegasan dalam bertutur ditunjukkan dengan individu yang memberikan kesempatan kepada mitra tutur untuk menentukan pilihan. Penutur memberikan kesempatan kepada mitra tutur untuk menyampaikan pendapat, pesan, ide ataupun gagasan terhadap informasi atau topik pembicaraan. Penutur memberikan pilihan kepada mitra tutur untuk memilih apa yang menjadi keputusannya dan tidak memaksakan keinginan penutur sehingga mitra tutur tidak tersinggung.

c. Persamaan atau Kesekawanan (*Equality or Cameraderie*)

Persamaan adalah peserta pertuturan memiliki kesamaan dalam bertutur baik kesamaan informasi, pendapat dan

tersampaiannya maksud atau tujuan dari pembicaraan. Kesamaan dalam komunikasi menjadikan pertuturan lebih menarik, saling memberikan pujian satu sama lain.

Pendapat Lakoff dapat dipahami bahwa prinsip-prinsip kesantunan berbahasa yang harus dipatuhi adalah individu dalam bertutur kata jangan memaksa atau menyombongkan diri, memberikan kesempatan kepada mitra tutur untuk menyampaikan pendapat atau menentukan pilihan kosa kata dan penerapan kosa kata, serta mencapai kemufakatan antara penutur dan mitra tutur.

Berdasarkan pendapat Leech dan Lakoff dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip yang mempengaruhi kesantunan berbahasa adalah prinsip kebijaksanaan, penerimaan, kemurahan, kerendahan hati, kesamaan, dan simpati merupakan ketentuan dalam kesantunan berbahasa.

3. Bentuk-bentuk Kesantunan Berbahasa

Menurut Pranowo (2009: 6) agar pemakaian bahasa menjadi santun, penutur dapat menggunakan bahasa seperti :

- a. Menggunakan tuturan tidak langsung biasanya terasa lebih santun jika dibandingkan dengan tuturan yang diungkapkan secara langsung. Tuturan tidak langsung lebih mengarah kepada kesan tuturan seperti menggunakan kata tolong untuk meminta bantuan.
- b. Pemakaian bahasa dengan kata-kata kias terasa lebih santun dibandingkan dengan pemakaian kata-kata lugas.

- c. Ungkapan memakai gaya bahasa penghalus terasa lebih santun dibandingkan dengan ungkapan biasa.
- d. Tuturan yang dikatakan berbeda dengan yang dimaksudkan biasanya tuturan lebih santun.
- e. Tuturan yang dikatakan secara implisit biasanya lebih santun dibandingkan dengan tuturan yang dikatakan secara eksplisit.

Memahami bentuk-bentuk kesantunan berbahasa menurut Pranowo adalah berbahasa secara baik, benar dan santun dapat menjadi sebuah kebiasaan dan dapat membentuk perilaku seseorang menjadi lebih baik. Seseorang yang bertutur dengan memperhatikan penggunaan bahasa secara langsung dan tidak langsung, pemakaian bahasa, dan menggunakan gaya bahasa yang halus dapat membuat maksud yang akan disampaikan menjadi lebih santun karena memperhatikan penggunaan bahasa dan pemilihan kosa kata yang santun.

Chaer (2010: 109) menyatakan bahwa bentuk kesantunan berbahasa terdiri dari kesantunan berbahasa berupa larangan dan kesantunan berbahasa berupa yang diharuskan.

- a. Kesantunan berbahasa berupa larangan

Kesantunan berbahasa berupa larangan atau yang sebaiknya tidak dilanggar untuk tetap menjaga kesantunan berbahasa yaitu 1) Jangan memermalukan mitra tutur seperti mengejek, meremehkan mitra tutur, menghina dan merendahkan mitra tutur. 2) Jangan menyombongkan diri, membanggakan diri, atau memuji diri

dihadapan mitra tutur. 3) Jangan menjelek-jelekan milik orang lain sehingga membuat orang tersebut menjadi tersinggung, marah dan tidak senang. 4) Jangan menunjukkan persaan senang terhadap kemalangan atau penderitaan yang dialami oleh orang lain. 5) Jangan menyatakan ketidaksetujuan atau ketidaksepakatan kepada mitra tutur secara lugas, karena hal tersebut akan menyakiti perasaan atau menyinggung mitra tutur. 6) Jangan menggunakan kalimat langsung untuk menyuruh atau menolak suatu permintaan dari mitra tutur, tetapi pergunakanlah kata tolong dan maaf. 7) Jangan memaksa mitra tutur untuk melakukan apa yang penutur inginkan.

b. Kesantunan Berbahasa yang diharuskan

Berbahasa secara santun yang dapat dilakukan sehingga tuturan tersebut dikatakan santun apabila 1) Membuat mitra tutur merasa senang dan nyaman ketika berkomunikasi dengan penutur. 2) Memberikan pujian kepada mitra tutur baik dalam bentuk kata-kata maupun dengan gerak tubuh. 3) Menunjukkan persetujuan dengan mitra tutur terhadap topik pembicaraan yang dilakukan, sehingga membuat mitra tutur merasa senang. 4) Penutur bersikap rendah hati terhadap mitra tutur, bukan menyombongkan atau membanggakan diri sendiri. 5) Penutur memiliki simpati terhadap mitra tutur, sehingga dapat merasakan apa yang mitra tutur rasakan baik senang, sedih, kecewa maupun berduka. 6) Menggunakan kata sapaan dan kata ganti yang sesuai dengan identitas sosial seperti pak, bu, beliau, mbak, mas

dan lainnya. Sejalan dengan pendapat Chaer, bentuk kesantunan berbahasa menurut Pranowo (2009: 104) adalah 1) Menggunakan kata “tolong” untuk meminta bantuan kepada orang lain sehingga membuat orang tersebut dengan senang hati mau menolong. 2) Menggunakan kata “terima kasih” sebagai bentuk penghormatan atau penghargaan kepada orang lain. 3) Menggunakan kata ganti seperti beliau, bapak atau ibu untuk menyebut orang yang dihormati.

Memahami pendapat Chaer bahwa bentuk kesantunan berbahasa terdiri dari kesantunan berbahasa yang tidak dilakukan meliputi mengejek, menghina, menyuruh, menolak secara langsung, memaksa mitra tutur, menyombongkan diri dan tidak simpati serta berkata kasar yang menunjukan bahwa orang tersebut memiliki perilaku yang kasar pula. Sebaliknya, perilaku seseorang yang baik, benar dan santun dapat dilihat dari orang tersebut atau penutur menghargai, menghormati, memberikan pujian terhadap mitra tutur, memiliki sikap rendah hati dan simpati, mengucapkan kata terimakasih dan kata tolong kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat Pranowo dan Chaer bahwa bentuk kesantunan berbahasa yaitu menggunakan pilihan dan penggunaan bahasa yang sesuai, menghargai, menghormati, bersikap rendah hati dan simpati, tidak menghina, mengejek dan meremehkan orang lain. kesantunan berbahasa dapat membentuk kepribadian seseorang menjadi

baik, benar dan santun apabila seseorang atau penutur memperhatikan bentuk-bentuk kesantunan berbahasa.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesantunan Berbahasa

Pranowo (2009: 59) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesantunan berbahasa, antara lain :

a. Berbicara secara wajar dengan menggunakan akal sehat

Berbicara secara santun tidak dibuat-buat, tidak dilebih-lebihkan, tidak mendikte, menggurui serta tidak menyinggung perasaan orang lain. Berbicara santun berdasarkan fakta atau kenyataan dalam menyampaikan informasi kepada lawan tutur, membuat penutur akan mendapatkan kepercayaan, perhatian dan penghormatan dari mitra tutur.

b. Penutur mengedepankan pokok masalah yang diungkapkan

Bertutur santun merupakan cara bertutur dengan melihat pokok-pokok masalah yang diungkapkan, menggunakan kalimat sederhana dan inti masalah dapat tersampaikan dengan baik. Pokok pembicaraan menjadi penting apabila penutur dapat mengkomunikasikan, sehingga mitra tutur dapat memahami dan bersedia menerima pembicaraan tanpa ada unsur pemaksaan. Penyampaian pokok pembicaraan secara santun dapat dilakukan dengan cara memberi contoh, memberikan keterangan terhadap pembicaraan agar jelas dan tidak terjadi kesalahpahaman, memberi ilustrasi.

c. Penutur selalu berprasaangka baik kepada mitra tutur

Komunikasi dapat terjalin baik apabila penutur dan mitra tutur berprasaangka baik. Berprasaangka baik terhadap mitra tutur menunjukkan rasa menghargai dan menghormati, menciptakan suasana menyenangkan dalam berkomunikasi, munculnya sikap rendah hati yang membuat mitra tutur merasa dipuji.

d. Penutur bersikap terbuka dan menyampaikan kritik secara umum

Bersikap terbuka dalam memberikan masukan kepada orang lain dan bersikap terbuka dalam menerima masukan dari orang lain merupakan wujud kesantunan berbahasa. Menyampaikan kritik secara umum, tidak ditujukan secara khusus kepada lawan bicara agar dapat menjaga perasaan, menghargai dan menghormati lawan bicara. Sehingga penutur tidak menyinggung perasaan dan tidak menjatuhkan harkat martabat lawan bicara. Komunikasi yang santun tidak harus menghindari penyampaian krtitik atau masukan, penutur dapat menyampaikan kritik atau masukan secara terbuka dan bersifat umum.

e. Penutur mampu membedakan situasi bercanda dengan situasi serius

Bertutur menjadi santun apabila penutur mampu membedakan tuturan sesuai dengan situasinya. Artinya, penutur memiliki sikap empan papan. Empan papan merupakan sikap seseorang untuk menyesuaikan diri dengan tempat, waktu dan suasana dalam bertindak dengan mitra tutur. Penutur yang memiliki sikap empan papan adalah seseorang yang mampu mengendalikan diri dan memilah-milah

perkataan ketika bertutur serta dapat menyesuaikan pertuturan sesuai dengan situasi dan kondisi. Misalnya ketika dalam situasi formal atau rapat, seseorang diharapkan berbicara atau menyampaikan pendapat dengan ragam bahasa formal.

Memahami pendapat Pranowo bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kesantunan berbahasa adalah informasi atau pesan yang disampaikan berdasarkan pada fakta, bersikap terbuka dalam menyampaikan ide dan menerima masukan dari orang lain, mengkritik secara umum, mampu melihat situasi dan kondisi dalam menyampaikan pesan, dan memiliki prasangka baik terhadap mitra tutur sehingga mampu menerapkan prinsip-prinsip kesantunan berbahasa dengan baik.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Ketidaksantunan Berbahasa

Chaer (2010: 69) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketidaksantunan berbahasa, antara lain :

a. Menyampaikan kritik secara langsung dengan kata-kata kasar

Kritik kepada lawan tutur secara langsung dan dengan kata-kata kasar akan menyebabkan sebuah pertuturan menjadi tidak santun atau jauh dari peringkat kesantunan. Dengan memberikan kritik secara langsung kepada lawan tutur dengan kata-kata yang kasar dapat menyinggung perasaan lawan tutur/lawan bicara, tidak menghormati lawan tutur, cara penyampaian pesan secara tidak santun. Hal itu dikatakan tidak santun karena melanggar prinsip dan indikator

kesantunan berbahasa. Contohnya adalah siswa yang mengkritik gaya busana temannya dengan kata-kata yang kasar.

b. Dorongan rasa emosi ketika bertutur

Bertutur dengan dorongan rasa emosi penutur dapat membuat kesan bahwa penutur marah kepada lawan tuturnya. Tuturan yang diungkapkan dengan dorongan rasa emosi oleh penutur dianggap tidak santun, karena dengan rasa emosi penutur akan mengularkan kata-kata yang kasar tanpa bisa memilah-milah bahasa yang akan disampaikan lawan tuturnya. Bertutur dengan emosi dapat membuat penutur tidak menghormati, tidak menghargai lawan bicaranya. Jika dalam bertutur menggunakan emosi maka penutur kurang bisa mengendalikan atau mengontrol dirinya sendiri dan apapun yang dilakukan orang lain jika itu tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penutur maka semuanya itu akan salah. Dengan dorongan rasa emosi terkadang penutur memaksakan keinginannya kepada lawan bicara dan itu melanggar kesantunan berbahasa.

c. Protektif terhadap Pendapat

Ketika bertutur seorang penutur bersifat protektif terhadap pendapatnya. Hal ini dilakukan agar tuturan lawan tutur tidak dipercaya oleh pihak lain. Penuturan semacam ini biasanya ingin menunjukkan bahwa pendapat penutur adalah pendapat yang benar, sedangkan pendapat mitra tutur adalah pendapat yang salah. Protektif terhadap pendapat dikatakan tidak santun karena komunikasi yang

dilakukan menguntungkan bagi penutur sendiri dan membuat kerugian pada mitra tutur. Dengan menganggap bahwa pendapat penutur benar dan mitra tutur salah. Menyampaikan pendapat sebaiknya memperhatikan cara penyampaian pesan, kerendahan hati dan bisa menghormati mitra tuturnya walaupun pendapat mitra tutur bertentangan dengan pendapat penutur. Jika bisa menghormati mitra tutur diharapkan terjadi kesamaan atau kesepakatan antara keduanya.

d. Menyampaikan tuduhan atas dasar kecurigaan terhadap mitra tutur

Seringkali penutur menyampaikan tuduhan dalam tuturannya. Penuturan seperti ini menjadi tidak santun karena dengan menuduh lawan bicara berarti penutur tidak mempercayai atau tidak percaya dengan lawan bicara. Sering kali individu melakukan ini baik dilakukan secara sengaja atau tidak.

e. Sengaja ingin memojokkan mitra tutur dalam ber tutur

Adakalanya pertuturan menjadi tidak santun karena penutur dengan sengaja ingin memojokkan lawan tutur dan membuat lawan tutur tidak berdaya. Biasanya penutur akan memojokkan mitra tutur dengan sengaja jika mitra tutur itu dianggap sebagai ancaman bagi penutur dan akan membuat penutur merasa tidak tenang. Penutur akan terus memojokkan mitra tuturnya sampai mitra tuturnya tidak dapat melakukan pembelaan.

Kesimpulan menurut Chaer bahwa ketidaksantunan berbahasa disebabkan oleh penggunaan kata-kata yang kasar, cara penyampain pesan, kurang menghormati lawan bicara, berbicara dengan nada keras dan tidak menunjukkan kerendahan hati.

Cruse (dalam Gunarwan, 2007: 164) menjelaskan mengenai hal-hal yang mempengaruhi ketidaksantunan berbahasa, yaitu :

- a. Memperlakukan mitra tutur sebagai individu yang tunduk kepada penutur yakni dengan menghendaki agar mitra tutur melakukan sesuatu yang menyebabkan kebebasannya menjadi terbatas atau membuat mitra tutur mengeluarkan biaya seperti biaya sosial, fisik, psikologis dan sebagainya;
- b. Mengatakan hal-hal yang jelek mengenai diri mitra tutur dengan tujuan untuk menjatuhkan mitra tutur;
- c. Penutur mengungkapkan rasa senang atas kemalangan mitra tutur;
- d. Menyatakan ketidakseutujan dengan mitra tutur menggunakan kata-kata kasar dengan tujuan untuk menjatuhkan nama baik mitra tutur;
- e. Memuji diri sendiri atau membanggakan kelebihan diri penutur.

Memahami pendapat Cruse bahwa bahasa dapat membentuk perilaku seseorang dengan baik, benar dan santun apabila dapat menghindari yang menunjang ketidaksantunan berbahasa. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketidaksantunan berbahasa yaitu tidak menghargai mitra tutur, menghina dan menjelek-jelekan, kurang memiliki simpati dan terlalu membanggakan diri sendiri.

Berdasarkan pendapat Chaer dan Cruse bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang dapat menjadi tolok ukur seseorang yang dapat berbahasa baik, benar dan santun dapat menjadi kebiasaan dan membentuk perilaku seseorang menjadi baik. Namun, jika bahasa yang digunakan kasar dan tidak santun membuat orang tersebut memiliki perilaku yang buruk. Perilaku yang buruk terjadi ketika bertutur selalu diliputi pikiran dan perasaan yang buruk atau tidak tenang seperti ketika bertutur selalu menggunakan emosi, memojokan mitra tutur, memiliki prasangka buruk terhadap mitra tutur, menuduh dan bersikap protektif terhadap pendapat sendiri. Selain itu menghina mitra tutur, memaksa, membanggakan diri, dan mengungkapkan kesenangan atas penderitaan orang lain membuat penutur tidak memiliki sikap simpati terhadap mitra tutur. Ketidaksantunan berbahasa jika dibiarkan lama-kelamaan akan menjadi sebuah kebiasaan yang tidak baik. Penggunaan bahasa bisa menjadikan pisau atau kapas yang lembut, bisa membuat komunikasi sebagai keuntungan atau kerugian bagi penutur. Penggunaan bahasa yang santun dapat membuat lawan bicara menjadi percaya, segan, merasa dihormati dan memiliki simpatik terhadap penutur. Namun, bahasa juga bisa menjadi pisau yang tajam dan siap untuk mengoyak apa saja jika bahasa itu digunakan tanpa memperhatikan kesantunan, makna dan cara penyampainnya.

B. Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik Role Playing

1. Bimbingan Kelompok

a. Pengertian Bimbingan Kelompok

Menurut Tohirin (2013: 164) layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan (bimbingan) kepada individu (siswa) melalui kegiatan kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok, aktivitas, dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah individu (siswa). Tak hanya itu saja, topik-topik umum yang dibahas menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Topik pembicaraan dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok yang dibimbing oleh pembimbing/konselor. Memahami pendapat Tohirin bahwa bimbingan kelompok adalah suatu cara pemberian bantuan dalam bentuk kegiatan kelompok yang membahas topik-topik umum melalui dinamika kelompok dan diikuti oleh semua anggota kelompok.

Hartinah (2009: 7) layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama, melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan perkembangan dirinya, baik sebagai

individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan tindakan pelajar. Memahami pendapat Hartinah bahwa bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang membahas secara bersama-sama topik bahasan melalui dinamika kelompok untuk mencapai pemahaman individu dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan pendapat Tohirin dan Sulastriana dapat dipahami bahwa kegiatan bimbingan kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang mengajak anggota kelompok untuk membahas topik-topik tertentu melalui dinamika kelompok agar anggota kelompok dapat mengambil keputusan secara mandiri.

Walgito (2005: 10) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan untuk membantu mengatasi masalah bersama atau untuk membantu individu yang menghadapi masalah dengan menempatkannya dalam suatu kehidupan kelompok. Memahami pendapat Walgito bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang membantu individu dalam menghadapi masalah melalui kegiatan kelompok.

Narti (2014: 17) mengemukakan bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bantuan atau bimbingan kepada individu melalui kegiatan kelompok. Aktivitas dan dinamika kelompok diwujudkan untuk membahas berbagai hal dalam pengembangan atau pemecahan masalah individu yang menjadi peserta

layanan. Memahami pendapat Narti bahwa layanan bimbingan konseling merupakan cara pemberian bantuan melalui dinamika kelompok dalam pengembangan dan pemecahan masalah individu secara bersama-sama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok yaitu cara pemberian bantuan kepada individu yang dilaksanakan dalam kegiatan kelompok untuk membahas masalah-masalah/topik-topik umum secara bersama-sama melalui dinamika kelompok, sehingga individu dapat mengambil keputusan secara mandiri.

b. Tujuan Bimbingan Kelompok

Prayitno (2004: 2) secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan sosialisasi siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Memahami pendapat Prayitno bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah untuk melatih kemampuan sosial yaitu komunikasi dan sosialisasi siswa agar dapat melakukan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Winkel dan Hastuti (2004: 564) tujuan bimbingan kelompok yaitu supaya orang yang dilayani menjadi mampu mengatur kehidupan sendiri, memiliki pandangannya sendiri dan tidak sekedar meniru pendapat orang lain, mengambil sikap sendiri dan berani menanggung konsekuensi-konsekuensi dari tindakannya. Memahami

pendapat di atas bahwa tujuan bimbingan kelompok yaitu seseorang dapat berkomunikasi dengan baik, mampu mengungkapkan pendapat sendiri dan mampu membuat keputusan secara mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok yaitu untuk melatih kemampuan sosial individu dalam berkomunikasi, mampu memahami kemampuan diri sendiri, mampu mengungkapkan pendapat dan menghargai pendapat orang lain, serta mampu membuat keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab.

c. Fungsi Bimbingan Kelompok

Romlah (2001: 3) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok dilakukan untuk mencegah timbulnya masalah pada individu dan mengembangkan potensi individu.

Fungsi yang terdapat pada bimbingan kelompok antara lain :

1) Fungsi Pemahaman

Fungsi pemahaman merupakan fungsi yang membantu individu dalam kegiatan kelompok agar memiliki pemahaman terhadap dirinya (potensinya) dan lingkungan (pendidikan, pekerjaan, dan norma agama). Berdasarkan fungsi pemahaman, individu diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal, mengetahui kelebihan dan kelemahan diri, serta dapat menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan.

2) Fungsi Pemeliharaan

Fungsi pemeliharaan yaitu memelihara segala sesuatu yang baik yang ada pada diri setiap individu, baik dari hasil pembawaan atau hasil perkembangan yang telah dicapai. Inteligensi yang tinggi, bakat yang istimewa, minat yang menonjol untuk hal-hal yang positif dan reproduktif, sikap dan kebiasaan yang telah terbina dalam bertindak dan bertingkah laku dalam sehari-hari, kesehatan, hubungan sosial yang harmonis dan berbagai aspek positif lainnya yang perlu dipertahankan dan dipelihara. Berdasarkan fungsi pemeliharaan, individu diharapkan mampu memelihara sikap, tingkah laku yang baik agar tetap terbina hubungan yang harmonis dalam lingkungannya.

3) Fungsi Pengembangan

Fungsi pengembangan merupakan fungsi yang membantu individu dalam mengembangkan potensi, bakat, minat dan intelegensi anggota kelompok yang dimiliki.

Dari penjabaran fungsi-fungsi diatas dapat dipahami bahwa pemahaman terhadap diri sendiri merupakan hal yang sangat penting. Dengan individu dapat memahami diri sendiri maka individu diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Setelah individu memahami bakat, minat yang dimiliki setiap individu, maka bakat, minat atau potensi dipelihara

dan dikembangkan. Pemeliharaan dan pengembangan dapat membantu individu dalam mengembangkan pribadi secara terarah dan berkelanjutan. Sehingga diharapkan individu dapat mencapai perkembangan secara optimal.

d. Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok

Menurut Prayitno (dalam Abidin dan Budiyo, 2010 : 64-68) pelaksanaan bimbingan kelompok ada 4 tahapan yaitu :

1) Tahapan I : Tahap Pembentukan

Tahap pembentukan merupakan suatu tahapan untuk membentuk individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama, suasana, kenyamanan antar anggota kelompok. Tahap pembentukan ini merupakan tahap pengenalan anggota kelompok, keterlibatan setiap anggota dalam kegiatan kelompok dan memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan bimbingan kelompok. Tujuan dari tahap pembentukan yaitu anggota dapat memahami maksud dan tujuan dari bimbingan kelompok, menumbuhkan minat anggota untuk mengikuti kegiatan kelompok, menumbuhkan sikap terbuka antar anggota dalam menyampaikan pendapat, masukan, ide maupun gagasan. Selain itu tahapan pembentukan bertujuan untuk menumbuhkan suasana menyenangkan, kenyamanan, saling mengenal satu dengan

lainnya, mengembangkan sikap percaya, saling menerima dan membantu antar anggota kelompok.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pembentukan adalah mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok, menjelaskan asas-asas dalam kegiatan bimbingan kelompok, anggota kelompok saling mengenalkan diri, dan melakukan permainan pengakraban antar anggota untuk menumbuhkan dinamika kelompok.

2) Tahap II : Peralihan

Tahap peralihan atau biasa disebut sebagai tahap transisi merupakan tahapan untuk mengalihkan atau menjembatani kegiatan dari tahap pembentukan ke tahap kegiatan secara terarah. Tujuan dari tahap peralihan yaitu dapat menumbuhkan sikap saling mempercayai antar anggota kelompok sehingga terbebas dari perasaan ragu, malu untuk memasuki tahap selanjutnya, menumbuhkan rasa saling mengenal antar anggota dan menumbuhkan minat anggota untuk terlibat atau berperan secara aktif dalam kegiatan kelompok.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap peralihan yaitu menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya, menawarkan atau mengamati kesiapan anggota kelompok untuk menjalani kegiatan pada tahap berikutnya, membahas suasana yang terjadi dan meningkatkan partisipasi atau

keikutsertaan anggota kelompok pada tahap berikutnya, tetapi jika dinamika kelompok belum muncul atau terdapat keraguan dalam anggota kelompok maka perlu kembali pada tahap pembentukan dan dimantapkan terlebih dahulu.

3) Tahap III : Kegiatan Inti Kelompok

Pembahasan topik dilakukan dengan menghidupkan dinamika kelompok. Tujuan tahap kegiatan yaitu membahas suatu topik permasalahan yang dialami anggota kelompok secara mendalam dan tuntas, keikutsertaan anggota secara aktif serta terciptanya suasana dinamis dalam pembahasan baik kemampuan berkomunikasi, unsur-unsur tingkah laku, pemikiran, perasaan maupun pendapat yang dikemukakan oleh anggota kelompok.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap kegiatan adalah pemimpin kelompok mengemukakan atau menentukan suatu topik yang dibahas, tanya jawab antar anggota dan pemimpin kelompok mengenai topik yang dikemukakan oleh pemimpin kelompok, anggota kelompok membahas topik atau masalah secara tuntas dan mendalam serta melakukan kegiatan selingan agar kebersamaan terjaga dan tidak membosankan. Kebersamaan yang baik dalam kegiatan kelompok membantu anggota untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan sosialisasi.

4) Tahap IV : Tahap Pengakhiran

Tahap pengakhiran merupakan tahap akhir dari kegiatan bimbingan kelompok untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai dalam kegiatan kelompok serta merencanakan tindak lanjut (*follow up*) kegiatan kelompok. Tujuan tahap pengakhiran yaitu terungkapnya pesan dan kesan anggota kelompok terhadap pelaksanaan kegiatan, terungkapnya hasil kegiatan yang telah dicapai dan dikemukakan oleh anggota, terumuskannya rencana kegiatan selanjutnya dan tetap terjalannya kebersamaan meskipun kegiatan diakhiri.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengakhiran adalah pemimpin kelompok mengemukakan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, membahas kegiatan lanjutan, pemimpin dan anggota mengemukakan kesan, pesan, harapan dan hasil-hasil dalam kegiatan kelompok.

Memahami pendapat Prayitno mengenai tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu tahap pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran. Empat tahap bimbingan kelompok dapat membantu individu melalui kegiatan kelompok dalam menyusun rencana, membantu mengambil keputusan, membantu memahami diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar dalam membentuk perilaku yang efektif atau perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat/budaya.

Prosedur pelaksanaan bimbingan kelompok menurut Azam (2016: 141) yaitu :

1) Tahap Pembukaan

- a) Menerima anggota kelompok secara terbuka dan mengucapkan terimakasih atas kehadirannya serta dilanjutkan dengan berdoa.
- b) Memperkenalkan diri antar anggota dan pemimpin kelompok, jika belum saling mengenal satu dengan lainnya.
- c) Menjelaskan tujuan pelaksanaan bimbingan kelompok.
- d) Mengadakan persetujuan waktu pelaksanaan kegiatan dengan anggota kelompok.
- e) Melakukan ice breaking untuk menghangatkan suasana kelompok.

Tahap pembentukan merupakan tahap pengenalan, menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok dan terbangunnya kebersamaan dalam kelompok agar anggota dapat berpartisipasi didalam kegiatan kelompok. Membuat anggota kelompok merasa nyaman, merasa dihargai, tidak malu merupakan faktor penting untuk kesuksesan pada tahap selanjutnya.

2) Tahap Peralihan

- a) Mendorong dibahasnya suasana perasaan yang dirasakan oleh anggota kelompok.
- b) Menanyakan kesiapan anggota kelompok secara keseluruhan.

Tahap peralihan merupakan jembatan antara tahap pertama dengan tahap ketiga. Pada tahap peralihan ini pemimpin kelompok mengamati dan menanyakan kesiapan anggota kelompok secara psikis dan fisik. Jika anggota kelompok sudah siap, maka bisa dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

3) Tahap Kegiatan

- a) Implementasi bentuk dan teknik layanan bimbingan kelompok.
- b) Membawa anggota kelompok pada topik bahasan.
- c) Membahas materi layanan secara mendalam dan tuntas.

Pada tahap kegiatan, pemimpin kelompok dapat menstimulasi anggota kelompok dengan pertanyaan apa, mengapa dan bagaimana untuk menghidupkan dinamika kelompok dan untuk mengontrol peran anggota kelompok sehingga masing-masing anggota dapat menyampaikan pendapatnya secara merata.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap ini, anggota kelompok menyampaikan kesimpulan hasil kegiatan secara lugas dan baik agar tidak menyinggung anggota lain, menyampaikan kesan dan harapan pada kegiatan selanjutnya dan menentukan komitmen pada kegiatan selanjutnya. Pemimpin kelompok menutup kegiatan bimbingan kelompok dengan berdoa bersama.

Berdasarkan pendapat Prayitno dan Azam dapat disimpulkan bahwa tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu 1) tahap pembentukan, ucapan terimakasih atas kehadiran anggota kelompok, berdoa, menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok, menjelaskan asas-asas, pengenalan anggota kelompok dan melakukan permainan. 2) tahap peralihan, menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya, mengamati dan menanyakan kesiapan anggota kelompok. 3) tahap kegiatan, pemimpin kelompok menentukan suatu topik yang dibahas, tanya jawab mengenai topik yang dikemukakan oleh pemimpin kelompok, anggota kelompok membahas topik atau masalah secara tuntas dan mendalam serta melakukan kegiatan selingan agar kebersamaan terjaga dan tidak membosankan. 4) tahap penutup merupakan tahapan akhir pada bimbingan kelompok pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, anggota kelompok mengemukakan kesan dan pesan, dan menyepakati kegiatan selanjutnya serta diakhiri dengan berdoa.

2. Pendekatan Behavioristik

Pendekatan behaviorisme adalah suatu pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia. Pendekatan behavioral memiliki asumsi dasar bahwa setiap tingkah laku individu dapat dipelajari, tingkah laku lama dapat diganti dengan tingkah laku baru dan manusia memiliki potensi

untuk berperilaku baik atau buruk, benar atau salah. Manusia juga dipandang sebagai individu yang mampu melakukan refleksi atas tingkah lakunya sendiri, mengatur serta mengontrol tingkah lakunya, dan dapat belajar tingkah laku baru atau dapat mempengaruhi orang lain (Komalasari, 2016: 152). Memahami pendapat Komalasari bahwa behaviorisme yaitu perilaku individu merupakan hasil belajar dari lingkungan dimana individu dapat mempengaruhi perilaku orang lain dan diri sendiri, memahami dan mengontrol perilaku individu melalui proses belajar individu dapat mengubah perilaku yang dikehendaki.

Teori behaviorisme lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar berarti perubahan perilaku individu dipengaruhi oleh lingkungan. Teori belajar lebih menekankan pada tingkah laku, memandang individu sebagai makhluk relatif yang memberi respon terhadap lingkungan. Ciri dari teori belajar adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peran lingkungan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh sehingga dapat memunculkan perilaku baru (Baedowi, 2014: 103). Memahami pendapat Baedowi bahwa teori behaviorisme lebih menekankan pada perubahan perilaku individu yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat Komalasari dan Baedowi dapat diambil kesimpulan bahwa behaviorisme merupakan perubahan perilaku individu didapat dari proses belajar yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, sehingga setiap individu memiliki pengalaman berbeda-beda yang membentuk perilaku baru dan belajar mengontrol perilaku tersebut.

Pandangan behavioristik tentang manusia adalah bahwa kepribadian manusia mencakup pola-pola hubungan yang unik antara perilaku manusia dengan lingkungan beserta konsekuensinya. Kepribadian manusia dikembangkan karena adanya kematangan dan hukum belajar. Seseorang dapat merubah perilaku atau melakukan modifikasi perilaku ketidaksantunan berbahasa melalui proses belajar. Perilaku ketidaksantunan berbahasa dipengaruhi oleh lingkungan sekitar dan perkembangan zaman, sehingga banyak orang yang kurang memahami dirinya sendiri, kurang dapat mengontrol perilakunya sendiri. Pendekatan behavioral mengajarkan kepada manusia bahwa perilaku dapat diperbarui melalui kebiasaan-kebiasaan berperilaku yang baru, misalnya kebiasaan seseorang berbahasa secara santun yang akan menjadi bagian baru kepribadian seseorang.

Hartono dan Soedarmadji (2012: 120) menyatakan bahwa acuan dasar teori kepribadian sebagai berikut :

- 1) Perilaku individu bukan merupakan suatu fenomena mental, melainkan ditentukan dari proses belajar, sikap, kebiasaan.
- 2) Perbedaan individu disebabkan oleh pengalaman yang berbeda.

- 3) Dualisme seperti pikiran dan tubuh, tubuh dan jiwa bukan merupakan hal yang ilmiah, sehingga tidak dapat diprakirakan dan tidak dapat mengatur perilaku manusia.
- 4) Perkembangan kepribadian dibatasi oleh sifat genetik, tetapi lingkungan tempat individu berada mempunyai pengaruh yang besar terhadap perubahan perilaku individu.

Memahami pendapat Hartono dan Soedarmadji bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman yang didapat melalui belajar dan kebiasaan dari lingkungan sehingga perilaku tersebut dapat ditambah dan dihilangkan dengan cara belajar. Individu tidak dapat melihat kepribadian individu lain tanpa melihat perilaku yang dimunculkan, karena pikiran, jiwa atau perasaan tidak dapat diterjemahkan.

Teknik bimbingan kelompok dengan pendekatan behavioristik merupakan suatu pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia yang menekankan pada perubahan perilaku dipengaruhi oleh lingkungan. Perubahan perilaku individu dipengaruhi oleh lingkungan melalui proses belajar, sehingga perilaku lama individu dapat diubah menjadi perilaku baru melalui proses belajar dari lingkungan. Individu dipandang memiliki potensi mampu melakukan refleksi atas perilakunya sendiri, mengatur dan mengontrol perilakunya serta belajar tingkah laku yang baik dari lingkungan tempat individu berada.

3. Teknik *Role Playing*

a. Pengertian Teknik *Role Playing*

Corsini (dalam Romlah, 2001: 109) *role playing* yaitu sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku dan menunjukan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau seseorang dalam bertindak laku. Memahami pendapat diatas bahwa *role playing* merupakan kegiatan bermain peran yang membantu individu memahami diri sendiri dan memahami perilaku orang lain, mengetahui permasalahan yang dihadapi sehingga individu dapat mengembangkan keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Roestiyah (dalam Prihatin, dkk. 2016: 4) menyatakan bahwa teknik *role playing* ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia dimana siswa bisa berperan, memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologi. Memahami pendapat Rostiyah bahwa *role playing* merupakan kegiatan bermain peran yang membantu individu agar dapat mengekspresikan ungkapan secara verbal maupun non verbal

dalam memerankan suatu peran tertentu untuk mengembangkan konsep diri positif.

Bennet (dalam Romlah, 2001: 99) bermain peran adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi di kehidupan yang sebenarnya. Dapat dijelaskan bahwa *role playing* adalah suatu kegiatan yang mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial agar individu dapat mempelajari perilaku baru sehingga individu dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Memahami pengertian Corsini, Roestiyah dan Bennet dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah suatu strategi dalam pengubahan perilaku dengan cara memainkan peran tertentu untuk mengembangkan konsep diri positif, memahami perilaku diri sendiri dan memahami perilaku orang lain dengan cara mengekspresikan ungkapan secara verbal maupun non verbal.

Teknik *role playing* dapat menggambarkan perasaan individu baik yang dipikirkan atau yang diekspresikan. Emosi dan ide-ide yang muncul dalam bermain peran dapat diinternalisasi dalam diri sehingga akan membawa individu pada kesadaran yang selanjutnya akan memberikan arah pada perubahan perilaku individu.

b. Tujuan *Role Playing*

Secara umum tujuan *role playing* adalah untuk membantu individu agar dapat menghargai perasaan orang lain dan dapat mengelola diri sendiri serta mengendalikan emosi pada saat proses bermain peran berlangsung. Ketika melakukan *role playing*, seseorang menjadi terlibat secara aktif dalam sebuah proses yang dinamis. Mereka dapat menampilkan berbagai peran dari kehidupan mereka dalam suatu cara yang melibatkan pergerakan fisik dengan penuh semangat.

Hasan (1996: 226) menjelaskan bahwa *role playing* bertujuan bahwa agar siswa mampu menghayati peran yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran tersebut akan diperoleh pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang. Memahami pendapat Hasan bahwa tujuan *role playing* adalah siswa mampu memahami diri sendiri, memahami perilaku orang lain, sikap, nilai yang berkembang dan berdiskusi mengenai strategi pemecahan masalah sehingga akan tercipta perilaku yang dikehendaki.

Huda (2013: 120) tujuan *role playing* sebagai berikut :

- 1) Siswa mampu menganalisis nilai dan perilakunya masing-masing dengan cara belajar memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- 2) Siswa mampu mengembangkan strategi pemecahan masalah dengan cara siswa mampu mengambil keputusan dan belajar bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambil.
- 3) Siswa dapat meningkatkan rasa empati terhadap orang lain.

- 4) Siswa dapat memperoleh informasi mengenai masalah dan norma sosial di lingkungan sekitar, sehingga siswa dapat belajar untuk mengendalikan diri dan beradaptasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut pendapat Huda dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan *role playing* untuk belajar memahami diri sendiri dan orang lain, mampu memecahkan masalah dan belajar mengambil keputusan, bertanggung jawab terhadap perilaku, mengembangkan sikap empati dan simpati terhadap orang lain sehingga individu dapat memahami dan menghargai orang lain.

Wahyuningsih, dkk. (2014: 3) *role playing* merupakan alat untuk menciptakan lingkungan belajar yang dirancang terhadap peningkatan keterlibatan siswa, melalui *role playing* diharapkan siswa dapat:

- 1) Mengeksplorasi persaannya;
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya;
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi;
- 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai macam cara.

Memahami pendapat Wahyuningsih, dkk. bahwa dengan *role playing* diharapkan siswa dapat mengeksplorasi perasaan, kemampuan, sikap, nilai, persepsi, dapat menambah wawasan, mengembangkan keterampilan dan mampu mengeksplorasi inti masalah serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pendapat Hasan, Huda dan Wahyuningsih, dkk. dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan *role playing* adalah membantu individu memahami diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari sehingga individu mampu mengeksplorasi perasaan, mengembangkan nilai, sikap simpati dan empati, serta belajar bertanggung jawab mengambil keputusan dalam pemecahan masalah untuk memunculkan perilaku baru.

Tujuan *role playing* dalam penelitian ini adalah untuk membantu individu mengembangkan pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain yang terkait dengan kesantunan berbahasa, membantu individu dalam memahami berbagai hal yang terkandung dalam sebuah hubungan baik dari perspektif mereka maupun dari sudut pandang orang lain. Dengan demikian bermain peran dapat membantu individu dalam mempelajari perilaku mereka sendiri dan memahami perilaku orang lain, sehingga individu diharapkan dapat mengeksplorasi perilakunya sendiri.

c. Tahap-tahap Pelaksanaan *Role Playing*

Hamalik (2001: 214-217) mengemukakan bahwa *role playing* dapat dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu :

a. Persiapan dan Instruksi

1) Memilih tema atau permasalahan yang akan dimainkan.

Tema yang dipilih sebaiknya menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya tema tersebut bagi siswa.

2) Sebelum pelaksanaan *Role Playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interkatif.

3) Memberikan penjelasan dan instruksi kepada siswa.

Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para pemeran dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Siswa bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan atau perbuatan ulang pengalaman. Dalam koordinasi pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

1) Pemeran memainkan perannya sepanjang situasi bermain peran.

2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainannya tersebut.

- 3) Setelah permainan peran selesai atau ketika berhenti dititik-titik penting, keseluruhan siswa berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Diskusi dibimbing oleh guru/konselor dengan tujuan mengembangkan pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna bagi hidup siswa, yang pada akhirnya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lain dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi

- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tulisan maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermainn peran. Siwa memberikan kesan dan pesan selama mengikuti kegaitan bermain peran untuk meningkat kegiatan bermain peran selanjutnya.
- 2) Menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Melakukan evaluasi kegiatan bisa dalam bentuk komentar dan catatan-catatan yang dibuat selama mengikuti kegiatan bermain peran. Evaluasi yang telah dilakukan dapat menjadi acuan atau perbaikan guru BK untuk pelaksanaan bermain peran selanjutnya.

Langkah-langkah *role playing* dari pendapat Hamalik dapat dipahami bahwa persiapan dan penjelasan dari pemimpin kelompok tentang peran yang akan diperankan, persiapan siswa melaksanakan *role playing*, pelaksanaan *role playing* dan mendiskusikan kegiatan *role playing* yang telah dilakukan.

Prosedur pelaksanaan *role playing* terstruktur menurut Romlah (2001: 123) adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan, pada tahap ini yang perlu dilakukan adalah menentukan topik yang akan dibahas, membuat garis besar kegiatan bermain peran dan membuat skenario.
- 2) Pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan diperlukan menciptakan *rapport* atau hubungan baik antar anggota kelompok, melakukan tanya jawab, menentukan kelompok bermain dan menjelaskan tugas pada kelompok penonton.
- 3) Evaluasi dan diskusi. Pada tahap ini pemimpin kelompok melakukan evaluasi dan mendiskusikan bersama tentang jalannya kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan, saling bertukar pendapat tentang solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang telah diperankan sehingga anggota kelompok dapat memahami diri sendiri dan orang lain terkait perilaku yang patut untuk dicontoh.
- 4) Ulangan permainan. Kegiatan *role playing* dilakukan secara berulang-ulang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu perubahan perilaku lebih baik lagi. Pengulangan permainan dilakukan agar peran yang dimainkan dapat terinternalisasi didalam diri individu, sehingga terjadi perubahan perilaku.

Berdasarkan dua pendapat diatas dapat dipahami bahwa pelaksanaan teknik *role playing* adalah persiapan dan penjelasan dari pemimpin kelompok, persiapan siswa melakukan *role playing*,

pelaksanaan *role playing*, evaluasi dan mendiskusikan kegiatan *role playing* yang telah dilaksanakan. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk belajar memahami diri sendiri dan memahami orang lain melalui peran-peran yang dimainkan, berdiskusi dan saling bertukar pendapat mengenai topik yang diperagakan sehingga individu secara bersama-sama mencari solusi atau jalan keluar dari permasalahan yang telah dilaksanakan. Diskusi menjadikan anggota kelompok terlibat aktif dalam proses belajar dari lingkungan, sehingga diharapkan anggota dapat memahami peran dan nilai serta mampu mengaplikasikan nilai dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik *Role Playing*

a. Pengertian Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik *Role Playing*

Berdasarkan pengertian bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* yang telah dibahas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* adalah layanan bimbingan kelompok yang membahas topik atau masalah melalui kegiatan kelompok untuk membantu individu memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan melakukan diskusi atau bertukar pendapat terhadap peran yang telah dimainkan dengan harapan peran tersebut dapat terinternalisasi didalam diri sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu anggota mampu memodifikasi perilaku, memahami

dan mengontrol perilaku serta mampu mengaplikasikan peran dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik *Role Playing*

Pelaksanaan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* merupakan pelaksanaan yang mengkombinasikan tahapan-tahapan bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Prayitno dengan tahapan pembentukan, peralihan, kegiatan dan penutup. Berikut tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing* adalah sebagai berikut :

1) Tahap Pembentukan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap pembentukan adalah mengucapkan terimakasih atas kehadiran anggota kelompok, berdoa sebelum melakukan kegiatan, menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok, menjelaskan asas-asas kegiatan yang harus ditaati, saling memperkenalkan diri, dan melakukan permainan untuk menumbuhkan dinamika kelompok.

2) Tahap Peralihan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap peralihan adalah menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya, mengamati dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya, membahas

suasana yang terjadi dan meningkatkan partisipasi atau keikutsertaan anggota kelompok pada tahap berikutnya, tetapi jika dinamika kelompok belum muncul atau terdapat keraguan dalam anggota kelompok maka perlu kembali pada tahap pembentukan dan dimantapkan terlebih dahulu.

3) Tahap Kegiatan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap kegiatan adalah pemimpin kelompok mengemukakan atau menentukan suatu topik yang dibahas, tanya jawab antar anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas mengenai topik yang dikemukakan oleh pemimpin kelompok, anggota kelompok membahas topik atau masalah secara tuntas dan mendalam serta melakukan kegiatan selingan agar kebersamaan terjaga dan tidak membosankan. Tahapan kegiatan dalam membahas topik atau masalah akan dilakukan dengan teknik *role playing*, antara lain dengan melakukan persiapan dan penjelasan dari pemimpin kelompok tentang peran yang akan diperankan, persiapan siswa melaksanakan *role playing*, pelaksanaan *role playing* dan mendiskusikan kegiatan *role playing* yang telah dilakukan, melakukan evaluasi kegiatan *role playing*. Menetapkan pemain peran dan menetapkan pemain penonton serta melakukan pergiliran bermain peran dalam setiap pertemuan supaya anggota dapat merasakan dan memahami peran tersebut dengan baik

sehingga anggota kelompok dapat melakukan perubahan perilaku dengan pengulangan-pengulangan bermain peran dan perilaku yang diharapkan dapat menjadi kebiasaan sehingga anggota mampu mengontrol perilaku santun tersebut ketika bertutur kata dalam kehidupan sehari-hari. Catatan-catatan yang dibuat selama mengikuti kegiatan bermain peran dapat digunakan sebagai acuan atau perbaikan untuk pelaksanaan bermain peran selanjutnya

4) Tahap Penutup

Kegiatan yang dilakukan pada tahap penutup adalah pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri, anggota kelompok mengemukakan kesan dan pesan, dan menyepakati kegiatan selanjutnya serta diakhiri dengan berdoa.

C. Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioral dengan Teknik *Role Playing* terhadap peningkatan Pemahaman Kesantunan Berbahasa

Kesantunan berbahasa merupakan tata bahasa seseorang yang dipergunakan sesuai dengan unsur budaya masyarakat setempat untuk menjaga dan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Berbahasa secara santun merupakan dasar bagi setiap orang dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat menjaga harkat dan martabat diri sendiri dan orang lain, dapat membantu individu dalam beradaptasi dengan lingkungan maupun teman sebaya.

Faktor penyebab ketidaksantunan berbahasa siswa disebabkan kritikan secara langsung dengan menggunakan kata-kata kasar, kurang menghargai pendapat orang lain, bertutur kata dengan dorongan emosi, menuduh lawan

tutur, sengaja memojokan lawan tutur, pemilihan dan penggunaan kata-kata kurang sopan sehingga menyakiti perasaan lawan tutur.

Berbahasa secara santun diperlukan prinsip-prinsip kesantunan berbahasa agar komunikasi dapat terjalin dengan baik antar warga sekolah. Kesantunan berbahasa dalam komunikasi verbal dapat dilihat dari beberapa prinsip-prinsip kesantunan berbahasa antara lain maksim kebijaksanaan, maksim penerimaan, maksim kemurahan, maksim kerendahan hati, maksim kecocokan dan maksim kesimpatian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembimbing SMK Muhammadiyah 1 Borobudur dan hasil observasi langsung kepada siswa, terbukti masih banyak siswa yang melanggar prinsip-prinsip kesantunan berbahasa seperti memanggil guru atau teman dengan nama samaran, berbicara teriak-teriak, mengancam, mengintimidasi, kurang menghargai orang lain.

Peneliti menggunakan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa. Bimbingan kelompok merupakan cara pemberian bantuan kepada individu yang membahas topik atau masalah secara bersama-sama melalui dinamika kelompok sehingga anggota dapat mengambil keputusan secara mandiri dengan pertimbangan-pertimbangan dari anggota kelompok. Teknik *role playing* adalah suatu startegi pengubahan perilaku dengan cara memainkan peran tertentu, lalu mendiskusikan hasil dari bermain peran serta melakukan evaluasi untuk melihat adanya perubahan perilaku yang ditandai dengan terinternalisasinya peran dalam diri sehingga individu mampu memahami diri

sendiri dan orang lain serta menjadikan kebiasaan dalam betutur kata secara santun dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui bimbingan kelompok diharapkan siswa mampu memahami kesantunan berbahasa dan mampu mempraktekkan kesantunan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari, terutama ketika berkomunikasi dengan orang lain, sehingga kesantunan berbahasa dapat menjadi bagian dari perubahan perilaku individu yang baik dan mencerminkan kepribadian baik pula bagi penuturnya.

D. Kerangka Berfikir

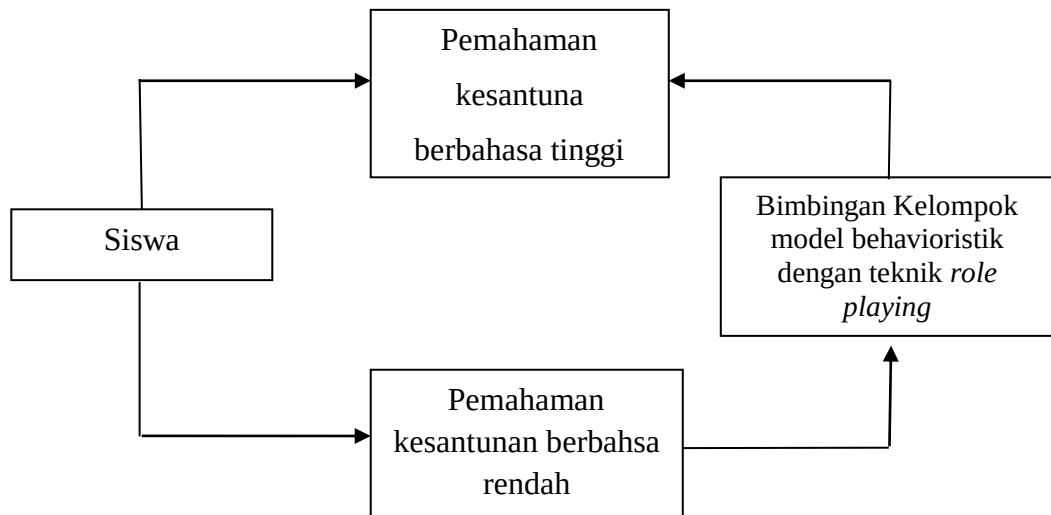
Siswa SMK Muhammadiyah 1 Borobudur khususnya kelas XI Tata Busana, masih banyak yang memiliki pemahaman kesantunan berbahasa rendah. Siswa yang memiliki pemahaman kesantunan berbahasa yang rendah sering mengalami permasalahan dalam kaitannya berinteraksi dan berkomunikasi dalam kesehariannya, misalnya memanggil guru atau teman dengan nama samaran, memanggil dengan teriak-teriak, menuduh teman, memaki-maki, mengancam, mengintimidasi, serta pemilihan dan penggunaan kata yang kurang sopan seperti tidak mengucapkan terimakasih, tidak menggunakan kata tolong untuk meminta batuan.

Siswa yang memiliki kesantunan berbahasa rendah akan mengalami permasalahan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Siswa yang sering bertutur kata tidak santun dapat menimbulkan kesalahpahaman, permusuhan, menyikiti perasaan orang lain, pertikaian, intimidasi terhadap orang lain yang membuat hubungan menjadi tidak harmonis. Sehingga siswa-siswa tersebut sebaiknya diberi penanganan yang tepat agar pemahaman kesantunan

berbahasa meningkat dan menjalin hubungan yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti menggunakan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa. Bimbingan kelompok merupakan cara pemberian bantuan kepada individu yang membahas topik atau masalah secara bersama-sama melalui dinamika kelompok sehingga anggota dapat mengambil keputusan secara mandiri mengenai pemahaman kesantunan berbahasa terutama dalam bertutur kata. Teknik *role playing* adalah suatu startegi pengubahan perilaku dengan cara memainkan peran tertentu dan dilakukan secara berulang-ulang agar perilaku yang ingin dirubah dapat dimunculkan dengan mampu menerapkan perilaku yang baru dalam berinteraksi dengan lingkungan. Setelah melakukan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* tersebut, diharapkan siswa dapat merubah perilakunya yang semula memiliki pemahaman kesantunan berbahasa rendah dapat meningkat menjadi tinggi seperti yang lainnya.

Lebih jelasnya, maka kerangka pemikiran digambarkan pada bagan berikut ini :



Gambar 1
Bagan Kerangka Berfikir

E. Hipotesis

Hipotesis (Sugiyono, 2010: 96) merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Penelitian ini, merujuk pada teori, deskripsi dan hasil penelitian, sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara yang sistematis dan terencana dalam mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan. Hal yang dibahas dalam metode penelitian ini meliputi identifikasi dan definisi operasional variabel, subjek dan desain penelitian serta metode pengumpulan dan teknik analisis data.

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Ada dua variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel terikat : Kesantunan berbahasa
2. Variabel bebas : Pengaruh Bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*

B. Definisi Operasional Variabel

1. Pemahaman kesantunan berbahasa adalah cara bertutur seseorang yang sesuai dengan budaya masyarakat yang didasari oleh prinsip-prinsip kesantunan. Berbahasa secara santun diperlukan penggunaan prinsip-prinsip kesantunan berbahasa ditandai dengan maksim kebijaksanaan, maksim penerimaan, maksim kemurahan, maksim kerendahan hati, maksim kecocokan dan maksim kesimpatian.
2. Bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* adalah cara pemberian bantuan kepada individu menggunakan

dinamika kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan teknik *role playing* atau bermain peran.

C. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi (Sugiyono, 2010: 117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/ obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur yaitu 26 orang.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa anggota populasi yang memiliki kesantunan berbahasa rendah. Sampel berjumlah 20 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 10 siswa.

3. Sampling

Penentuan sampel penelitian ini adalah menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik untuk menentukan sampel dari populasi berdasarkan tujuan atau karakteristik yang telah ditentukan. Prinsip kesantunan berbahasa yang ditaati oleh siswa (Rahardi, 2005: 60) : (1) maksim kebijaksanaan, (2) maksim penerimaan, (3) maksim kemurahan, (4) maksim kerendahan hati, (5) maksim kecocokan, (6) maksim kesimpitan.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen murni (*true experimental*). Penelitian ini menggunakan jenis desain *pretest-posttest control group design*. Desain tersebut merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada subyek. Secara umum dapat digambarkan pada tabel berikut :

Tabel 1
Pretest-posttest control group design dengan satu macam perlakuan

	<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ dan O₃ : *Pre-test*

X : BKp Model Behavioristik dengan Treatment (Perlakuan)

- : BKp Model behavioristik tidak diberi Treatment
(Perlakuan)

O₂ dan O₄ : *Post-test*

Langkah awal dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen (O₁) dan kelompok kontrol (O₃) dengan tujuan untuk mengukur kondisi awal subyek penelitian sebelum diberikan perlakuan. Kedua, kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) yaitu bimbingan kelompok model

behavioristik dengan teknik *role playing*, dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun modul bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*. Kisi-kisi modul bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* dijelaskan dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2
Kisi-kisi Modul Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik *Role Playing* terhadap Peningkatan Kesantunan Berbahasa

No	Tema	Tujuan	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Memaksimalkan maksimal kebijaksanaan dengan teknik <i>role playing</i>	a. Siswa mampu menghargai orang lain dalam bertutur kata. b. Siswa dapat memahami cara berbicara yang santun. c. Siswa mampu mengentaskan masalah yang menghambat dalam kesantunan berbahasa. d. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> yang digunakan terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa.	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Penutup	70 Menit
2.	Memaksimalkan maksimal penerimaan dengan teknik <i>role playing</i>	a. Siswa mampu menggunakan kata-kata yang santun dalam bertutur kata. b. Siswa mampu menyampaikan pendapat secara santun. c. Siswa mampu	Tahap I : Pembentukan Tahap II : Peralihan Tahap III :	70 Menit

		mengentaskan masalah yang menghambat dalam kesantunan berbahasa.	Kegiatan Tahap IV : Penutup	
		d. Siswa mampu memahami dan menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.		
3.	Memaksimal kan maksim kemurahan dengan teknik <i>role playing</i>	a. Siswa mampu memahami dan mempraktekan senyum, sapa dan salam kepada orang lain. b. Siswa mampu memahami dan tidak merendah orang lain melalui tuturannya. c. Siswa mampu mengentaskan masalah yang menghambat dalam kesantunan berbahasa. d. Siswa mampu memahami dan menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.	Tahap I : Pembentu kan Tahap II : 90 Menit Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Penutup	70 Menit
4.	Memaksimal kan maksim kerendahan hati dengan teknik <i>role playing</i>	a. Siswa mampu memahami dan mempraktekan cara mengelola diri dalam bertutur. b. Siswa mampu memberikan penghargaan kepada orang lain. c. Siswa mampu mengentaskan masalah yang menghambat dalam kesantunan berbahasa. d. Siswa mampu memahami dan	Tahap I : Pembentu kan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Penutup	70 Menit

		menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.		
5.	Memaksimal kan maksim kecocokan dengan teknik <i>role playing</i>	a. Siswa mampu memahami pentingnya mencapai keselarasan dalam berpendapat. b. Siswa mampu mengurangi ancaman kepada orang lain dalam bertutur. c. Siswa mampu mengentaskan masalah yang menghambat dalam kesantunan berbahasa. d. Siswa mampu memahami dan menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.	Tahap I : Pembentu kan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Penutup	70 Menit
6.	Memaksimal kan maksim kesimpatian dengan teknik <i>role playing</i>	a. Siswa mampu memahami dan mempraktekan rasa simpati. b. Siswa mampu memaksimalkan rasa toleransi antar sesama. c. Siswa mampu mengentaskan masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa. d. Siswa mampu memahami dan menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.	Tahap I : Pembentu kan Tahap II : Peralihan Tahap III : Kegiatan Tahap IV : Penutup	70 Menit

Kedua kelompok penelitian diberikan tes akhir (*post-test*) setelah perlakuan selesai dilakukan. Tujuannya untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang telah diberikan kepada kelompok eksperimen.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan, akurat dan reliabel dengan menggunakan metode dan instrumen yang tepat. Oleh karena itu, dalam metode pengumpulan data digunakan teknik-teknik, prosedur serta alat yang tepat untuk dapat menyimpulkan suatu data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket.

Sugiyono (2014: 199) menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Memahami pendapat Sugiyono bahwa angket adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan cara memberikan pernyataan kepada responden untuk dijawab sesuai keadaan yang dialami.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup (*close form questioner*) yaitu kuesioner yang disusun dengan menyediakan jawaban sehingga responden hanya memberi tanda pada jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan sebenarnya. Angket ini menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS) dengan penilain sebagai berikut :

Tabel 3
Penilaian Skor Angket Kesantunan Berbahasa

Jawaban	Item Favourabel	Item Unfavourabel
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

Angket dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang kesantunan berbahasa, indikator kesantunan berbahasa serta jumlah masing-masing item *favourabel* dan item *unfavourabel*. Sebelum angket ini digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*, terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan *try out*.

Tabel 4
Kisi-kisi Angket Kesantunan Berbahasa

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			+	-	
Kesantunan Berbahasa	Maksim Kebijaksanaan	Menghargai orang lain.	1,2,3	7,8,9	6
		Santun dalam berbicara.	4,5,6	10,11,12	6
	Maksim Penerimaan	Menggunakan pilihan kata yang santun.	13,14,15	19,20,21	6
		Menyampaikan pendapat dengan baik.	16,17,18	22,23,24	6
	Maksim Kemurahan	Senyum, sapa dan salam.	25,26,27	31,32,33	6
		Tidak merendahkan orang lain.	28,29,30	34,35,36	6
	Maksim	Pengelolaan diri.	37,38,39	43,44,45	6

Kerendahan hati	Memberikan pujian kepada orang lain.	40,41, 42	46,47, 48	6
Maksim	Kesamaan Pendapat.	49,50, 51	55,56, 57	6
Kecocokan	Tidak mengancam orang lain.	52,53, 54	58,59, 60	6
Maksim	Bersimpati.	61,62, 63	67,68, 69	6
Kesimpatian	Memaksimalkan toleransi.	64,65, 66	70,71, 72	6
TOTAL		36	36	72

Sebelum angket digunakan untuk *pretest* dan *posttest*, terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitasnya dengan melaksanakan *try out*. *Try out* (Azwar, 2012: 92) adalah kegiatan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang digunakan dengan memberikan instrumen kepada responden. Kegiatan *try out* dilakukan pada hari senin, tanggal 7 Mei 2017 pada pukul 08.00 WIB. Skala yang digunakan berisi 72 butir item pertanyaan. Hasil dari *tryout* dianalisis untuk di uji validitas dan reabilitasnya, berikut penjelasan dari uji validitas dan reabilitas :

a. Uji Validitas Instrumen

Data analisis butir item pertanyaan menggunakan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Jumlah item pada angket adalah 72 item pertanyaan dengan N jumlah 26 (jumlah sampel *try out*). Kriteria item yang dinyatakan valid adalah item dengan nilai r_{hitung}

lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Sehingga berdasarkan hasil *tryout* angket kesantunan berbahasa yang terdiri dari 72 item pertanyaan, diperoleh 49 item pertanyaan valid dan 23 item pertanyaan gugur. Hasil dari uji validitas instrumen disajikan dalam lampiran 3.

Berdasarkan hasil *tryout* tersebut, diperoleh daftar item valid angket kesantunan berbahasa dalam tabel berikut ini :

Tabel 5
Daftar Item Valid Angket Kesantunan Berbahasa

Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Kesantunan Berbahasa	Maksim Kebijakan	Menghargai orang lain.	1,2,7,8	4
		Santun dalam berbicara.	5,6,11	3
	Maksim Penerimaan	Menggunakan pilihan kata yang santun.	13,14,15,21	3
		Menyampaikan pendapat dengan baik.	16,17,22	3
	Maksim Kemurahan	Senyum, sapa, salam.	25,26,31,32	4
		Tidak merendahkan orang lain.	28,29,34,36	4
	Maksim Kerendahan	Pengelolaan diri.	37,38,39,44,45	5

	hati	Memberikan pujian kepada orang lain.	40,41,42,46,47	5
	Maksim Kecocokan	Kesamaan Pendapat.	49,51,55,57	4
		Tidak mengancam orang lain.	52,53,59,60	4
		Bersimpati.	61,62,63,67,68	5
	Maksim Kesimpatian	Memaksimalkan toleransi.	64,65,71,72	4
TOTAL				49

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbrach* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Instrumen penelitian ini dikatakan reliabel apabila hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari rtabel pada taraf signifikan 5% dengan N sebanyak 26 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*, diperoleh koefisien *alpha* pada variabel prokrastinasi akademik sebesar 0,404, sehingga koefisien *alpha* pada variabel kesantunan berbahasa lebih besar dari rtabel atau yang berarti item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Hasil dari uji reabilitas instrumen disajikan dalam lampiran 3.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis *statistic parametric* digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel. Teknik yang digunakan uji Anova (*Analysis of Variance*) uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis ini dipilih dengan alasan sampel penelitian yang relatif kecil yaitu 10 siswa pada masing-masing kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Sehingga diharapkan dapat diketahui ada pengaruh bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan kesantunan berbahasa.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 16.0 for windows. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (signifikansi), jika probabilitas $>0,05$, maka H_0 diterima sedangkan jika probabilitas $<0,05$, maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan *Pre test*

Pelaksanaan *pre test* dilakukan pada tanggal 8 Mei 2017 dengan menyebarkan angket kesantunan berbahasa kepada responden yang berjumlah 20 siswa kelas XI Tata Busana yang terdiri dari 10 siswa sebagai kelompok kontrol dan 10 siswa sebagai kelompok eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 20 yang memiliki kesantunan berbahasa rendah dan sedang. Rumus kategori (Azwar, 2012 : 146) yang digunakan adalah :

<u>Rumus kategori :</u>	
Nilai indeks maksimal (N_{max}) :	skor tertinggi skala x jumlah soal
Nilai indeks minimal (N_{min}) :	skor terendah skala x jumlah soal
Jarak interval (I) :	$(N_{max} - N_{min}) : 4$
Persentase skor :	$(\text{skor} : \text{jumlah sampel}) \times 100\%$
<u>Kategori</u> : Tinggi	$: \geq (N_{max} - I)$
Sedang	$: ((N_{max} - I) - I) - (N_{max} - I)$
Rendah	$: (((N_{max} - I) - I) - I) - ((N_{max} - I) - I)$
Sangat Rendah	$: \leq (((N_{max} - I) - I) - I)$

Gambar 2
Rumus kategori

Hal-hal yang dilakukan dalam menganalisis hasil *pre test* salah satunya dengan menyusun kategori skor angket kesantunan berbahasa sebagai berikut :

Tabel 6
Kategori Skor *Pre test* Kesantunan Belajar

Skor	Kategori	Jumlah	Persentase
≥ 180	Tinggi	1	5%
179 – 142	Sedang	19	95%
141 – 104	Rendah	-	-
≤ 103	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		20	100%

Berdasarkan kategori tersebut maka sampel pada penelitian ini adalah subyek yang memiliki kesantunan berbahasa 19 siswa dengan kategori sedang dan 1 siswa dengan kategori tinggi. Sehingga sampel dalam penelitian berjumlah 20 siswa dengan pembagian 10 siswa sebagai kelompok kontrol dan 10 siswa sebagai kelompok eksperimen.

Tabel 7
Daftar Sampel Penelitian

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nama	Skor <i>Pre test</i>	Nama	Skor <i>Pre test</i>
ER	172	AFH	173
FP	167	AN	159
HINS	180	EF	167
LY	160	F	157
MI	160	FM	152
MR	162	INB	145
NCA	160	LR	150
SW	170	NA	159
ZM	149	S	142
ZWN	175	SAN	146

b. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik *Role Playing*

Kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan selama 10 hari yaitu tanggal 11, 15, 17, 22, 24 Mei 5, 6, 8, 12, 14 Juni 2017. Pertemuan pertama dilakukan dengan membahas topik permasalahan yang anggota kelompok ketahui, kemudian membentuk kesepakatan untuk pertemuan kedepannya membahas permasalahan secara merata, selanjutnya sesuai kesepakatan membahas topik cara menghargai orang lain, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 1, langkah ketiga pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran masing-masing sesuai dengan cerita dalam skenario, terakhir dengan melaksanakan evaluasi diri.

Pertemuan kedua berlangsung selama 70 menit di ruang perpustakaan, tahap kegiatan dilakukan dengan membahas topik permasalahan santun dalam berbicara, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 2, pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario, terakhir dengan melaksanakan evaluasi diri. Pertemuan ketiga tahap kegiatan dilakukan dengan membahas cara menggunakan pilihan kata yang santun, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 3, kemudian pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok

memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri.

Pertemuan keempat pada tahap kegiatan dilakukan dengan membahas topik permasalahan cara menyampaikan pendapat dengan baik, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 4, selanjutnya pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri. Pertemuan kelima pada tahap kegiatan dilakukan dengan membahas topik permasalahan 3S (senyum, sapa dan salam), selanjutnya pemimpin kelompok memberikan penugasan 5, kemudian pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri. Pertemuan keenam pada tahap kegiatan dilakukan dengan membahas topik permasalahan tidak merendahkan orang lain dalam bertutur kata, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 6, selanjutnya pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri.

Pertemuan ketujuh pada tahap kegiatan dilakukan dengan membahas topik permasalahan pengelolaan diri, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 7, selanjutnya pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok

memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri. Pertemuan kedelapan pada tahap kegiatan membahas topik permasalahan manfaat memberikan pujian kepada orang lain, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 8, selanjutnya pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri. Pertemuan kesembilan pada tahap kegiatan membahas topik permasalahan menyelaraskan pendapat untuk mengurangi konflik dan ancaman, kemudian pemimpin kelompok memberikan lembar penugasan 9, selanjutnya pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri.

Pertemuan kesepuluh diikuti 10 siswa. Tahap kegiatan dilakukan dengan membahas topik permasalahan simpati dan toleransi, memberikan lembar penugasan 10, selanjutnya pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran sesuai dengan cerita dalam skenario dan terakhir melakukan evaluasi diri.

c. Pelaksanaan *Post Test*

Kegiatan penelitian diakhiri dengan pengukuran akhir (*post test*). *Post test* dilakukan dengan memberikan lembar angket kesantunan berbahasa yang telah disusun sebelumnya dan telah

digunakan pada pengukuran awal (*pre test*). *Post test* dilakukan pada hari kamis tanggal 15 Juni 2017, pada semua sampel penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 8
Hasil Skor *Post test*

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nama	Skor <i>Post test</i>	Nama	Skor <i>Post test</i>
ER	173	AFH	180
FP	169	AN	181
HINS	176	EF	182
LY	156	F	165
MI	152	FM	168
MR	164	INB	159
NCA	152	LR	162
SW	175	NA	161
ZM	151	S	172
ZWN	167	SAN	178

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data terhadap hasil skor *post test* dari sampel penelitian baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen termasuk uji hipotesis dan menyusun laporan hasil penelitian.

2. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif variabel penelitian ini berdasarkan hasil tabulasi jawaban responden dari sampel penelitian baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Analisis ini diolah dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 16.0 for windows*. Analisis data tersebut menghasilkan *statistic descriptive variable* penelitian sebagai berikut:

Tabel 9
Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Subyek Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Dev
<i>Pre test</i> Kontrol	10	149	180	165.50	9.071
<i>Post test</i> Kontrol	10	146	175	157.20	10.163
<i>Pre test</i> Eksperimen	10	142	173	155.00	9.933
<i>Post test</i> Eksperimen	10	150	182	167.20	11.263
Total	40	142	182	161.22	11.081

Berdasarkan tabel 9 di atas diketahui sampel penelitian berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa sebagai kelompok kontrol dan 10 siswa sebagai kelompok eksperimen. Nilai minimum kelompok kontrol *pre test* sebesar 149 nilai maksimumnya sebesar 180 dengan rata-rata 165,50 dan standar deviasinya 9,071. Nilai minimum kelompok kontrol *post test* sebesar 146, nilai maksimumnya sebesar 175 dengan rata-rata 157,20 dan standar deviasinya 10,163. Artinya rata-rata skor angket kesantunan berbahasa kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan sedikit mengalami penurunan.

Nilai minimum kelompok eksperimen *pre test* sebesar 142, nilai maksimumnya sebesar 173 dengan rata-rata 155,00 dan standar deviasinya 9,933. Nilai minimum kelompok eksperimen *post test* sebesar 150, nilai maksimumnya sebesar 182 dengan rata-rata 167,20 dan standar deviasinya 11,263. Artinya setelah diberi perlakuan berupa bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*, skor angket kesantunan berbahasa mengalami kenaikan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Semakin banyak peningkatan skor angket kesantunan berbahasa maka kesantunan berbahasa siswa semakin meningkat.

3. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalisasi Data

Uji normalisasi data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows*. Penentuan normal dan tidaknya distribusi skor yaitu dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Asumsi yang digunakan apabila nilai signifikansi (*Asymp.sign*) > *Alpha* 5% berarti data berdistribusi normal, sebaliknya apabila signifikansi (*Asymp.sign*) < *Alpha* 5%, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian normalitas menggunakan tes *Kolmogorov Smirnov* disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 10
Hasil Uji Normalitas

Subyek Variabel	Nilai Statistik	Sig.	Keterangan
<i>Pre test</i> Kontrol	0,172	0,200	Normal
<i>Post test</i> Kontrol	0,131	0,200	Normal
<i>Pre test</i> Eksperimen	0,144	0,200	Normal
<i>Post test</i> Eksperimen	0,196	0,200	Normal

Berdasarkan uji normalitas data pada tabel 10, diketahui bahwa signifikansi skor *pre test* dan *post test* baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen adalah lebih dari 0,05. Data penelitian ini memiliki sebaran data normal karena memiliki tingkat probabilitas (*p value*) lebih besar dari 0,05, sehingga data dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows*. Uji homogenitas ini menggunakan uji *levens*

test of equality of error variances. Tujuan dilakukan *Test of Homogeneity* untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan mempunyai varians yang sama. Jika sampel tidak mempunyai varians yang sama, maka tidak dapat dilakukan uji *one way anova* (Siregar, 2013: 215). Hipotesisnya sebagai berikut :

H_0 : Kelompok data skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varian yang sama (homogen).

H_a : Kelompok data skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varian yang berbeda (heterogen).

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini adalah apabila signifikansi $>0,05$ berarti varian bersifat homogen (H_0 diterima), sebaliknya apabila signifikansi $<0,05$ berarti varian bersifat heterogen (H_a ditolak).

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan menggunakan uji *levens test of equality of error variances* diketahui bahwa signifikansi 0,870 lebih dari 0,05, dengan demikian varian dalam penelitian ini memiliki sifat homogen (H_0 diterima) sehingga data dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

4. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan model analisis *Statistic Parametric One Way Anova*. Model analisis ini digunakan

karena penelitian ini menganalisa beberapa kelompok sampel dan resiko kesalahannya paling kecil dibandingkan dengan model analisis yang lain.

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varian yang sama

H_a : Ada perbedaan rata-rata skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varian yang sama

Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis ini menggunakan dua kriteria, yaitu berdasarkan signifikansi dan berdasarkan nilai F . Jika signifikansi $>0,05$ maka H_0 diterima namun jika signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Serta jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima namun jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Hasil analisis *Anova* adalah sebagai berikut :

Tabel 11
Hasil Uji *Anova*

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1089.275	3	363.092	3.533	.004
Within Groups	3699.700	36	102.769		
Total	4788.975	39			

Berdasarkan data pada tabel di atas diketahui bahwa signifikansi 0,004 kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak. Dengan demikian rata-rata skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Nilai F_{hitung} adalah 3.533 dan F_{tabel} adalah 2,87 dengan demikian nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya bahwa ada

perbedaan rata-rata skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Data yang telah diperoleh berdasarkan perbandingan nilai F menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata skor angket kesantunan berbahasa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal itu membuktikan bahwa hipotesis ada pengaruh bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa dapat diterima. Selain itu, bukti bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa ditandai dengan adanya peningkatan skor *post test*. Peningkatan skor tersebut disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 12
Peningkatan Skor *Pre test* dan *Post test* Kelompok Eksperimen

No	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Peningkatan	
			Nilai	%
1	173	180	7	4%
2	159	181	22	13,8%
3	167	182	15	9%
4	157	165	8	5%
5	152	168	16	11%
6	145	159	14	10,3%
7	150	162	12	8%
8	159	161	2	1,2%
9	142	172	30	21,1%
10	146	178	32	22%
	Rata-rata		15,8	11%
	Minimum		2	1,2%
	Maksimum		32	22%

Berdasarkan tabel peningkatan skor *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen di atas dapat diketahui bahwa peningkatan skor tertinggi sebesar 32 atau 22% dan terendah sebesar 2 atau 1,2%. Rata-rata peningkatan skor sebesar 15,8 atau 11%. Adanya peningkatan skor yang menyimpulkan bahwa rata-rata peningkatan skor kesantunan berbahasa dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

Tabel 13
Peningkatan Skor *Pre test* dan *Post test* Kelompok Kontrol

No	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Peningkatan	
			Nilai	%
1	172	173	1	0,5%
2	167	169	2	1,1%
3	180	176	-4	-2,2%
4	160	156	-4	-2,5%
5	160	152	-8	-5%
6	162	164	2	1,25%
7	160	152	-8	-5%
8	170	175	5	2,9%
9	149	151	2	1,3%
10	175	167	-9	-5,1%
	Rata-rata		-2,1	-1%
	Minimum		-9	-5,1%
	Maksimum		5	2.9%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan skor tertinggi sebesar 5 atau 2,9% dan terendah mengalami penurunan sebanyak -9 atau -5,1%. Rata-rata peningkatan skor sebesar -2,1 atau -1%. Hal ini menggambarkan bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan karena kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*).

Keadaan awal pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dikatakan setara. Terjadi perbedaan skor angket kesantunan berbahasa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil *post test*. Dimana kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor *post test* jauh lebih banyak dari kelompok kontrol.

B. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan analisis statistik parametrik yaitu uji *anova*. Hasil analisis *one way anova* menunjukkan bahwa bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Hal ini terbukti berdasarkan perbedaan peningkatan skor *post test* yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Selain itu, nilai rata-rata *post test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol berbeda, dimana kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata 15,8 atau 11% lebih tinggi dari pada kelompok kontrol yaitu -2,1 atau -1%.

Bukti bahwa bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa yaitu adanya perubahan aspek kesantunan berbahasa pada siswa sebelum diberikan treatment dengan sesudah diberikan treatment. Diantaranya adalah AFH yang memperoleh skor *pre test* 173 setelah diberikan treatment dengan teknik *role playing* meningkat dengan memperoleh skor *post test* 180, FM AFH yang memperoleh skor *pre test* 152 setelah diberikan treatment teknik *role playing*

meningkat dengan memperoleh skor *post test* 168 dan SAN AFH yang memperoleh skor *pre test* 146 setelah diberikan treatment dengan teknik *role playing* meningkat dengan memperoleh skor *post test* 178. Kebiasaan siswa yang sebelumnya kurang menghargai orang lain menjadi mampu menghargai orang lain dalam bertutur kata, siswa yang sebelumnya kurang santun dalam berbicara menjadi menyadari bahwa berbicara yang baik akan mendatangkan hal baik pula, siswa yang sebelumnya menggunakan kata semaunya sendiri sekarang berusaha belajar untuk membiasakan menggunakan kata-kata yang baik, siswa yang sebelumnya diam saja dalam berdiskusi sekarang berani menyampaikan pendapat, siswa yang sebelumnya malas bertegur sapa kini mulai membudayakan senyum, sapa dan salam, siswa yang sebelumnya suka merendahkan, mengejek teman-teman yang lain sekarang bisa memahami bahwa perbedaan itu menyenangkan dan peduli dengan lingkungan itu baik, siswa yang sebelumnya kurang bisa mengelola diri dengan baik sekarang mampu mengelola diri dengan baik dan mempunyai cara-cara tersendiri apabila tidak suka dengan tutur kata teman.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sulastri Tomahayu tahun 2013 dengan judul penelitian “Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa di MTs Al-Huda Kota Gorontalo”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa skor *output* perhitungan statistik pada *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari sebelum diberi treatment dan sesudah diberikan

treatment, sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Sejalan dengan penelitian di atas, penelitian lain oleh Runia Nurliana Arianti tahun 2013 dengan judul penelitian “Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik *Role Playing* sebagai Upaya Meningkatkan Sopan Santun Siswa Kelas VIII B SMP 1 Jati Kudus”. Hasil dari penelitian yang dilakukan dengan penerapan teknik *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sopan santun siswa yaitu terdapat perbedaan siklus I,II,III antara kelompok siswa yang diberikan dengan kelompok siswa yang tidak diberikan teknik *role playing*.

Penelitian di atas didukung oleh pendapat Corsini (Romlah, 2001: 109) bahwa *role playing* atau bermain merupakan peran sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana siswa memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku dan menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku siswa atau siswa dalam bertindak. Teknik *role playing* efektif dilakukan terhadap peningkatan kesantunan berbahasa pada siswa. Sebab, kesantunan berbahasa merupakan sikap kurangnya pemahaman diri terhadap lingkungan dengan mudah terpengaruh, meniru hal-hal yang kurang baik atau kebiasaan yang kurang baik yang terus menerus dicontoh dan dilakukan. Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa karena siswa diajak untuk memainkan peran yang

membuat siswa berfikir, memahami diri sendiri melalui karakter-karakter yang ada pada cerita dan siswa juga diajak untuk menganalisis perilaku siswa sendiri atau perilaku siswa dalam bertindak laku.

Berdasarkan hal di atas membuktikan bahwa bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa siswa kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur.

Proses pelaksanaan penelitian juga terdapat kendala atau hambatan yaitu pelaksanaan bimbingan kelompok disediakan dengan mengambil jam pelajaran sedangkan untuk kegiatan bimbingan kelompok memerlukan waktu sekitar 70 menit, tentunya bimbingan kelompok dilanjutkan pada hari lain atau dilanjutkan sepulang sekolah. Waktu pada siang hari atau sepulang sekolah dirasa kurang efektif karena siswa tentunya mengalami lelah akibat kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari pagi hari.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesantunan berbahasa merupakan penggunaan tata bahasa dan pemilihan kata yang digunakan untuk berkomunikasi yang disesuaikan dengan unsur budaya masyarakat setempat. Kesantunan berbahasa berkaitan erat dengan sosial budaya, norma dan aturan pada suatu tempat, sehingga norma atau aturan satu budaya dapat berbeda dengan budaya lainnya. Fenomena yang terjadi dalam lingkungan sekitar baik lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah saat ini adalah masalah yang berhubungan dengan sopan santun khususnya kesantunan berbahasa. Penangan dalam mengentaskan permasalahan tersebut salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing*.

Bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* merupakan suatu layanan bimbingan kelompok untuk membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan melakukan diskusi terhadap bermain peran yang telah dilakukan dengan harapan peran tersebut dapat terinternalisasi didalam diri sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu anggota mampu memodifikasi perilaku, memahami, mengontrol dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik

role playing terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa pada siswa. Hal ini dibuktikan dari adanya perbedaan peningkatan skor hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sedangkan pada skor *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat membuktikan bahwa bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru Pembimbing, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menangani siswa yang memiliki permasalahan yang terkait dengan kesantunan berbahasa, maka guru pembimbing dapat menerapkan layanan bimbingan kelompok model behavioristik dengan teknik *role playing* sebagai upaya terhadap peningkatan pemahaman kesantunan berbahasa.
2. Bagi Peneliti, dilihat dari waktu mata pelajaran BK dirasa kurang dalam melakukan penelitian, agar mencapai hasil penelitian lebih efektif maka peneliti dapat menggunakan waktu diluar jam pembelajaran BK atau diluar jam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal dan Alief Budiyono. 2010. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Purwokerto: STAIN Press Purwokerto.
- Arianti, Runia Nurliana. 2013. "Layanan Bimbingan Kelompok melalui Teknik *Role Playing* sebagai Upaya Meningkatkan Sopan Santun Siswa Kelas VIII B SMP Jati Kudus". *Skripsi*. Universitas Muria Kudus.
- Arikunto, Suharsami. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Azam, Ulul. 2016. *Bimbingan dan Konseling Perkembangan di Sekolah (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azwar, Syaifuddin. 2012. *Penyusunan Angket Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baedowi, Sunan. 2014. "Pendekatan Karakter Siswa melalui Pendekatan Behavioral Model Operant Conditioning". *Jurnal Tarbawi*. Vol II. No 2.
- Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chadijah dan Agustin. 2012. "Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa di Sekolah Kelas VIII SMPN 26 Surakarta". *Skripsi*. Universitas Sebelas Maret.
- Geertz, C. 1972. *Ettikette Readings in The Sociology of Language*. Paris: Mounon.
- Gunarwan, Asim. 2007. *Pragmatik Teori dan Kajian Nusantara*. Jakarta: Universitas Atmajaya
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Hartono dan Soedarmadji. 2012. *Psikologi Konseling*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hasan, S.N. 1996. *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Buku 1 dan 2*. Bandung: Pendidikan Sejarah UPI.

- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, Noor. 2015. "Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Rantau". *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur*. Vol. 1. No. 1.
- Komalasari, Gantina dkk. 2016. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Mislikhah. 2014. "Kesantunan Berbahasa". *International Journal of Islamic Studies*. Vol. 1 No.2. Desember 2014.
- Narti, Sri. 2014. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurihsan, Ahmad Juntika. 2009. *Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Pranowo. 2009. *Bebahasa Secara Santun*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prihatin, Rizki dkk. 2016. "Penggunaan Teknik *Role Playing* untuk Mengurangi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas XII MIA SMA Negeri 5 Palu". *Jurnal Konseling dan Psikoedukasi*. Vol. 1. No. 1. Juni 2016.
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sauri, Sofyan. 2010. *Pendidikan Berbahasa Santun*. Bandung: Genesindo.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS)*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulastriana, Elva. 2015. "Pengaruh Sikap Bahasa terhadap Kesantunan Berbahasa Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak". *Jurnal Pendidikan Bahasa*. Vol. 4. No.1, Juni 2015.
- Tohirin.2013. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Tomahayu, Sulastri. 2013. "Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa di MTs Al-Huda Kota Gorontalo". *Skripsi*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Wahyuningsih, Leni, Anne Hafina dan Dadang Sudrajat. 2014. "Penggunaan Teknik Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Mengurangi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik". *Jurnal Ontologi UPI*. Volume 2. Nomor 1. April 2014
- Walgito, Bimo. 2005. *Bimbingan Konseling di Sekolah*. Yogyakarta: Andi.
- Winkel, WS. dan Sri Hastuti. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**Surat Ijin Penelitian dan Keterangan
Penelitian**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling (Strata 1)
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S-VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) (Strata 1)
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S-VII/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) (Strata 1)
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S-XII/2016)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 024.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
 Yth. Kepala SMK Muhammadiyah 1 Borobudur
 Di

Kab. Magelang

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Siti Maria Ulfa
N P M	: 13.0301.0041
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	: Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Pemahaman Kesantunan Berbahasa
Lokasi / Obyek	: SMK Muhammadiyah 1 Borobudur
Waktu Pelaksanaan	: 5 Mei 2017 – 5 Agustus 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 28 April 2017
 Dekan,

 Drs. Subiyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMK MUHAMMADIYAH 1 BOROBUDUR
 BIDANG STUDI KEAHLIAN BISNIS DAN MANAJEMEN



NIS : 400050

http : www.smkmuh1borobudur.co.id

Status : Terakreditasi

NSS : 344030802005

e-mail : smk_muhammadiyah@yahoo.com

Alamat : Jl. Soekendra Raya Borobudur Kab. Magelang Telp. Fax. (0293) 780197 Kode Pos 56553

SURAT KETERANGAN

Nomor : 035/SMK-1/VIII/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **MUNIF HANAFI, S.S.**
 NIP : --
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya Bahwa :

Nama : **SITI MARIA ULFA**
 NPM : **1303010041**
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Magelang
 Program Studi : Bimbingan dan Konseling
 Waktu : 05 Mei s.d 05 Agustus 2017

Mahasiswa tersebut di atas benar – benar telah melakukan Penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur untuk penelitian Skripsi dengan judul **“Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioristik Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Kesantunan Berbahasa”**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Borobudur, 03 Agustus 2017

Kepala Sekolah



MUNIF HANAFI, S.S.

Lampiran 2

Hasil *Try Out*

Angket Kesantunan Berbahasa

HASIL TRY OUT

ANGKET KESANTUNAN BERBAHASA

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1	AFH	3	4	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3
2	AFM	3	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	AN	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
4	ANH	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
5	ASS	4	4	3	3	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4
6	ZWIN	3	4	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3
7	EF	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
8	EDL	3	4	2	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	4	4	3	4	4
9	ER	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4
10	FMI	2	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3
11	FP	3	3	3	2	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4
12	S	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3
13	INB	4	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	LR	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
15	LY	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
16	MI	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
17	MR	3	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4
18	NA	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	T	3	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4
20	HINS	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	1	4	3
21	SAN	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3
22	SF	4	3	4	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
23	SW	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4
24	NCA	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3
25	ZMI	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
26	F	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
		0,4805	0,486	0,2477	0,21	0,4979	0,4726	0,4225	-0,0655	0,4868	0,3464	0,57258	0,2429	0,4868	0,4896	0,4694	0,5434	0,4262	0,2538	-0,2583	0,0934	0,4649	0,4201	0,1718	0,221	0,5601	0,4753	0,2442	0,4694	0,4753
	0,404	VALID	VALID	GUGUR	GUGUR	VALID	VALID	VALID	GUGUR	VALID	GUGUR	VALID	GUGUR	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	GUGUR	GUGUR	GUGUR	VALID	VALID	GUGUR	GUGUR	VALID	VALID	GUGUR	VALID	VALID

HASIL TRY OUT

ANGKET KESANTUNAN BERBAHASA

BUTIR ITEM																												
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4
3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4
4	4	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4
4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	1	4	4	4	3	4	1	4	2	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3
3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3
4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4
4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	1	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3
4	2	3	2	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	4	4	2	1	2	2	2
4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4
4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4
3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	1	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3
3	4	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4
4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4
3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	4
3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3
4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3
4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3
4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4
4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3
3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
0,48679	0,4898	0,3032	0,5004	0,2546	0,52496	0,461	0,4979	0,47	0,5089	0,5343	0,4736	-0,3967	0,4889	0,4649	0,4805	0,4753	0,1619	0,486	0,3464	0,4898	0,494	0,4646	0,2239	0,4898	-0,14849	0,5516	0,056136	0,4898
VALID	VALID	GUGUR	VALID	GUGUR	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	GUGUR	VALID	VALID	VALID	VALID	GUGUR	VALID	GUGUR	VALID	VALID	VALID	GUGUR	VALID	GUGUR	VALID	GUGUR	VALID

HASIL TRY OUT
ANGKET KESANTUNAN BERBAHASA

60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	JUMLAH
3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	201
4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	255
4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	224
4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	268
4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	254
3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	236
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	223
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	257
3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	238
2	2	4	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	218
4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	248
2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	233
3	2	2	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	204
3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	234
3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	237
4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	243
4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	246
4	2	2	2	2	3	3	2	4	4	3	2	3	204
4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	255
3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	242
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	228
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	268
4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	248
4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	242
4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	241
3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	201
0,433 VALID	1 VALID	0,4979 VALID	0,4859 VALID	0,461 VALID	0,4701 VALID	0,0597 GUGUR	0,486 VALID	0,4884 VALID	0,2616 GUGUR	0,2428 GUGUR	0,4889 VALID	0,4753 VALID	

Lampiran 3

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Correlations

Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
item_1	26	3.2308	.51441
item_2	26	3.3462	.68948
item_3	26	3.0385	.59872
item_4	26	3.3077	.54913
item_5	26	3.4615	.70602
item_6	26	3.0769	.62757
item_7	26	3.3846	.63730
item_8	26	2.2308	.58704
item_9	26	3.6538	.48516
item_10	26	3.1923	.49147
item_11	26	3.5385	.50839
item_12	26	3.2308	.42967
item_13	26	3.6538	.48516
item_14	26	3.5000	.58310
item_15	26	3.3462	.56159
item_16	26	3.3462	.48516
item_17	26	3.1923	.56704
item_18	26	3.1538	.36795
item_19	26	3.1154	.76561
item_20	26	2.8846	.58835
item_21	26	3.6154	.49614
item_22	26	3.5000	.50970
item_23	26	3.1538	.54349
item_24	26	3.3846	.57110
item_25	26	3.5000	.50970
item_26	26	3.4231	.57779
item_27	26	3.1538	.67482
item_28	26	3.3462	.56159

item_29	26	3.4231	.57779
item_30	26	3.1923	.40192
item_31	26	3.6538	.48516
item_32	26	3.5000	.58310
item_33	26	3.1538	.54349
item_34	26	3.5385	.58177
item_35	26	3.3846	.49614
item_36	26	3.1154	.71144
item_37	26	3.5769	.64331
item_38	26	3.4615	.70602
item_39	26	3.0769	.93480
item_40	26	3.1538	.46410
item_41	26	3.3846	.63730
item_42	26	3.2692	.53349
item_43	26	2.5385	.70602
item_44	26	3.1154	.32581
item_45	26	3.6154	.49614
item_46	26	3.3462	.84580
item_47	26	3.4231	.57779
item_48	26	2.6538	1.01754
item_49	26	3.2692	.66679
item_50	26	3.1923	.49147
item_51	26	3.5000	.58310
item_52	26	3.1923	.63367
item_53	26	3.8077	.40192
item_54	26	3.1154	.71144
item_55	26	3.5000	.58310
item_56	26	2.3462	.62880
item_57	26	3.0385	.52769
item_58	26	3.2308	.58704

item_59	26	3.5000	.58310
item_60	26	3.4615	.64689
item_61	26	2.9231	.56022
item_62	26	3.4615	.70602
item_63	26	3.3462	.68948
item_64	26	3.5769	.64331
item_65	26	3.3077	.54913
item_66	26	3.1538	.36795
item_67	26	3.2692	.66679
item_68	26	3.3846	.69725
item_69	26	3.4231	.50383
item_70	26	3.2692	.45234
item_71	26	3.2308	.65163
item_72	26	3.4231	.57779
Valid N (listwise)	26		

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.944	.948	72

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item_1	3.2308	.51441	26
item_2	3.3462	.68948	26
item_3	3.0385	.59872	26
item_4	3.3077	.54913	26
item_5	3.4615	.70602	26
item_6	3.0769	.62757	26
item_7	3.3846	.63730	26
item_8	2.2308	.58704	26
item_9	3.6538	.48516	26
item_10	3.1923	.49147	26
item_11	3.5385	.50839	26
item_12	3.2308	.42967	26
item_13	3.6538	.48516	26
item_14	3.5000	.58310	26
item_15	3.3462	.56159	26
item_16	3.3462	.48516	26
item_17	3.1923	.56704	26
item_18	3.1538	.36795	26
item_19	3.1154	.76561	26
item_20	2.8846	.58835	26
item_21	3.6154	.49614	26
item_22	3.5000	.50970	26
item_23	3.1538	.54349	26
item_24	3.3846	.57110	26
item_25	3.5000	.50970	26
item_26	3.4231	.57779	26
item_27	3.1538	.67482	26
item_28	3.3462	.56159	26
item_29	3.4231	.57779	26
item_30	3.1923	.40192	26

item_31	3.6538	.48516	26
item_32	3.5000	.58310	26
item_33	3.1538	.54349	26
item_34	3.5385	.58177	26
item_35	3.3846	.49614	26
item_36	3.1154	.71144	26
item_37	3.5769	.64331	26
item_38	3.4615	.70602	26
item_39	3.0769	.93480	26
item_40	3.1538	.46410	26
item_41	3.3846	.63730	26
item_42	3.2692	.53349	26
item_43	2.5385	.70602	26
item_44	3.1154	.32581	26
item_45	3.6154	.49614	26
item_46	3.3462	.84580	26
item_47	3.4231	.57779	26
item_48	2.6538	1.01754	26
item_49	3.2692	.66679	26
item_50	3.1923	.49147	26
item_51	3.5000	.58310	26
item_52	3.1923	.63367	26
item_53	3.8077	.40192	26
item_54	3.1154	.71144	26
item_55	3.5000	.58310	26
item_56	2.3462	.62880	26
item_57	3.0385	.52769	26
item_58	3.2308	.58704	26
item_59	3.5000	.58310	26
item_60	3.4615	.64689	26
item_61	2.9231	.56022	26
item_62	3.4615	.70602	26
item_63	3.3462	.68948	26

item_64	3.5769	.64331	26
item_65	3.3077	.54913	26
item_66	3.1538	.36795	26
item_67	3.2692	.66679	26
item_68	3.3846	.69725	26
item_69	3.4231	.50383	26
item_70	3.2692	.45234	26
item_71	3.2308	.65163	26
item_72	3.4231	.57779	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	233.2308	365.225	.291	.944
item_2	233.1154	358.346	.475	.943
item_3	233.4231	363.054	.342	.944
item_4	233.1538	372.855	-.091	.946
item_5	233.0000	356.480	.534	.943
item_6	233.3846	361.286	.400	.944
item_7	233.0769	360.794	.414	.944
item_8	234.2308	376.265	-.237	.946
item_9	232.8077	360.162	.588	.943
item_10	233.2692	365.965	.267	.944
item_11	232.9231	358.234	.661	.943
item_12	233.2308	362.425	.526	.943
item_13	232.8077	361.442	.517	.943
item_14	232.9615	357.878	.589	.943
item_15	233.1154	359.706	.526	.943
item_16	233.1154	361.786	.498	.943
item_17	233.2692	362.365	.395	.944
item_18	233.3077	366.142	.351	.944
item_19	233.3462	375.755	-.173	.947
item_20	233.5769	370.734	.006	.945
item_21	232.8462	360.535	.554	.943
item_22	232.9615	361.158	.506	.943
item_23	233.3077	367.342	.172	.945
item_24	233.0769	364.234	.305	.944
item_25	232.9615	356.278	.763	.942
item_26	233.0385	356.918	.640	.943
item_27	233.3077	360.862	.386	.944
item_28	233.1154	360.186	.503	.943
item_29	233.0385	354.518	.752	.942

item_30	233.2692	366.845	.274	.944
item_31	232.8077	358.802	.663	.943
item_32	232.9615	357.398	.611	.943
item_33	233.3077	359.342	.562	.943
item_34	232.9231	359.194	.530	.943
item_35	233.0769	363.354	.403	.944
item_36	233.3462	360.475	.379	.944
item_37	232.8846	354.426	.676	.942
item_38	233.0000	353.280	.657	.942
item_39	233.3846	351.126	.549	.943
item_40	233.3077	360.542	.594	.943
item_41	233.0769	358.634	.505	.943
item_42	233.1923	362.482	.416	.944
item_43	233.9231	385.514	-.534	.948
item_44	233.3462	364.635	.521	.943
item_45	232.8462	357.575	.714	.942
item_46	233.1154	353.466	.536	.943
item_47	233.0385	357.478	.614	.943
item_48	233.8077	362.402	.201	.946
item_49	233.1923	356.962	.548	.943
item_50	233.2692	361.485	.508	.943
item_51	232.9615	357.878	.589	.943
item_52	233.2692	355.645	.635	.943
item_53	232.6538	362.955	.529	.943
item_54	233.3462	363.995	.247	.944
item_55	232.9615	359.238	.527	.943
item_56	234.1154	377.466	-.272	.947
item_57	233.4231	362.094	.440	.943
item_58	233.2308	370.585	.013	.945
item_59	232.9615	360.198	.483	.943
item_60	233.0000	358.480	.503	.943
item_61	233.5385	353.698	.817	.942
item_62	233.0000	351.840	.713	.942

item_63	233.1154	354.666	.619	.943
item_64	232.8846	359.386	.468	.943
item_65	233.1538	359.495	.548	.943
item_66	233.3077	369.982	.078	.945
item_67	233.1923	357.522	.526	.943
item_68	233.0769	356.714	.532	.943
item_69	233.0385	361.398	.499	.943
item_70	233.1923	362.642	.486	.943
item_71	233.2308	353.385	.711	.942
item_72	233.0385	357.238	.625	.943

Lampiran 4
Angket Kesantunan Berbahasa

Nama	:
Kelas	:

ANGKET KESANTUNAN BERBAHASA

A. PENGANTAR

Angket ini tidak berisi hal-hal yang membenarkan atau menyalahkan suatu perilaku. Angket ini tidak akan menilai benar atau salah atas pilihan jawaban Anda dan tidak akan mempengaruhi nilai akademis anda maupun hubungan anda dengan orang lain. Jawaban Anda adalah rahasia dan tidak akan diinformasikan kepada pihak lain.

B. PETUNJUK MENGERJAKAN

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama. Setiap pernyataan dalam angket ini dilengkapi empat pilihan jawaban : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

1. Sangat Setuju (SS)
Berarti pernyataan tersebut sangat sesuai dengan keadaan diri Anda.
2. Setuju (S)
Berarti pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan diri Anda.
3. Tidak Setuju (TS)
Berarti pernyataan tersebut tidak sesuai dengan keadaan diri Anda.
4. Sangat Tidak Setuju (STS)
Berarti pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan keadaan diri Anda.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda.
2. Berusahalah untuk tidak melihat atau bertanya kepada teman Anda karena Anda lah yang paling tahu tentang diri Anda sendiri.

CONTOH:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka menghargai pendapat orang lain		✓		

Apabila Anda ingin mengganti jawaban, berilah tanda silang (X) pada jawaban pertama, kemudian beri tanda centang pada jawaban kedua Anda dengan cara:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka menghargai pendapat orang lain		✓X	✓	

\\ Selamat Mengerjakan \\

No	Butir Item	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak suka memotong pembicaraan orang lain.				
2.	Saya menjadi pendengar yang baik, ketika teman saya sedang berbicara.				
3.	Saya sering berbicara santun terhadap orang yang lebih tua.				
4.	Saya sering memalingkan wajah ketika diajak berbicara teman.				
5.	Saya sering berbicara kasar dengan orang lain.				
6.	Saya sering menggunakan kata-kata kotor saat berbicara.				
7.	Saya sering berbicara dengan nada tinggi terhadap orang yang lebih tua.				
8.	Saya mengucapkan terimakasih kepada teman telah membantu.				
9.	Saya sering meminta maaf apabila perkataan saya menyinggung atau menyakiti orang lain.				
10.	Saya sering meminta tolong apabila membutuhkan bantuan dari orang lain.				
11.	Saya suka menghargai pendapat orang lain.				
12.	Saya menyampaikan pendapat secara terbuka.				
13.	Saya sering menggunakan bahasa gaul ketika berbicara dengan guru.				
14.	Saya biasa menyampaikan kritikan dengan kata-kata kasar.				
15.	Saya suka bersikap ramah kepada guru dan teman.				
16.	Saya selalu mengucapkan salam ketika masuk ke ruangan.				
17.	Saya senang berteman dengan siapa saja.				
18.	Hasil pekerjaan orang lain harus selalu dihargai.				
19.	Seorang siswa boleh berbicara kepada guru dengan nada tinggi.				
20.	Seorang siswa tidak perlu meminta izin ketika keluar dari kelas saat proses pembelajaran.				
21.	Saya senang memanggil guru dengan nama samaran.				
22.	Saya senang memanggil teman dengan nama beken.				
23.	Saya senang berbagi ilmu dengan teman.				
24.	Saya mengucapkan syukur apabila mendapatkan nilai bagus.				
25.	Saya tidak cepat puas atas hasil yang diperoleh, meskipun menjadi juara pertama.				
26.	Saya mengucapkan selamat kepada teman yang meraih prestasi.				
27.	Saya memberikan semangat kepada teman yang mendapatkan nilai jelek.				
28.	Saya sering menyemangati teman yang minder terhadap bentuk tubuhnya.				
29.	Saya anak yang gaul, sehingga saya memiliki banyak teman.				

30.	Sebagai ketua kelas, saya berhak menyuruh teman-teman sesuka hati.				
31.	Saya tidak senang jika teman saya menjadi juara kelas.				
32.	Saya sering mengejek teman yang kulitnya hitam.				
33.	Saya sering menepati janji yang sudah dibuat.				
34.	Saya selalu berusaha untuk menjaga rahasia teman.				
35.	Saya selalu menyelesaikan masalah dengan kepala dingin.				
36.	Saling menghargai dan menghormati akan membuat pertemanan menjadi lebih harmonis.				
37.	Saya suka menolak ajakan teman yang bertentangan dengan aturan.				
38.	Saya suka menentang pendapat orang lain.				
39.	Saya mengancam teman-teman untuk tidak bergaul dengan teman yang tidak saya sukai.				
40.	Saya sering mengepalkan tangan kepada teman, jika saya merasa terancam.				
41.	Ketika teman sedang menangis, saya akan memberikan tisu.				
42.	Saya bahagia melihat teman yang sedang bahagia.				
43.	Saya suka menolong teman yang membutuhkan bantuan.				
44.	Saya bergaul dengan siapa saja tanpa memandang status sosial teman.				
45.	Ketika bercanda, saya tetap menjaga kata-kata agar tidak menyinggung perasaan orang lain.				
46.	Saya tidak peduli dengan masalah yang dihadapi orang lain				
47.	Saya merasa senang melihat teman yang dimarahi oleh guru.				
48.	Saya tidak suka dengan sikap toleransi.				
49.	Dalam menyampaikan pendapat, saya tidak pernah memikirkan perasaan orang lain.				

Lampiran 5

Data *Pre Test*

Angket Kesantunan Berbahasa

DATA PRE TEST

ANGKET KESANTUNAN BERBAHASA

NO	NAMA	NO. ITEM																																																TOTAL		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48		49	
KELOMPOK EKSPERIMEN																																																				
1	AFH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	173		
2	AN	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	159	
3	EF	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	167		
4	F	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	157	
5	FM	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	152
6	INB	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	145	
7	LR	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	150	
8	NA	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	159		
9	S	2	3	4	3	3	3	3	4	4	1	3	1	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	1	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	4	3	3	3	3	142
10	SAN	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	146
KELOMPOK KONTROL																																																				
1	ER	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	172	
2	FP	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	167
3	HINS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	180	
4	LY	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	160
5	MI	3	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	160	
6	MR	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	162	
7	INCA	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	160	
8	SW	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	170	
9	ZM	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	149	
10	ZWN	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	175	

Lampiran 6
RPL, Modul, Laporan dan Hasil
Bimbingan Kelompok Model Behavioristik
dengan Teknik *Role Plyaing*

MODUL
BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORISTIK
DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KESANTUNAN BERBAHASA



Disusun Oleh :
Siti Maria Ulfa
13.0301.0041

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN BIMBINGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 1

- A. Tema : Maksim Kebijaksanaan (Menghargai orang lain dalam bertutur kata)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 11 Mei 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya.
 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.

- d. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok.
 - e. Saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri.
 - f. Permainan penghangat/ pengakraban.
2. Tahap II : Peralihan
- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
 - c. Membahas suasana yang terjadi
 - d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali ke beberapa aspek pada tahap pembentukan.
 - e. Komitmen atau janji anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
3. Tahap III : Kegiatan
- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
 - d. Kegiatan selingan.
4. Tahap IV: Penutup
- a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.
- K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan

L. Rencana penilaian :

1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 11 Mei 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORISTIK DENGAN
TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke-1)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu menghargai orang lain dalam bertutur kata untuk mencapai peningkatan kesantunan berbahasa.
 2. Siswa mampu mengetahui cara menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
 4. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Menghargai orang dalam bertutur kata dengan teknik *role playing*
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.

- c. Peneliti mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok (Hartinah, 2015: 23) merupakan layanan bimbingan dan BIMBINGAN dimana anggota kelompok secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu dan melalui dinamika kelompok untuk membahas pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupan sehari-hari dalam pengambilan keputusan dan tindakan.

Winkel dan Hastuti (2004: 564) menyatakan bahwa tujuan bimbingan kelompok adalah anggota kelompok menjadi pribadi yang mampu mengatur kehidupannya sendiri, mampu mengambil sikap mandiri beserta konsekuensi-konsekuensinya dan memiliki pandangan sendiri serta tidak sekedar meniru pendapat orang lain.

- d. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok

Kegiatan bimbingan kelompok dapat terlaksana dengan mengikuti asas-asas dalam kegiatan bimbingan kelompok, diantaranya :

- 1) Asas kerahasiaan

Asas kerahasiaan merupakan asas yang penting dan utama dalam proses bimbingan kelompok baik untuk pemimpin maupun anggota kelompok. Oleh karena itu, seluruh anggota kelompok dan pemimpin kelompok berkompoten untuk melaksanakannya.

- 2) Asas kesukarelaan

Proses bimbingan kelompok berlangsung atas dasar kesukarelaan, baik dari konseli maupun konselor. Anggota kelompok diharapkan secara sukarela, tanpa ragu-ragu ataupun merasa terpaksa dalam menyampaikan pendapat.

- 3) Asas keterukaan

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok perlu adanya suasana keterbukaan diri baik pemimpin kelompok maupun

anggota kelompok. keterbukaan ini bukan hanya sekedar bersedia menerima saran-saran dari luar, tetapi diharapkan masing-masing anggota kelompok bersedia membuka diri untuk kepentingan pemecahan masalah yang dialami masing-masing anggota kelompok.

4) Asas kekinian

Masalah-masalah/topik-topik bahasan yang dibahas oleh anggota kelompok adalah masalah/topik yang sedang banyak diperbincangkan oleh masyarakat bukan masalah/topik yang lampau dan juga bukan masalah/topik yang mungkin akan dialami masa yang akan datang.

e. Saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri

Kegiatan saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri dilakukan dengan memperkenalkan keseluruhan anggota kelompok yang melakukan proses bimbingan kelompok. Proses memperkenalkan diri dapat dimulai dari pemimpin kelompok agar anggota kelompok merasa tidak canggung dan malu-malu untuk memulai perkenalan dan selanjutnya dilanjutkan kepada masing-masing anggota.

f. Permainan penghangatan/ pengakraban

Permainan penghangatan/ pengakraban dilakukan untuk menciptakan suasana kelompok yang hangat dan akrab antar pemimpin kelompok dan anggota kelompok.

Permainannya yaitu bertema perkenalan yaitu Siapa Dia? Langkah-langkah dalam permainan ini:

- 1) Minta semua peserta untuk berdiri dan membentuk lingkaran.
- 2) Minta seorang peserta untuk memperkenalkan nama dan satu hal lain mengenai dirinya dalam bentuk satu kalimat pendek misal: nama saya Retno, hobi baca buku.

- 3) Mintalah peserta kedua untuk mengulang kalimat peserta pertama, baru kemudian memperkenalkan dirinya sendiri, misal: teman saya Annisa, hobi baca buku, saya Zulia, hobi memasak.
- 4) Peserta ketiga harus mengulang kalimat 2 peserta sebelumnya sebelum memperkenalkan diri, demikian seterusnya sampai seluruh peserta memperoleh gilirannya.
- 5) Apabila peserta tidak dapat mengingat nama dan apa yang dikatakan 2 peserta lainnya, maka ia harus menanyakan langsung pada yang bersangkutan: “siapa nama Anda?” atau “siapa nama Anda dan apa hobi Anda?”

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
Pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mulai melakukan kegiatan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan.
- b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
Pemimpin kelompok berperan untuk menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga). Anggota kelompok dapat menjawab “siap” yang menandakan bahwa anggota bersedia melanjutkan pada tahap kegiatan.
- c. Membahas suasana yang terjadi
Pemimpin kelompok dapat menanyakan kepada anggota kelompok mengenai suasana yang terjadi dan yang dirasakan anggota kelompok.
- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota kelompok
Proses bimbingan kelompok akan terasa kurang nyaman apabila ada anggota kelompok yang hanya diam saja, maka dari itu pemimpin kelompok berusaha untuk membuat anggota tersebut

merasa nyaman dan mau berpartisipasi serta tidak diam saja. Kalau perlu pemimpin kelompok kembali kebeberapa aspek pada tahap pertama/ tahap pembentukan kelompok.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu menghargai orang lain dalam bertutur kata.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang cara menghargai orang lain melalui bertutur kata.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran

1) Persiapan dan instruksi

- a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalahan yang akan diambil adalah menghargai orang lain dalam bertutur kata.
- b) Memilih pemain secara acak. Siswa yang tidak dipilih sebagai pemain menjadi pengamat jalannya *role playing*.
- c) Latihan atau pemanasan.
- d) Memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Pemain peran memainkan peran masing-masing.
- b) Menghentikan *role playing* dititik-titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung. Diskusi dilakukan semua anggota kelompok, baik pemain maupun pengamat.

3) Evaluasi

- a) Anggota kelompok memberikan keterangan, baik secara lisan maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
- b) Menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, dapat dilakukan dalam bentuk komentar dan catatan-catatan yang dibuat selama berlangsungnya kegiatan *role playing*. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat perkembangan pribadi, belajar dan sosial anggota kelompok.

4) Ulangan Permainan

Pengulangan permainan dilakukan agar peran yang dimainkan dapat terinternalisasi didalam diri individu, sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik lagi.

d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan. Pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

MENGHARGAI ORANG LAIN DALAM BERTUTUR KATA

Menghargai seseorang merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Menghargai adalah suatu sikap memberi terhadap suatu nilai yang diterima oleh manusia, seberapa besar dan apapun bentuknya kita terima dengan lapang dada dan bersyukur. Seberapa besar usaha orang itu, kita harus menghargainya, tidak meremehkan atau menyepelekan. Terima Kasih adalah dua buah kata yang langkah awal paling tepat untuk menghargai seseorang. Memang terkadang kita tidak sadari perbuatan atau perkataan yang menurut kita hanya bercanda, namun ternyata dapat menyakiti hati seseorang. Bahwa setiap perkataan kecil yang kita ucapkan berakibat yang sangat besar bagi orang lain.

Hal-hal yang harus diperhatikan apabila antar individu tidak bisa saling menghargai satu sama lain:

1. Tidak ada rasa saling menghormati antar individu
2. Membicarakan hal-hal yang tidak baik yang bisa menimbulkan fitnah
3. Tidak ada kerukunan antar individu
4. Timbulnya rasa tamak, risau, dan iri. Akibatnya akan terjadi pertengkaran antar individu atau kelompok.
5. Timbulnya rasa dendam saat orang lain berbuat salah pada kita.
6. Sulit memaafkan kesalahan orang lain.
7. Tidak ada ucapan terimakasih saat ada yang menolong/membantu.
8. sulit mendapatkan kepercayaan orang lain.
9. tumbuhnya sifat egois yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain

Jika anda ingin belajar menghargai orang lain, berikut ada beberapa tips/ cara menghargai orang lain yang dapat diterapkan:

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap ramah 2. Bersikap adil 3. Jangan menghina/
mengejek 4. Hormati pendapat orang 5. Berikan dukungan | <ol style="list-style-type: none"> 6. Jangan menyindir 7. Jangan membicarakan
kejelekan orang 8. Sensitif terhadap perasaan
orang 9. Jangan memaksa |
|--|---|

Nama :
No.Absen :

LEMBAR PENUGASAN 1

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Apa tujuan menghargai orang lain menurut saudara?
2. Apa harapan saudara dengan belajar menghargai orang lain?
3. Menurut saudara, bagaimana cara untuk menghargai orang lain yang Anda tunjukkan dengan tutur kata dan sikap?

JAWABAN :

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.

Cerita 1

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Maksim Kebijakan	Siswa mampu menghargai orang lain dalam bertutur.	Menghargai orang lain dalam bertutur kata dan menjadikannya sebuah kebiasaan.	Mengembangkan sikap menghargai orang lain dalam bertutur kata.	Siswa mampu memahami dan menghargai orang lain dalam bertutur kata serta menjadikannya sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa berperan sebagai Lia, Asni, Annisa, Aini dan Nana.

Lia, Asni dan Annisa adalah orang-orang yang kekinian, eksis di sekolah dan merupakan siswa yang cukup populer di teman-teman satu angkatan. Mereka biasa menyebut dirinya sebagai siswa populer, tetapi banyak teman-teman yang tidak menyukai mereka. Annisa adalah orang yang suka berbicara kasar dan sering melontarkan kata-kata kotor. Lia dan Asni adalah orang yang suka membicarakan aib-aib orang.

Ketika jam pelajaran kosong, teman-teman satu kelas Lia, Asni dan Annisa sedang asik-asiknya berbincang-bincang dan bercanda. Seperti biasa mereka juga ikut bercanda dan melontarkan kata-kata yang kasar dan kata-kata kotor. Tak sedikit teman yang merasa tersinggung dengan bercandaan mereka. Mereka di kelas juga selalu rame sendiri dan yang paling tidak disenangi oleh teman-teman yaitu senang sekali memotong pembicaraan tanpa merasa bersalah. Apa yang mereka lakukan tidak ada yang berani mengingatkan.

Adegan I:

(Tokoh; Annisa, Lia, Asni, Aini dan Nana; di dalam kelas)

Annisa, Lia dan Asni : Yeeessss..... hari ini kosong!!!! Gini aja teruuuss setiap hari, hahhahah

Aini : Kalian ini lhoo heboh banget kalau jam pelajaran kosong (dengan nada kalemnya).

Annisa : Ya iyalaaahh,,, jelas. Halah gayamu ki lo ni, padahal kan yo seneng to... wkwkwkw

Aini : Yoo tapi kan biasa aja gak usah teriak-teriak..

Annisa : Ya suka-suka kitalah mau apa...!!!

Lia : La emangnya kenapa, kok kamu sewot?? (dengan nada tinggi)

Nana : Aini kan hanya bilang, sudah-sudah gak usah pada ribut..

Aini : (pergi ke bangku depan dan ikut bercanda dengan teman-teman)

Annisa, Lia, : (masih duduk dibelakang dan berbincang-bincang)

- Asni
- Lia : (melihat ke Nana yang sedang sibuk membaca buku pelajaran dan menyindirnya) anak pintar belajar terus!! Sampek matanya jelong buat baca (sambil Lia, Annisa dan Asni tertawa tebahak-bahak)
- Asni : Maklum anak kesayangan guru, kalau gak belajar ya mana bisa!!
- Annisa : Aaaahhhh,,, cupu lo na..!!
- Aini : Kalian itu bisanya ngatain orang aja, ya mbok dihargai teman-temanya yang mau pintar. Dari pada....?? (sambil berjalan menuju ke Nana)
- Asni : Heeehh... dari pada apa maksudnya??
- Lia : Kalau ngomong itu yang jelas!! Ngomong kok gak jelas!
- Nan : Sudah-sudah, kalian ini tiap hari ribut aja, mbok ya yang akur

Adegan II

(Tokoh; Nana dan aini; didepan ruang kelas)

- Nana : (Menghampiri Aini) siang-siang kok malah cemberut aja.
- Aini : (Masih sibuk dengan hpnya dan merasa cemas)
- Nana : Aini kenapa, kok sepertinya sedang mengkhawatirkan sesuatu.
- Aini : Tidak apa-apa Na, aku sedih pacarku kok dari kemarin gak ada kabar? (sambil meneteskan air mata)
- Nana : (Memegang pundak Aini untuk menenangkannya)
- Aini : Terakhir dia marah sama aku, lalu habis itu gak ada kabar lagi. Aku hubungi dia tapi gak dibalas, kadang-kadang hpnya juga gak aktif. (sambil menangis dan melanjutkan ceritanya)
- Nana : Udah kamunya yang tenang, entar kalau marahnya udah reda pasti dia hubungi kamu.
- Aini : (Masih menangis)
- Nana : Udah tenang, usap airmatanya,, malu dilihat teman-teman (sambil mengusap air mata Aini).
- Aini : Makasih ya Na, udah dengerin curhatanku,, maaf jadi membuatmu pulang terlambat.
- Nana : Iya, sama-sama. Ayo pulang bareng (ajak Aini pulang).

Adegan III

(Tokoh; Annisa, Nana, Asni, Lia, di sekolah)

- Nana : (Sedang fokus berbicara dengan Aini mengenai tugas yang diberikan oleh bu guru) Aini, gimana ini.. menurutmu dengan modal yang terbatas ini kita mau buat berjualan apa ya?
- Aini : Iya ya, sedangkan sekarang semua harga sudah naik, alias mahal-mahal (sambil geleng-geleng kepala).
- Nana : Gini aja, kita buat daftar aja apa yang mau kita buat dan kita beli, supaya gampang nanti kita mengira-ira habisnya.

Aini : Ide yang bagus (Aini mengambil buku dan pena).

(Nana dan Aini sangat antusias membahas tugas yang diberikan oleh guru.)

Lia : (Tiba-tiba datang dan menghampiri Nana) Na, aku pinjam buku matematika mu ya, aku mau nyontek punya mu.

Nana : Iya Lia (menghentikan diskusinya dan mengambilkan buku tugas matematika).

(Nana dan Aini melanjutkan diskusinya membahas tugas yang mereka kerjakan berdua. Sedang asik-asiknya diskusi, tiba-tiba Lia dan Asni mengganggu mereka dengan memotong pembicaraan mereka)

Asni : (Memanggil Nana dengan berteriak) Na, yang nomor 5 ini berapa kok gak jelas? (dan menyuruh Nana mendekat) sini na kamunya?

Nana : (Menghentikan pembicaraan dengan Aini) bentar ya Aini..

Aini : Iya Na..

Nana : (Menghampiri Lia dan Asni) ini diameternya 21 jadi jari-jarinya 7 dan menggunakan phi $22/7$. (setelah itu Nana kembali melanjutkan membahas tugasnya lagi).

(Nana harus menghentikan diskusinya dengan Aini berulang kali dan hal itu membuat Aini sedikit emosi. Lalu Aini menghampiri Lia dan Asni)

Aini : Ooo,,, ternyata hal ini sudah menjadi kebiasaan kalian. Kalian itu seneng banget motong pembicaraan orang tanpa mempedulikan orang tersebut. Ya mbok sedikit aja teman itu dihargai, kalau kalian yang membutuhkan bantuan teman, ya mbok kalian datang menghampiri. Wong ya jelas-jelas Nana sedang diskusi membahas hal penting buat tugasnya, malah diganggu aja. Seneng banget gangguin orang.

Lia dan Asni : (Mereka hanya diam saja, karena selama ini tidak ada yang berani buat negur mereka).

(semenjak itu, Lia dan Asni bisa sedikit menghargai orang. Ya paling enggak mereka merasakan bahwa mereka juga membutuhkan teman yang lain)

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 1

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Sabtu, 13 Mei 2017
- C. Waktu : 07.41 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Kebijaksanaan (menghargai orang lain)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok
 - d. Menekankan pentingnya asas-asas kegiatan yang harus ditaati
 - e. Melakukan perkenalan dilanjutkan dengan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pemahamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.

S : sebagai Lia	AFH : sebagai Nana
Fm : sebagai Asni	AN : sebagai Aini
LR : sebagai Annisa	

- d. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.
 - e. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - f. Pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - g. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - h. Menyimpulkan topik yang telah dibahas
4. Penutup
- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
 - b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
 - c. Menyepakati kegiatan berikutnya
 - d. Mengucapkan terima kasih
 - e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan
- H. Topik yang dibahas : menghargai orang lain dalam bertutur kata untuk meningkatkan nilai kesopansantunan.
- I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif
- J. Komitmen :
- 1. Berusaha untuk memperhatikan lawan bicara.
 - 2. Mengurangi kata-kata yang kasar ketika berbicara sehingga membuat orang lain tidak merasa tersinggung.
- K. Kesan dan Pesan :
- 1. Kesan : Senang dan seru sekali mengikuti bimbingan kelompok
 - 2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok lebih menyenangkan jika pemain peran lebih serius lagi dalam memainkan perannya.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 1

- A. Hari/Tanggal : Kamis, 11 Mei 2017
- B. Waktu : 07.41 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Kebijaksanaan (menghargai orang lain dalam bertutur kata)
- E. Hasil Pelaksanaan :
1. Tahap Pembukaan

PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb

PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.

Semua : (Berdoa)

PK : Teman-teman, tahukah apa itu kegiatan bimbingan kelompok itu?

AK : Belum, bu.

PK : (Menjelaskan pengertian, tujuan dan asas-asas bimbingan kelompok serta menanyakan kontrak waktu dalam bimbingan kelompok)

PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)
 2. Tahap Peralihan

PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok tahap selanjutnya)

PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti kegiatan bimbingan kelompok?

AK : siap, bu.

PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)

3. Tahap Kegiatan

PK : Baiklah, pada kegiatan bimbingan kelompok hari ini topik permasalahan yang akan kita bahas adalah cara menghargai orang lain dalam bertutur kata.

AK : Menyampaikan pengalamannya terkait dengan menghargai orang lain dalam bertutur kata. Menghargai adalah suatu sikap memberi terhadap nilai yang diterima oleh manusia. Menghargai orang lain berarti kita sesama manusia saling menghormati satu sama lain. Tidak meremehkannya atau menyepelekannya dan menghargai satu sama lain. menghargai orang lain dapat bertutur ramah dan santun, tidak membeicarakan kejelekan orang, menghargai setiap perbedaan dan tidak memaksakan kehendak kepada orang lain.

Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)

PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.

AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)

PK : teman-teman sudah mengerti dan paham makna dari menghargai orang lain dalam bertutur kata. Sekarang kita akan melanjutkan dengan memainkan peran bagaimana caranya menghargai orang lain dalam bertutur kata.

AK : (paham dan mengerti cara menghargai orang lain)

PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang nama dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu S, FM, LR dan AFH.

AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditemap dan anggota kelompok yang disebutkan maju kedepan)

PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu S sebagai Lia, FM sebagai Asni, LR sebagai Annisa, AFH sebagai Nana dan AN sebagai Aini. Dan untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.

AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)

PK : permainan berhenti dulu, pelajaran apa yang bisa teman-teman ambil dari bermain peran tersebut?

AK : (mendiskusikannya bersama-sama)

PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 2

- A. Tema : Maksim Kebijaksanaan (santun dalam berbicara)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 15 Mei 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.

- d. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok.
 - e. Permainan penghangat/ pengakraban.
2. Tahap II : Peralihan
- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
 - c. Membahas suasana yang terjadi
 - d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali ke beberapa aspek pada tahap pembentukan.
3. Tahap III : Kegiatan
- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
 - d. Kegiatan selingan.
4. Tahap IV: Penutup
- a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.
- K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan

L. Rencana penilaian :

1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 15 Mei 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke-2)**

- A. Tujuan :
1. Siswa dapat memahami santun dalam berbicara.
 2. Siswa mampu mengetahui cara santun dalam bertutur kata dengan lingkungan.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
 4. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Santun dalam berbicara dengan teknik *role playing*
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
 - c. Peneliti mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.
 - d. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok

e. Permainan penghangatan/ pengakraban

Permainan penghangatan/pengakraban dilakukan untuk menciptakan suasana kelompok yang hangat dan akrab antar pemimpin kelompok dan anggota kelompok.

Permainannya yaitu Darat-Laut. Langkah-langkah permainan ini yaitu :

- 1) Peneliti menjelaskan instruksi cara permainan.
- 2) Ketika pemimpin kelompok menyebutkan “darat” maka anggota kelompok yang ditunjuk oleh pemimpin kelompok menyebutkan binatang laut.
- 3) Sebaliknya, ketika pemimpin kelompok menyebutkan “laut” maka anggota kelompok yang ditunjuk oleh pemimpin kelompok menyebutkan binatang darat.
- 4) Anggota kelompok yang salah dalam menjawab berarti kurang konsentrasi.

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
Pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mulai melakukan kegiatan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan.
- b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
Pemimpin kelompok berperan untuk menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga). Anggota kelompok dapat menjawab “siap” yang menandakan bahwa anggota bersedia melanjutkan pada tahap kegiatan.
- c. Membahas suasana yang terjadi

Pemimpin kelompok dapat menanyakan kepada anggota kelompok mengenai suasana yang terjadi dan yang dirasakan anggota kelompok.

- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota kelompok

Proses bimbingan kelompok akan terasa kurang nyaman apabila ada anggota kelompok yang hanya diam saja, maka dari itu pemimpin kelompok berusaha untuk membuat anggota tersebut merasa nyaman dan mau berpartisipasi serta tidak diam saja. Kalau perlu pemimpin kelompok kembali kebeberapa aspek pada tahap pertaman/ tahap pembentukan kelompok.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu cara santun dalam berbicara.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang santun dalam berbicara atau bertutur kata.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran

1) Persiapan dan instruksi

- a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalahan yang akan diambil adalah santun dalam berbicara atau bertutur kata.
- b) Memilih pemain secara acak. Siswa yang tidak dipilih sebagai pemain menjadi pengamat jalannya *role playing*.
- c) Latihan atau pemanasan.
- d) Memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Pemain peran memainkan peran masing-masing.
- b) Menghentikan *role playing* dititik-titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang

berlangsung. Diskusi dilakukan semua anggota kelompok, baik pemain maupun pengamat.

3) Evaluasi

- a) Anggota kelompok memberikan keterangan, baik secara lisan maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
- b) Menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, dapat dilakukan dalam bentuk komentar dan catatan-catatan yang dibuat selama berlangsungnya kegiatan *role playing*.

4) Ulangan Permainan

Pengulangan permainan dilakukan agar peran yang dimainkan dapat terinternalisasi di dalam diri individu, sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik lagi.

d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan. Pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Membahas kegiatan lanjutan
Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

Santun dalam berbicara

Dalam berbicara gunakan bahasa dengan ucapan yang jelas dan gampang dimengerti serta tetap mwenjaga batasan-batasan yang mencerminkan etika dan tidak menimbulkan pembicaraan yang asal saja. Sebagai orang timur sangat menghormati nilai kesopanansantunan.

Ada beberapa hal yang perlu diketahui ketika berbicara dengan orang lain.

1. Pada saat berbicara harus menatap lawan bicara
2. Pada saat berbicara suara harus jelas terdengar
3. Gunakan bahasa yang baik dan benar
4. Hindari menggunakan nada suara yang tinggi
5. Aturlah pembicaraan agar gampang dimengerti
6. Belajar untuk bisa mengimbangi lawan bicara
7. Berusaha untuk menyenangkan lawan bicara
8. Ciptakan selang sekali waktu rasa humor
9. Mampu untuk memuji lawan bicara Selau berusaha untuk menjadi pendengar yang baik

Sedangkan hal-hal yang harus dihindari ketika berbicara dengan orang lain, yaitu:

1. Jangan membicarakan kejelekan orang lain.
2. Pada saat berbicara hindari pembicaraan hal yang sensitif.
3. Jangan memotong pembicaraan orang lain.
4. Jangan monopoli pembicaraan.
5. Hindari untuk membicarakan diri sendiri.

Nama :
No.Absen :

LEMBAR PENUGASAN 2

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Menurut saudara, apa penyebab lunturnya kesantunan berbicara remaja di Indonesia?
2. Menurut saudara, hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan ketika berbicara dengan orang?
3. Menurut saudara, apa yang membuat saudara merasa kesulitan dalam menerapkan berbicara dengan santun kepada orang dikelilingi saudara?

JAWABAN :

[illegible]

Cerita 2

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Maksim Kebijaksanaan	Siswa mampu memahami cara berbicara yang santun	Mampu menjadikan berbicara santun menjadi sebuah kebiasaan untuk menjalin komunikasi	Menjadikan santun berbicara sebagai bagian dari diri yang positif	Siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahas yang santun	Siswa berperan sebagai Fitri, Fida, Guru dan Dina

Semenjak hubungan kedua orang tua Fitri tidak harmonis lagi, Fitri berubah menjadi pribadi yang kasar, kalau berbicara dengan nada yang tinggi, sering membentak-bentak teman dan tidak memperhatikan ketika ada orang yang berbicara. Padahal dulu Fitri dikenal sebagai sosok yang baik, ketika berbicara dengan orang selalu lemah, lembut dan santun. Dengan keadaan sekarang yang dihadapi Fitri, Fitri merasa sedih, kecewa dan marah kepada dirinya sendiri. Ketika di sekolah Fitri menjadi pribadi yang kasar, pemarah dan tak mengenal takut kepada siapapun bahkan guru sekalipun. Fitri selalu membuat masalah di sekolah baik kepada guru maupun teman-temannya. Fitri selalu berbicara dengan nada tinggi kepada semua orang, tak pernah mau mendengarkan perkataan teman dan jika bicara kata-katanya sangat kasar. Banyak guru dan teman-teman yang sakit hati karena perkataannya. Fida teman dekat Fitri menanyakan kenapa Fitri menjadi pribadi yang kasar, kalau berbicara dengan nada yang tinggi, sering membentak-bentak teman dan tidak memperhatikan ketika ada orang yang berbicara. Akhirnya Fitri menceritakan semua kepada Fida. Fida mencoba membuka jalan pikirannya dan mencoba memberikan semangat agar Fitri menjadi pribadi yang baik. Akhirnya Fitri dapat menerima kenyataan dan keadaan dirinya sekarang. Fitri mulai berubah, lebih bisa mengontrol dirinya dan belajar untuk berfikir positif, bahwa dirinya sama dengan teman-temannya. Fitri mulai mengurangi nada bicaranya, ketika ada yang bertanya atau berbicara dengannya dia sudah mau meresponnya dan ketika malas dengan guru sekarang dia memilih untuk diam daripada berdebat dengan guru.

Adegan I:

(Tokoh; Fitri, Fida dan guru; di dalam kelas, waktu : pagi hari)

(Fitri terdiam ketika teman-teman satu kelas maju kedepan untuk mengumpulkan pekerjaan rumah yang guru berikan)

Guru : Ada yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang ibu berikan?

Fitri : Saya, Bu...

Guru : Kenapa Fitri kamu tidak mengerjakan pekerjaan rumah?

- Fitri : Malessss bu.... (sambil berdiri dan melangkah untuk keluar dari kelas)
- Fina : Fit, kamu enggak mengerjakan PRnya? Dan kamu mau pergi kemana?
- Fitri : Enggak... mau keluar !!(dengan nada kesal)
- Guru : Kamu mau kemana? Kamu ini udah langganan tidak mengerjakan PR. Mau jadi apa kamu kalau malas-malasan terus (dengan perasaan yang kesal)
- Fitri : Mau keluarlah..... gak usah bawel bu, ini saya juga bakal keluar kelas. Simpan tenaga ibu buat ngajar aja! (berjalan menuju pintu)

Adegan II

Tokoh: Fitri, Fina dan Dina, di kelas, waktu: istirahat pertama

- Fitri : Din, gimana sih!! Lho kan piket sekarang, nihh tinta spidol gak kamu isi, ruangan juga masih kotor. Kamu bisa piket enggak sih sebenarnya? (membentak-bentak Dina)
- Dina : (Diam dan sambil menangis)
- Fitri : Alaahhhhh... gitu aja nangis, cemen lhoo, cengeng lho... (dengan nada menyindir)
- Dina : (lari keluar meninggalkan Fitri yang masih kesal dengannya)
- Fina : Fit, kok kamu gitu sih sama Dina? Kamu kok bentak-bentak Dina sampek kayak gitu?
- Fitri : (pergi meninggalkan Fina dan tidak merespon perkataannya)

Adegan III

(Tokoh; Fitri dan Fina; di sekolah, waktu : siang)

- Fina : (sambil menyodorkan makanan dan minuman) kamu kenapa Fit? Aku perhatikan semenjak masuk di sekolah ini kamu sering marah-marah tidak jelas, bentak-bentak teman, ketika berbicara dengan guru pun kamu nadanya tinngi banget.
- Fitri : Aku sedang sedih, marah dan kecewa sama diriku sendiri Fin. Keluarga ku udah bercerai berai. Ayahku pergi entah kemana. Aku merasa ada yang kosong dalam kehidupan ku.
- Fina : (Fina terlihat kaget) kalau boleh tahu kenapa Fit ?
- Fitri : Biasalah Fin, masalah ekonomi. Orang tua ku jadi sering bertengkar.
- Fina : (Memegang bahu Fitri) yang sabar ya Fit..
- Fitri : Iya, makasih ya fin udah peduli sama aku dan mau dengerin aku
- Fina : Fit, tapi tidak benar juga kalau kamu melampiaskan kekecewaanmu kepada teman-teman.
- Fitri : (tidak merespon perkataan Fina dan memalingkan wajahnya)
- Fina : Bukannya aku mau ikut campur. Coba kamu bayangin perasaan mereka, kamu bentak-bentak, kamu sendir sesuka kamu, mereka kan

- juga punya hati Fit. Tahu enggak, bu Susi aja sampek nangis karena kamu bentak dan nada bicara mu tinggi sekali.
- Fitri : Kamu bawel ah Fin...
- Fina : Maaf Fit kalau aku banyak bicara, tapi senggaknya kamu perhatikan apa yang aku katakan, paling tidak kamu kasih respon lah Fit.
- Fitri : Iya-iya aku dengerin Fin. Aku juga gak tahu Fin dengan aku... (sambil meneteskan air mata)
- Fina : Katanya kamu sayang sama ibu... kalau ibu kamu tahu kalau kamu di sekolah seperti ini gimana perasaan ibu kamu? Lagian bu Susi kan secara tidak langsung jadi ibu kita, tak sepantasnya kamu berbicara kasar kepadanya. Maaf ya Fit kalau aku banyak bicara (berdiri dan meninggalkan Fitri di taman sekolah sendiri)

Adegan IV

(Tokoh; Fitri, Fina, teman-teman dan guru, di kelas)

(Fitri akhirnya mulai menerima keadaan dirinya, mulai menyadari kesalahannya dan mulai untuk memperbaiki semuanya terutama etika dalam pergaulannya)

- Teman : Maaf ya Fit, aku bangunnya kesiangan jadi piketnya belum semua.
- Fitri : Iya tidak apa-apa. Aku minta maaf ya kalau aku sering bentak-bentak kalian, kalau bicara kasar dan sering nyindir kalian.
- Teman : (ekspresi terkejut dan senang) iya sama-sama Fitri
- Guru : (di pintu) ada apa ini, sepertinya senang sekali pagi ini
- Fitri : Iya bu, saya minta maaf ya bu.. nada saya ketika berbicara tinggi betul (berjabat tangan dan menciumnya)
- Guru : Alhamdulillah...
- Teman : Fit, mau ikut iuran buat jengukin teman kita yang sakit enggak, seikhlasnya (dengan nada yang gemetar dan sedikit ketakutan)
- Fitri : (memperhatikan lawan bicara dan tersenyum) iya, ini uangnya
- Fina : (melihat Fitri dengan senang dan bahagia)
- Fitri : Fin, mau bantu aku tidak? Minta tolong dianter ke ruangannya bu Susi.
- Fina : Iya, ayoo Fit
- Fitri : (Mengetuk pintu dan mengucapkan salam) Tok... tok... tok.... Assalamu'alaikum bu..
- Guru : Wa'alaikumsalam... Fit.. ada apa?
- Fitri : Sebelumnya, saya minta maaf bu? Bu kemarin kan saya tidak ikut ulangan, apa boleh bu saya ikut ulangan? Ehh... tapi kalau tidak boleh tidak apa-apa bu. Karena saya yang salah.
- Guru : Alhamdulillah... iya Fitri boleh.. ibu senang sekali kamu mau ikut ulangan. Ibu beri kesempatan kamu..
- Fitri : Terimakasih bu,,(senang sekali)

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 2

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Selasa, 16 Mei 2017
- C. Waktu : 07.41 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Kebijaksanaan (santun dalam berbicara)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Menjelaskan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok
 - d. Menekankan pentingnya asas-asas kegiatan yang harus ditaati
 - e. Melakukan perkenalan dilanjutkan dengan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.

- e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.
 - f. Pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - g. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - h. Menyimpulkan topik yang telah dibahas
4. Penutup
- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
 - b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
 - c. Menyepakati kegiatan berikutnya
 - d. Mengucapkan terima kasih
 - e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan
- H. Topik yang dibahas : Santun dalam berbicara untuk meningkatkan nilai kesopansantunan dalam bertutur kata
- I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif
- J. Komitmen :
- 1. Berusaha untuk berbicara menggunakan bahasa dengan ucapan yang jelas dan mudah dimengerti serta tetap menjaga batasan-batasan yang mencerminkan etika yang baik dalam komunikasi.
 - 2. Mengurangi berbicara menggunakan nada suara yang tinggi dan menghargai antar sesama.
- K. Kesan dan Pesan :
- 3. Kesan : Merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
 - 4. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok lebih menyenangkan jika pemain peran lebih serius lagi dalam memainkan perannya dan diselingi dengan permainan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 2

- A. Hari/Tanggal : Senin, 15 Mei 2017
- B. Waktu : 07.41 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Kebijaksanaan (santun dalam berbicara)
- E. Hasil Pelaksanaan :

1. Tahap Pembukaan

- PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb
- AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb
- PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.
- Semua : (Berdoa)
- PK : Teman-teman, tahukah apa itu kegiatan bimbingan kelompok?
- AK : Belum, bu.
- PK : (Menjelaskan pengertian, tujuan dan asas-asas bimbingan kelompok serta menanyakan kontrak waktu dalam bimbingan kelompok)
- PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)

2. Tahap Peralihan

- PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)
- PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?
- AK : siap, bu.
- PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)

3. Tahap Kegiatan

- PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pada pertemuan kedua ini kita semua akan membahas topik permasalahan yang terkait dengan santun dalam berbicara. Mari teman-teman untuk menyampaikan pemahamannya mengenai santun dalam berbicara.
- AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman mengenai santun dalam berbicara serta menyampaikan hal-hal yang harus diketahui dan dihindari ketika berinteraksi dengan orang lain)
- Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)
- PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.
- AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)
- PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai santun dalam berbicara. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.
- AK : (iya bu)
- PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu ER, F, AN, NA.
- AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju kedepan)
- PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu ER sebagai Fitri, F sebagai Fida, AN sebagai ibu guru dan NA sebagai Dina. Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik

penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.

AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)

PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman ambil dari bermain peran tersebut?

AK : (mendiskusikannya bersama-sama)

PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 3

- A. Tema : Maksim Penerimaan (pilihan kata santun)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 17 Mei 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
 - 1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 - 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 - 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
 - 1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Permainan penghangat/ pengakraban.
 - 2. Tahap II : Peralihan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.

- b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
 - c. Membahas suasana yang terjadi
 - d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali ke beberapa aspek pada tahap pembentukan.
- 3. Tahap III : Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
 - d. Kegiatan selingan.
- 4. Tahap IV: Penutup
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.
- K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan
- L. Rencana penilaian :
 - 1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.
 - 2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 17 Mei 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke-3)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu memilih kata-kata yang santun dalam berbicara.
 2. Siswa mampu menggunakan kata-kata yang santun dalam bertutur kata.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
 4. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Pilihan kata yang santun
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
 - c. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok
 - d. Saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri

e. Permainan penghangatan/ pengakraban

Permainan penghangatan/pengakraban dilakukan untuk menciptakan suasana kelompok yang hangat dan akrab antar pemimpin kelompok dan anggota kelompok.

Permainannya yaitu “perahu bocor”. Adapun langkah-langkah dalam permainan ini:

- 1) Pemimpin membagikan satu koran bekas kepada anggota
- 2) Pemimpin memutar lagu hingga lagu itu berhenti, dan lagu tersebut di hentikan secara tiba-tiba
- 3) Setelah lagu tersebut berhenti para anggota langsung masuk ke koran bekas tersebut yang diumpamakan sebagai perahu yang akan ditumpangi oleh seluruh anggota. Dengan catatan Semua anggota dapat masuk kedalam perahu dan selamat semuanya, sementara perahunya kecil sekali.
- 4) Pemimpin memberikan gambaran secara umum mengenai pentingnya membantu teman yang terancam keselamatannya

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
- b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
Pemimpin kelompok berperan untuk menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga). Anggota kelompok dapat menjawab “siap” yang menandakan bahwa anggota bersedia melanjutkan pada tahap kegiatan.
- c. Membahas suasana yang terjadi. Pemimpin kelompok dapat menanyakan kepada anggota kelompok mengenai suasana yang terjadi dan yang dirasakan anggota kelompok.
- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota kelompok

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu pilihan kata yang santun dalam bertutur kata.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang cara menggunakan pilihan kata yang santun dalam bertutur kata.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran
 - 1) Persiapan dan instruksi
 - a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalahan yang akan diambil adalah pilihan kata yang santun dalam bertutur kata.
 - b) Memilih pemain secara acak. Siswa yang tidak dipilih sebagai pemain menjadi pengamat jalannya *role playing*.
 - c) Latihan atau pemanasan.
 - d) Memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.
 - 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - a) Pemain peran memainkan peran masing-masing.
 - b) Menghentikan *role playing* dititik-titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung. Diskusi dilakukan semua anggota kelompok, baik pemain maupun pengamat.
 - 3) Evaluasi
 - a) Anggota kelompok memberikan keterangan, baik secara lisan maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 - b) Menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, dapat dilakukan dalam bentuk

komentar dan catatan-catatan yang dibuat selama berlangsungnya kegiatan *role playing*. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat perkembangan pribadi, belajar dan sosial anggota kelompok.

4) Ulangan Permainan

Pengulangan permainan dilakukan agar peran yang dimainkan dapat terinternalisasi didalam diri individu, sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik lagi.

d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan
Pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Membahas kegiatan lanjutan
Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

PILIHAN KATA ATAU UNGKAPAN

Proses penyampaian bahasa Indonesia dalam berkomunikasi secara lisan dapat dilakukan dalam dua cara, yaitu secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung maksudnya berhadapan atau bertatap muka dengan mitra bicara dan tidak langsung ialah dengan menggunakan sarana seperti telepon atau media komunikasi yang lainnya. Apa pun caranya, yang jelas setiap proses komunikasi dilakukan dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh kedua pihak sehingga terjadi hasil yang efektif dan memuaskan. Agar dapat terjadi hubungan komunikasi timbal balik yang sesuai dengan tujuan komunikasi, segala hal yang berkaitan dengan proses komunikasi harus diperhatikan. Unsur utama dalam komunikasi adalah bagaimana seseorang dapat menggunakan bahasa yang baik dan tepat. Selain itu, perlu dipertimbangkan pula aspek situasi, waktu, tempat, dan hubungan pembicara mitra atau kawan bicaranya, misalnya, saat membuka percakapan, saat menyampaikan pesan, dan ketika akan menutup pembicaraan. Hal ini biasanya memengaruhi pilihan kata dan ungkapan yang digunakan dalam percakapan.

1. Untuk memulai percakapan biasanya menggunakan ungkapan sebagai berikut
 - a. Selamat pagi.
 - b. Selamat siang.
 - c. Selamat malam.
 - d. Assalamu'alaikum
2. Mengucapkan terima kasih
 - 1) Makasih banyak!
 - 2) Makasih, ya!
3. Permintaan maaf
 - a. Dalam situasi formal

Contoh:

 - 1) Mohon maaf atas keterlambatan
 - 2) mohon dibukakan pintu maaf jika ada kesalahan ucapan
 - b. Dalam situasi nonformal

Contoh:

 - 1) Maaf, ya, kalau ada salah ucap.
 - 2) Maafin ya, kalau ada salah kata.

Nama :
No.Absen :

LEMBAR PENUGASAN 3

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Apa saudara sudah membiasakan untuk mengucapkan “terimakasih” setelah mendapatkan bantuan dari orang lain?
2. Apa yang saudara lakukan apabila perkataanmu menyakiti atau menyinggung perasaan orang lain?
3. Menurut saudara, apa yang perlu diperhatikan ketika sedang berbicara dengan orang lain?

JAWABAN :

[illegible]

Cerita 3

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	keterangan
Maksim Penerimaan	Siswa mampu menggunakan kata-kata yang santun dalam berbicara	Menjadikan kebiasaan berterimakasih, meminta tolong dan mengucapkan kata maaf menjadi bagian dari diri	Tidak segan-segan untuk mengucapkan terimakasih, maaf dan minta tolong	Menumbuhkan kebiasaan baik bagi siswa dalam memilih kata untuk menjadil kom unikasi dengan orang lain	Siswa berperan sebagai Vika, Elisa, Lita dan ibu kantin

Elisa adalah anak yang baik hati, tutur kataya selalu membuat teman-teman senang, merasa dihargai. Elisa orang yang suka menghargai orang lain, apapun bentuknya, dia tidak segan untuk mengucapkan kata terimakasih. Walaupun tidak seberapa, tetapi terimakasih itu membuat teman-teman yang membantu tidak merasa dirugikan/ dimanfaatkan saja. Selain itu, Elisa juga tidak malu untuk meminta bantuan kepada yang lain, dan meminta maaf jika melakukan kesalahan. Dalam menjalin komunikasi sangat baik dengan teman-teman.

Adegan I:

(Tokoh; Vika, Elisa dan Lita, di sekolah)

Lita : Elisa, aku panggil-panggil kok gak berhenti? Aku capek lari-lari dari gerbang (sambil terengah-engah)

Elisa : Maaf Ta, aku tidak mendengarnya. Ada apa? Ada yang bisa aku bantu?

Lita : It's okay sa, no problem... aku hanya ingin berjalan bareng aja..

Elisa : Sekali lagi aku minta maaf ya ta..

Lita : Yuhuuu sa,,, kagak papa,, santai santai sa

Vika : Sa, ini buku punya mu kan? Kemarin ketinggalan di dalam kelas (sambil menyodorkan bukunya)

Elisa : (Menerima bukunya) iya vik, makasih ya

Vika : Sama-sama sa...

Adegan II

Tokoh; Elisa, Vika dan Lita di kantin

Elisa : Bu saya beli nasi goreng dan es teh satu ya bu..

Ibu kantin : Iya mbak elisa.. silakan duduk dulu mbak

- Elisa : Iya bu,, terimakasih
 Ibu kantin : Iya mbak..
 Elisa : (Bergegas mencari tempat duduk)
 Lita : Lho beli apa sa?
 Elisa : Beli nasi goreng sama es teh
 (Setelah 15 menit pesenan Elisa dan teman-teman datang)
 Semuanya : Makasih bu... (mereka langsung memakannya)
 Lita : Vik, ambilin kerupuk 2!
 Vika : (bergegas mengambil kerupuk dan memberikannya kepada lita)
 Lita : (langsung mengambilnya dan melahapnya)
 Vika : Terimakasih Vika buat kerupuknya! (dengan nada agak kesal)
 Lita : (Menatap Vika) lho nyindir gue!!
 Vika : Tidak, hanya mengucapkan terimakasih aja..
 Lita : Alaaaaahhh bilang aja lho nyindir gue,, orang cuma kerupuk doang.
 (dengan agak kesal lita pergi dari kantin)
 Elisa : Lita mau kemana, makan dulu!!
 Lita : Bodo amaat!! Amat aja gak bodo-bodo banget (sambil gedumelan sendiri)
 (setelah selesai makan, Elisa menghampiri Lita yang masih marah)
 Ellisa : Ta, kenapa? Masih marah gara-gara tadi di kantin?
 Lita : Habisnya belaguu banget, orang Cuma suruh ngambilin kerupuk doang!
 Elisa : Ya ampun lita... udah dong, baikan lagi yuk..
 Lita : (masih dengan muka ditekuk)
 Elisa : Sekarang bukan malisah benar atau salah. Apa beratnya memberikan penghargaan kepada orang lain yang udah membantu kita. Bukan soal mau atau enggak mengambilkan kerupuk, tapi apa salahnya kita mengucapkan terimakasih. Dari hal kecil saja kita udah berat mengucapkan terimakasih kepada orang, apalagi hal-hal yang lainnya. (Bener gak Vik dan Ta)
 Lita : Iya-iya yang salah... maaf ya Vik dan makasih buat kerupuknya
 Vika : Aku juga minta maaf ya Ta, udah agak sinis saam kamu.
 Elisa : Nahh,,, gitu dong... kan kalau saling meminta maaf hubungan jadi baik lagi. Maaf itu kata yang sederhana tapi banyak orang yang tak mau menurunkan egonya untuk meminta maaf.
 Vika dan Lita : Iya ya...(sambil ketawa-ketawa)

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 3

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Juma'at, 19 Mei 2017
- C. Waktu : 08.22 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Penerimaan (pilihan kata yang santun)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Menekankan pentingnya asas-asas kegiatan yang harus ditaati
 - d. Melakukan perkenalan dilanjutkan dengan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.

- f. Pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - g. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - h. Menyimpulkan topik yang telah dibahas
4. Penutup
- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
 - b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
 - c. Menyepakati kegiatan berikutnya
 - d. Mengucapkan terima kasih
 - e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan
- H. Topik yang dibahas : Menggunakan pilihan kata yang santun dalam bertutur kata.
- I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif
- J. Komitmen :
- Berusaha untuk membiasakan mengucapkan terimakasih setelah mendapatkan bantuan dari orang lain dan meminta maaf apabila perkataan yang menyinggung perasaan orang lain.
- K. Kesan dan Pesan :
- 1. Kesan : Merasa senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
 - 2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok selalu diselingi permainan agar tetap menyenangkan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 3

- A. Hari/Tanggal : Rabu, 17 Mei 2017
- B. Waktu : 08.22 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Penerimaan (pilihan kata yang santun)
- E. Hasil Pelaksanaan :

1. Tahap Pembukaan

- PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb
- AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb
- PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.
- Semua : (Berdoa)
- PK : Teman-teman, tahukah apa itu kegiatan bimbingan kelompok?
- AK : Belum, bu.
- PK : (Menjelaskan pengertian, tujuan dan asas-asas bimbingan kelompok serta menanyakan kontrak waktu dalam bimbingan kelompok)
- PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)

2. Tahap Peralihan

- PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)
- PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?
- AK : siap, bu.
- PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)

3. Tahap Kegiatan

- PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pada pertemuan ketiga ini kita semua akan membahas topik permasalahan yang terkait dengan menggunakan pilihan kata yang santun dalam bertutur kata. Mari teman-teman untuk menyampaikan pemahamannya mengenai pilihan kata yang digunakan dalam bertutur kata yang baik.
- AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman mengenai pilihan kata yang baik dalam bertutur kata)
- Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)
- PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.
- AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)
- PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai santun dalam berbicara. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.
- AK : (iya bu)
- PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu ER, F, AN, NA.
- AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju kedepan)
- PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu ER sebagai Fitri, F sebagai Fida, AN sebagai ibu guru dan NA sebagai Dina. Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik

penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.

AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)

PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman ambil dari bermain peran tersebut?

AK : (mendiskusikannya bersama-sama)

PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 4

- A. Tema : Maksim Penerimaan (menyampaikan pendapat dengan baik)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 22 Mei 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Permainan penghangat/ pengakraban.

2. Tahap II : Peralihan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
 - c. Membahas suasana yang terjadi
 3. Tahap III : Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
 - d. Kegiatan selingan.
 4. Tahap IV: Penutup
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.
- K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan
- L. Rencana penilaian :
1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.
 2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 22 Mei 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke-4)**

- A. Tujuan :
1. Agar siswa mampu menyampaikan pendapat dengan baik untuk mencapai kesantunan dalam berbahasa.
 2. Agar siswa mampu memahami dan menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Menyampaikan pendapat dengan baik melalui teknik *role playing*
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
 - c. Permainan penghangatan/ pengakraban
Permainannya yaitu "bercermin", adapun langkah-langkah permainan ini :

- 1) Meminta setiap anggota kelompok untuk berpasangan, 1 orang menjadi bayangan di cermin dan 1 orang menjadi seseorang yang sedang berdandan di depan cermin.
 - 2) Bayangan harus mengikuti gerak-gerik orang yang berdandan.
 - 3) Keduanya harus bekerja sama agar bisa bergerak secara kompak dengan kecepatan yang sama.
 - 4) Meminta anggota kelompok untuk mendiskusikan apa pesan dalam permainan ini.
2. Tahap II : Peralihan
- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
 - b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
 - c. Membahas suasana yang terjadi. Pemimpin kelompok dapat menanyakan kepada anggota kelompok mengenai suasana yang terjadi dan yang dirasakan anggota kelompok.
3. Tahap III : Kegiatan
- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu menyampaikan pendapat dengan baik dalam diskusi.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang menyampaikan pendapat dalam forum diskusi.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran
 - 1) Persiapan dan instruksi
 - 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - 3) Evaluasi
 - 4) Ulangan Permainan
 - d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan. Pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

MENYAMPAIKAN PENDAPAT YANG BAIK

Salah satu forum atau tempat menyampaikan pendapat adalah melalui sebuah diskusi. Dengan melakukan diskusi, maka berbagai pendapat yang kita miliki dapat disampaikan. Dalam sebuah diskusi pendapat yang muncul datang dari beberapa peserta, dengan banyaknya pendapat yang muncul tersebut, maka akan muncul atau ditemukan sebuah gagasan dan juga pikiran pokok dari topik yang sedang didiskusikan. Cara menyampaikan pendapat yang baik dalam diskusi tentu juga harus diketahui oleh peserta diskusi. Berikut adalah hal-hal yang harus diketahui mengenai cara menyampaikan pendapat yang baik :

1. Sampaikan pendapat dengan kata yang sopan.
2. Jika ada yang berbicara jangan memotong pembicaraan.
3. Berani bertanggung jawab mengenai pendapat yang di utarakan.
4. Utamakan kepentingan bersama jika mengutarakan pendapat.
5. Jangan suka memberikan pendapat yang selalu berlawanan
6. Bisa menerima hasil keputusan bersama.
7. Bisa menerima saran yang di berikan oleh rekan anda.
8. Besar hati mau menerima keputusan bersama dengan lapang dada.

Selain pendapat diatas, islam juga mengajarkan cara berpendapat yang baik yaitu :

1. Berikanlah kritik, saran dan tanggapan dengan cara yang baik. Sebaik dan sebagus apapun kritik atau saran yang akan disampaikan akan jadi tidak berguna karena tidak disampaikan dengan cara yang baik. Kritik dan saran yang tidak disampaikan dengan cara yang baik, akhirnya akan menyakiti orang yang diberi kritik, saran maupun tanggapan.
2. Berpendapatlah sesuai kapasitas anda. Jika suatu permasalahan yang anda tanggapi tidak merupakan bidang yang anda kuasai, maka diam adalah hal yang terbaik. Fenomena sekarang ini, banyak orang yang asal berpendapat bahkan sampai menghina orang yang berbeda pemikiran dengannya.
3. Sadarlah dan segera minta maaf apabila pendapat atau saran kita ternyata tidak sesuai dengan permasalahan yang ada.

Cerita 4

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	keterangan
Maksim Penerimaan	Siswa mampu menyampaikan pendapat dengan baik dan santun	1. Menyampaikan pendapat secara terbuka 2. Belajar menerima keputusan bersama 3. Mampu mengaharagai pendapat orang lain	Cara menyampaikan pendapat, memberikan saran dan kritikan dengan baik.	Siswa mampu menerapkan cara berpendapat dengan baik.	Siswa Iberperan sebagai Ketua diskusi, Mayang, Andi Dan Wisnu

Sebentar lagi adalah hari kemerdekaan buat negara Indonesia tepatnya tanggal 17 Agustus 2017. Untuk menyambut hari kemedekaan, karang taruna memiliki ide untuk mengadakan lomba-lomba sebagai semarak untuk menyambut hari kemerdekaan Republik Indonesia. Ketua karang taruna meminta untuk semua anggota karang taruna untuk datang dalam diskusi untuk membicarakan hal-hal apa saja yang perlu disiapkan untuk semarak 17 Agustus. Diskusi akan dilakukan di rumah ketua karang taruna dimulai pukul 19.30 WIB

Adegan I:

(Tokoh; Ketua diskusi dan seluruh Anggota, di rumah karang taruna)

(Tepat Pukul 19.30 diskusi pun dimulai)

Ketua Disuki : Assalamu'alaikum wr. wb.... terimakasih kepada seluruh anggota karang taruna karena telah berkenan hadir dan melungkan waktunya untuk membahas persiapan lomba tanggal 17 Agustus 2017

Seluruh Anggota : Wa'alaikumsalam wr. wb (menjawab salam dengan kompak)

Lita : It's okay sa, no problem... aku hanya ingin berjalan bareng aja..

Ketua diskusi : Silakan bagi semua anggota yang memiliki ide dan gagas untuk menambah semarak lomba 17 Agustus.

(semua aggota satu persatu menyampaikan ide dan gagasan untuk lomba 17 Agustus)

Andi : (Tanpa mengangkat tangan dan memotong pembicaraan anggota lain) lomba makan kerupuk itu sudah biasa dilakukan dan tidak menarik!! (menyampaikan ketidaksetujuan dengan nada yang ketus)

- Mayang : Oke-oke,,, tetap tenang ya... tetap menghargai pendapat yang lainnya (sambil menulis ide-ide yang diutarakan oleh semua anggota)
- Ketua Diskusi : (Meminta Mayang untuk membacakan lomba-lomba yang telah disampaikan) Mayang, silakan dibacakan ide-ide hasil musyawarah bersama
- Mayang : (Membacakan Lomba-lombanya) lomba-lomba yang tadi disampaikan oleh anggota semua ada, lomba balap gapyak, balap karung, makan kerupuk, masak bagi ibu-ibu, masukan bolpoint kedalam botol, menangkap ikan dengan tangan, panjat pinang, tarik tambang, gigit koin, pertandingan bola voli dan sepak bola dll.
- Ketua Diskusi : Itu lomba-lomba yang disampaikan oleh teman-teman semua. Sekarang kita pilih lomba apa saja yang akan dimainkan.
(Semua karang taruna berdiskusi tentang lomba, yaitu balap karung, tangkap ikan dengan tangan, memasak bagi ibu-ibu panjat pinang , gigit koin, sepak bola dan bola voli)
- Andi : Kenapa ide saya tidak dipakai, percuma saya menyampaikan ide! (dengan sedikit kesal.)
- Mayang : Bukannya tidak mengahargai idenya mas Andi, tapi disini kita cari yang efisien aja.
- Andi : Ya ya ya... (Malas untuk merespon)
- Ketua Diskusi : Sudah ya, ini keputusan yang sudah ditetapka bersama. Sekarang kita membahas jadwalnya dan berapa hari kita mengadakan pelombaan ini.
- Wisnu : Bola voli dan sepak bola kita adakan malah hari saja bagaimana? Biar lebih seru.
- Mayang : Bagus sekali idenya.. Good (sambil mengacungkan ibu jari)
(kesepakatan bersama bahwa lomba diadakan 4 hari sebelum hari H dan lomba panjat pinang sebagai puncak acara kia)
- Andi : (sambil menggerutu sendiri dan memberikan kritikan dengan kata yang kasar) gak bermutu lomba kayak gini!! Apalagi lombanya cuma itu-itu aja! Mikir-mikir dongg..

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 4

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Selasa, 23 Mei 2017
- C. Waktu : 07.10 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Penerimaan (menyampaikan pendapat yang baik)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Melakukan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain dan pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - f. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - g. Menyimpulkan topik yang telah dibahas

4. Penutup

- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
- c. Menyepakati kegiatan berikutnya
- d. Mengucapkan terima kasih
- e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan

H. Topik yang dibahas : Cara menyampaikan pendapat yang baik dalam diskusi

I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif

J. Komitmen :

Berusaha untuk berani menyampaikan pendapat secara terbuka, belajar bertanggung jawab terhadap pendapat yang diutarakan dan belajar untuk menghargai setiap perbedaan serta belajar untuk menerima keputusan dengan lapang dada.

K. Kesan dan Pesan :

1. Kesan : Senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok selalu diselingi permainan agar tetap menyenangkan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 4

- A. Hari/Tanggal : Senin, 22 Mei 2017
- B. Waktu : 07.10 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Penerimaan (menyampaikan pendapat dengan baik)

E. Hasil Pelaksanaan :

1. Tahap Pembukaan

- PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb
- AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb
- PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, Sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.

Semua : (Berdoa)

2. Tahap Peralihan

- PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)
- PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?
- AK : siap, bu.
- PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)

3. Tahap Kegiatan

- PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pertemuan keempat ini kita akan membahas topik permasalahan yang terkait dengan cara menyampaikan pendapat dengan baik. Mari teman-teman untuk menyampaikan pemahamannya mengenai santun dalam berbicara.

- AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman mengenai cara menyampaikan yang baik)
- Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)
- PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.
- AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)
- PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai cara menyampaikan pendapat yang baik. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.
- AK : (iya bu)
- PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu INB, S, SAN dan LR.
- AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju ke depan)
- PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu INB sebagai ketua diskusi, S sebagai Andi, SAN sebagai Mayang dan LR sebagai Wisnu . Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.
- AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)
- PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman ambil dari bermain peran tersebut?
- AK : (mendiskusikannya bersama-sama)
- PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.
- PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 5

- A. Tema : Maksim Kemurahan (senyum, sapa dan salam)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 24 Mei 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Permainan penghangat/ pengakraban.

2. Tahap II : Peralihan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
 3. Tahap III : Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
 - d. Kegiatan selingan.
 4. Tahap IV: Penutup
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.
- K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan
- L. Rencana penilaian :
1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.
 2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.
 3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 24 mei 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke- 5)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu memahami pentingnya sanyum, sapa dan salam kepada orang lain.
 2. Siswa dapat menerapkan senyum, sapa dan salam di sekolah untuk menunjukkan bahwa siswa memiliki pribadi yang ramah
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
 4. Siswa mampu memahami dan menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Senyum, sapa dan salam
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.

c. Permainan penghangatan/ pengakraban

Permainannya yaitu bertema “Kisah-kisah Angka”, adapun langkah-langkah permainan ini :

- 1) Mintalah semua anggota kelompok berhitung dari nomor satu dan seterusnya sampai selesai.
- 2) Meminta setiap anggota kelompok mengingat nomor urutnya masing-masing dengan baik.
- 3) Kemudian jelaskan bahwa anda akan menyampaikan suatu cerita tertentu dimana dalam sepanjang cerita itu akan disebut sejumlah angka-angka.
- 4) Anggota kelompok yang disebut nomor urutnya diminta segera berdiri dan mengatakan “Ya”.

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
- b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)

Pemimpin kelompok berperan untuk menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga). Anggota kelompok dapat menjawab “siap” yang menandakan bahwa anggota bersedia melanjutkan pada tahap kegiatan.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu senyum, sapa dan salam.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang melakukan senyum, sapa dan salam di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran

1) Persiapan dan instruksi

- a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalahan yang akan diambil adalah senyum, sama dan salam.
- b) Memilih pemain secara acak. Siswa yang tidak dipilih sebagai pemain menjadi pengamat jalannya *role playing*.
- c) Latihan atau pemanasan.
- d) Memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Pemain peran memainkan peran masing-masing.
- b) Menghentikan *role playing* dititik-titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung. Diskusi dilakukan semua anggota kelompok, baik pemain maupun pengamat.

3) Evaluasi

- a) Anggota kelompok memberikan keterangan, baik secara lisan maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
- b) Menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, dapat dilakukan dalam bentuk komentar dan catatan-catatan yang dibuat selama berlangsungnya kegiatan *role playing*. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat perkembangan pribadi, belajar dan sosial anggota kelompok.

4) Ulangan Permainan

Pengulangan permainan dilakukan agar peran yang dimainkan dapat terinternalisasi didalam diri individu, sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik lagi.

d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan. Pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

SENYUM, SAPA DAN SALAM

Kemampuan berkomunikasi merupakan satu karakteristik utama yang dimiliki oleh seseorang yang berhasil. Oleh karena itu dalam berbagai bidang pekerjaan dan pergaulan, kemampuan berkomunikasi, terutama sampai membina hubungan baik dengan orang lain, sangat penting diajarkan sedini mungkin pada setiap orang. Sapaan merupakan bentuk komunikasi awal kita dengan orang lain. Lebih komplis lagi ketika kita mengucapkan salam, sapaan dan sambil tersenyum, hal yang nampaknya sepele, namun mempunyai dampak yang luar biasa. perbuatan tersebut mampu menyembuhkan kekesalan, kegundahan, dan bahkan kesedihan. Otak manusia mempunyai pengantar pesan sedih (*sad messengers*) dan pengantar pesan bahagia (*happy messengers*). Bila dalam keadaan tertekan dan sedih, otak akan menerima pesan sedih. Sebaliknya dalam keadaan senang dan gembira, otak akan menerima pesan bahagia.

Keterampilan berkomunikasi, khususnya mampu membina hubungan baik dengan orang lain, penting untuk dibentuk sedini mungkin. Karena makna dan implikasinya bisa bermanfaat dan terbawa hingga dewasa, membangun kepribadian yang positif terhadap orang lain dalam menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi kelak.

Keterampilan untuk selalu mengucapkan senyum, sapa dan salam, kemudian berlanjut membentuk hubungan yang langgeng dengan orang lain, orang lain pun akan memberikan *judge* pada kita bahwa kita adalah seorang yang ramah dan suka berteman dengan siapa saja, mempengaruhi konsep diri kita menjadi konsep diri yang positif, yang pada akhirnya membentuk kepribadian kita menjadi pribadi yang suka berteman dan tidak menyukai kekerasan dalam menyelesaikan permasalahan, karena telah tertanam bahwa berteman sangat penting dalam kehidupan. Memberikan senyuman, salam dan sapaan merupakan ciri yang menunjukkan kepedulian antar masyarakat, dan juga menunjukkan rasa hormat kepada orang lain atas keberadaannya, maka senyum, salam dan sapa menunjukkan respek seseorang terhadap eksistensi orang lain.

Nama :
No.Absen :

LEMBAR PENUGASAN 5

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Menurut saudara, mengapa setiap sekolah membudayakan 3S (senyum, sapa, salam)?
2. Bagaimana budaya 3S di sekolah ini menurut saudara?
3. Apa saudara sudah menerapkan 3S dalam kehidupan saudara? Berikan penjelasan menurut saudara!

JAWABAN :

[illegible]

Cerita 5

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	keterangan
Senyum, sapa dan salam (3S)	Siswa mampu memahami dan menerapkan 3 S yaitu senyum, sapa dan salam.	1. Senyum. Sapa dan Salam mampu dijadikan sebuah kebiasaan yang terintegrasi di dalam diri.	Cara menyampaikan pendapat, memberikan saran dan kritikan dengan baik.	Siswa mampu menerapkan cara berpendapat dengan baik.	Siswa berperan sebagai Imam, Zulia, Dika, Dwi dan Guru

Pagi ini suasana begitu cerah, banyak siswa-siswa yang dengan ceria memasuki gerbang sekolah dengan canda tawa mereka. Mereka saling menyapa satu sama lain, mengucapkan salam, berjabat tangan dan lainnya. Pagi ini seperti biasa, Zulia menunggu Dwi di depan gerbang sekolah. Zulia dan Dwi adalah anak terkenal ramah kepada semua warga sekolah baik itu kepada guru, karyawan, teman dan siswa serta kepada ibu kantin. Senyumnya yang lebar dan tulus ketika bertemu dengan siapa saja di sekolah membuat dia banyak dikagumi oleh semua guru dan temannya. Energi positif yang dimiliki Zulia ternyata menular juga kepada Dwi yang mulai ikut-ikutan bersikap ramah, selalu mengucapkan salam ketika bertemu guru dan menjabat tangannya untuk bersalaman. Hal ini ternyata menjadikan mereka contoh yang baik bagi teman-temannya.

Imam adalah anak laki-laki yang super cuek, mahal senyum dan orang yang misterius menurut teman-temannya. Dia banyak tidak disukai oleh teman-temannya dan banyak juga yang takut dengannya. Tetapi semua itu telah berubah semenjak Zulia membubuhi racun 3s kepada Imam. Walaupun racun 3s itu berjalan sangat lambat, tetapi perubahan itu suah jelas terlihat meskipun senyumannya itu masih sangat mahal. Dia mempunyai teman yang bernama Dika. Dika adalah anak yang cukup ramah dan tidak cuek.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 5

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Selasa, 23 Mei 2017
- C. Waktu : 07.10 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Penerimaan (senyum, sapa dan salam)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Melakukan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain dan pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - f. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - g. Menyimpulkan topik yang telah dibahas

4. Penutup

- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
- c. Menyepakati kegiatan berikutnya
- d. Mengucapkan terima kasih
- e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan

H. Topik yang dibahas : Cara menyampaikan pendapat yang baik dalam diskusi

I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif

J. Komitmen :

Berusaha untuk memulai membudayakan senyum, sapa dan salam.

K. Kesan dan Pesan :

1. Kesan : Senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok selalu diselingi permainan agar tetap menyenangkan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 5

- A. Hari/Tanggal : Senin, 22 Mei 2017
- B. Waktu : 07.10 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Penerimaan (senyum, sapa dan salam)
- E. Hasil Pelaksanaan :

1. Tahap Pembukaan

- PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb
- AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb
- PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, Sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.
- Semua : (Berdoa)
- PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)

2. Tahap Peralihan

- PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)
- PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?
- AK : siap, bu.
- PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)

3. Tahap Kegiatan

- PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pertemuan keempat ini kita akan membahas topik permasalahan yang terkait dengan cara menyampaikan pendapat dengan baik. Mari

- teman-teman untuk menyampaikan pemahamannya mengenai santun dalam berbicara.
- AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman mengenai senyum, sapa dan salam)
- Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)
- PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.
- AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)
- PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai senyum, sapa dan salam. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.
- AK : (iya bu)
- PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu INB, S, SAN dan LR.
- AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju ke depan)
- PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu INB sebagai ketua diskusi, S sebagai Andi, SAN sebagai Mayang dan LR sebagai Wisnu . Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.
- AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)
- PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman ambil dari bermain peran tersebut?
- AK : (mendiskusikannya bersama-sama)
- PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 6

- A. Tema : Maksim Kebijaksanaan (tidak merendahkan orang lain)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 5 Juni 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *pUnderstanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/ rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok.
 - d. Permainan penghangat/ pengakraban.

2. Tahap II : Peralihan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
 - c. Membahas suasana yang terjadi
 3. Tahap III : Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
 - d. Kegiatan selingan.
 4. Tahap IV: Penutup
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.
- K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan
- L. Rencana penilaian :
1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.
 2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 5 Juni 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke- 6)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu memahami dan tidak merendahkan orang lain.
 2. Agar siswa dapat menghilangkan sikap merendahkan orang lain dan mampu menghormati orang lain.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
 4. Siswa mampu memahami dan menerapkan hasil pertemuan bimbingan kelompok sebelumnya.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Tidak merendahkan orang lain
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
 - c. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok
 - d. Permainan penghangatan/ pengakraban
Permainannya yaitu tebak apa yang saya katakan. Langkah-langkah dalam Ice Breaker Games ini:

- 1) Sampaikan instruksi permainan ini: **“tebak apa yang saya katakan”**
 - 2) Sambil menunjukkan jempol, pembimbing mengucapkan **ini** ayam
 - 3) Ketika menunjukkan telunjuk pembimbing mengucapkan **yang ini** sapi
 - 4) Kemudian ketika menunjukkan kelingking pembimbing mengucapkan **kalo yg ini** kerbau.
 - 5) Tanyakan kepada peserta sudah paham atau belum, praktekan sekali untuk mengetest kepahaman mereka, setelah dirasa paham, barulah pembimbing menjalankan aksinya.
 - 6) Peserta diminta menebak apa yang pembimbing katakan, katakan seperti contoh diatas, setelah selesai, katakan” **Kalo yang ini”** tetapi kita menunjuk pada **jari kelingking**. Biasanya peserta akan bingung dan protes. Sampai terjawab dengan benar.
 - 7) Ketika peserta telah memahami instruksi diatas, maka ia akan mengikuti kata kunci tanpa memperhatikan jari mana yang kita tunjukkan. Jawaban yang benar adalah bila pembimbing menyebutkan **“ini”**, maka jawabannya adalah **“ayam”** dst.
 - 8) Jadi letak seru atau tidaknya permainan ini adalah bagaimana peserta bingung menjawab pertanyaan pembimbing karena tidak memperhatikan instruksi dan kurang konsentrasi.
2. Tahap II : Peralihan
- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
Pemimpin kelompok menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya dan menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk mulai melakukan kegiatan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya yaitu tahap kegiatan.
 - b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
Pemimpin kelompok berperan untuk menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada

tahap selanjutnya (tahap tiga). Anggota kelompok dapat menjawab “siap” yang menandakan bahwa anggota bersedia melanjutkan pada tahap kegiatan.

c. Membahas suasana yang terjadi

Pemimpin kelompok dapat menanyakan kepada anggota kelompok mengenai suasana yang terjadi dan yang dirasakan anggota kelompok.

3. Tahap III : Kegiatan

a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu tidak merendahkan orang lain.

b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang sudah pernahkah merendahkan orang lain?

c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran

d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.

b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan. Pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok.

c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behaviorial dengan teknik *role playing*.

d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.

e. Mengemukakan pesan dan harapan.

f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

Cerita 6

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Maksim Kemurahan (Tidak merendahkan orang lain)	Siswa mampu memahami dan tidak merendahkan orang lain melalui tutur kata.	Siswa dapat bertutur kata dengan santun, memanggil orang dengan nama yang sebenarnya dan tidak menghina orang lain.	Cara menghormati dan menghargai orang lain.	Siswa bisa mengurangi kebiasaan bertutur kata yang bisa menyakiti perasaan.	Siswa berperan sebagai Tamara, Ani, Retno, Vivi dan guru

Ani adalah siswi kecil, kurus dan berani. Banyak teman-teman yang menyebutnya sebagai anak cacing. Tetapi kalau pelajaran dia anak yang aktif dan pintar menuangkan seninya dalam menyajikan makanan. Walaupun begitu Ani adalah anak yang tidak memiliki banyak teman, tetapi dia anak yang santun. Kalau dalam hal pelajaran dia tidak sungkan untuk berbagi ilmu.

Tamara merupakan ketua kelas, tetapi dia orang yang sombong, sok jago dan semena-mena kepada teman. Dia sering mengejek teman, memanggil guru dan sesuka hatinya. Dia adalah penguasa kelas dan senang sekali mengganggu atau membuat kesal teman-teman yang lainnya. Dan Retno adalah anak yang baik, tidak suka meremehkan orang dan sangat senang berteman dengan siapa saja, termasuk berteman dengan Ani.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 7

- A. Tema : Maksim kerendahan hati (pengelolaan diri)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 6 Juni 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
 - 1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 - 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 - 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
 - 1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok.
 - d. Permainan penghangat/ pengakraban.

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
- b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
- c. Membahas suasana yang terjadi
- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali ke beberapa aspek pada tahap pembentukan.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
- d. Kegiatan selingan.

4. Tahap IV: Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
- d. Membahas kegiatan lanjutan.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan

L. Rencana penilaian :

1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 6 Juni 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke- 7)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu memahami cara mengelola diri dengan baik dalam bertutur kata.
 2. Siswa mampu memahami dan menerapkan cara mengelola diri dengan baik dalam bertutur kata.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Senyum, sapa dan salam
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
 - c. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok
 - d. Permainan penghangatan/ pengakraban
Permainannya yaitu Kisah-kisah Angka. Langkah-langkah dalam Ice Breaker Games ini:

- 1) Mintalah semua siswa untuk berhitung dari nomor satu dan seterusnya sampai selesai.
- 2) Minta setiap siswa mengingat nomor urutnya masing-masing dengan baik
- 3) Kemudian jelaskan bahwa anda akan menyampaikan suatu cerita tertentu dimana dalam sepanjang cerita itu akan disebut sejumlah angka-angka.
- 4) Siswa yang disebut nomer urutnya diminta segera berdiri dan mengatakan “Ya”. Misalnya: teman-teman latihan ini sebenarnya sudah direncanakan sejak *empat* bulan yang lalu, akan tetapi karena ada sedikit hambatan sehingga baru *tiga* bulan yang lalu ada kejelasan dan kemudian dipersiapkan oleh enam orang panitia....dst

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
- b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
- c. Membahas suasana yang terjadi

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu pengelolaan diri.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang pengelolaan diri.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran
- d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.

- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan
Pemimpin kelompok mempersilahkan anggota kelompok untuk menyampaikan kesan selama mengikuti bimbingan kelompok.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Membahas kegiatan lanjutan
Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

Self Management (Pengelolaan Diri)

Self management (Pengelolaan diri) merupakan kemampuan memahami dan menggunakan emosi/ perasaan untuk menyatakan suatu alasan dengan cara yang baik, tepat dan reaksi yang terkontrol. Self management yang baik dimulai dengan gaya hidup yang mengatur pola pemikiran, pola emosi, pola perilaku, pola sikap, pola sifat, pola mental, spiritual, pola kehidupan sosial, dan kesehatan fisik yang terwujud dalam karakter positif dan unggul. Diri yang baik selalu tampil harmoni antara jiwa, pikiran, fisik, dan emosi. Diri yang baik selalu mengalirkan energi positif ke alam semesta dan kehidupan sosial. Diri yang baik selalu merawat kebugaran, kesehatan, kegembiraan, keseimbangan, serta menjalankan semua fungsi kehidupan dengan niat baik dan pikiran baik. Keadaan kesehatan fisik, mental, sosial, spiritual, dan emosional haruslah lengkap dan seimbang di dalam kebaikan hidup. Perasaan gembira, bahagia, bersyukur, berterima kasih, bugar, dan penuh semangat hidup, merupakan kekuatan dasar manusia unggul. Diperlukan perilaku yang selalu ikhlas, tulus, jujur, disiplin, tekun, etos yang hebat, termasuk energi positif yang membawa diri ke dalam setiap aspek dari diri yang asli dan sejati.

Manajemen diri yang baik membentuk karakter diri yang menjalani kehidupan dengan penuh semangat, sehat, bugar, bahagia, gembira, kreatif, bersyukur, berdoa, dan bekerja dengan totalitas untuk kinerja terbaik. Jadi, manajemen diri yang baik membuat Anda sangat teguh dalam kehidupan yang produktif dan penuh kegembiraan. Self management haruslah dilakukan melalui kesadaran tinggi dalam manajemen kesehatan, manajemen pemikiran, manajemen waktu, manajemen stres, manajemen kemarahan, manajemen gaya hidup, manajemen diet, manajemen kerja, manajemen proses hidup, manajemen hati nurani, manajemen emosional, manajemen kehidupan sosial, manajemen kehidupan spiritual, dan manajemen daya tahan diri. Intinya, manajemen diri haruslah mampu mengelola diri sendiri dan kehidupan sosial diri di dalam keharmonisan, sehingga hasilnya hidup Anda menjadi produktif dan penuh kegembiraan.

Nama :
No.Absen :

LEMBAR PENUGASAN 7

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Ceritakanlah pentingnya mengelola diri menurut saudara?
2. Apa yang membuat saudara sukar untuk mengontrol perkataan saudara?
3. Apa keuntungan yang didapat jika saudara mampu mengelola diri dengan baik?

JAWABAN :

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Cerita 7

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Maksim Kerendahan Hati (Pengelolaan Diri)	Siswa mampu memahami dan menerapkan cara mengelola diri yang baik dalam bertutur kata.	Siswa dapat mengelola diri dengan baik.	Cara mengelola diri baik dari segi emosi, perilaku dan tutur kata.	Siswa mampu mengelola diri dengan baik sehingga dapat menjaga dan mengontrol tutur kata.	1. Siswa I berperan sebagai Almira 2. Siswa II berperan sebagai Ika 3. Siswa III berperan sebagai Atul 4. Siswa IV berperan sebagai Novia

Atul adalah siswi teladan di sebuah sekolah swasta. Orang tuanya yang bekerja sebagai pemulung tak menyurutkan semangat Atul untuk dapat melanjutkan sekolah. Atul dikenal sebagai siswa yang pintar, rendah hati dan pandai dalam manajemen diri. Dia tak pernah merasa minder dengan keadaannya. Atul di sekolah juga memiliki teman baik bernama Novia, Ika dan Almira. Novia dan Ika adalah teman yang baik, mereka selalu mendukung dan memberikan tambahan energi positif kepada Atul, sehingga membuat Atul tetap sama seperti siswa-siswa yang lain. Berbeda dengan Almira yang terlahir dari keluarga yang kaya membuat Almira sering memandang Atul sebelah mata. Almira yang sombong dan terkadang sering menghina Atul, tak membuat Atul membencinya.

Suatu hari ada tugas kelompok yang diberikan oleh guru, kelompok Atul terdiri dari Novia, Ika dan Almira. Suatu ketika sedang mempresentasikan tugas Novia dan Ika sengaja tidak membantu Almira dalam menjawab pertanyaan dari teman-teman dan guru, karena mereka kesal dan marah dengan Almira. Almira pun merasa panik dan keluar keringat dingin, namun Atul tiba-tiba membantu Almira dalam menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini membuat Almira merasa malu dan meminta maaf kepada Atul. Semenjak hari itu Almira banyak belajar dari Atul bagaimana mengelola diri termasuk emosi dan perilaku supaya tetap bisa rendah hati. Karena rendah hati itu indah.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 7

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Rabu, 7 Juni 2017
- C. Waktu : 08.00 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Kerendahan Hati (pengelolaan diri/ *self management*)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Menekankan pentingnya asas-asas kegiatan yang harus ditaati
 - d. Melakukan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain.

- f. Pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - g. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - h. Menyimpulkan topik yang telah dibahas
4. Penutup
- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
 - b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
 - c. Menyepakati kegiatan berikutnya
 - d. Mengucapkan terima kasih
 - e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan
- H. Topik yang dibahas : Cara mengelola diri sendiri agar mampu memahami dan menggunakan emosi/ perasaan dengan baik.
- I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif
- J. Komitmen :
- 1. Berusaha untuk belajar mengelola diri sendiri agar mampu mengontrol emosi yang menjadikan bertutur kata tidak terkendali.
 - 2. Mulai berusaha untuk mengatur pola pemikiran, pola emosi, pola perilaku, pola mental, pola spiritual dan pola kehidupan sosial agar terwujud karakter positif dan unggul.
- K. Kesan dan Pesan :
- 1. Kesan : Senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
 - 2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok selalu diselingi permainan agar tetap menyenangkan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 7

- A. Hari/Tanggal : Selasa, 6 Juni 2017
- B. Waktu : 08.00 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Kerendahan Hati (pengelolaan diri/ *self management*)
- E. Hasil Pelaksanaan :
1. Tahap Pembukaan

PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb

PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.

Semua : (Berdoa)

PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)
 2. Tahap Peralihan

PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)

PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?

AK : siap, bu.

PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)
 3. Tahap Kegiatan

PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pada pertemuan ke tujuh ini membahas topik permasalahan yaitu cara mengelola diri. Mari teman-teman untuk menyampaikan

pemahaman mengenai cara mengelola diri agar mampu memahami dan menggunakan emosi/ perasaan dengan baik.

AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman cara mengelola diri)

Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)

PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.

AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)

PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai cara mengelola diri yang baik. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.

AK : (iya bu)

PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu S, ER, INB dan SAN.

AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju ke depan)

PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu S berperan sebagai Atul, INB berperan sebagai Ika, ER berperan sebagai Almira dan SAN berperan sebagai Novia. Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.

AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)

PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman ambil dari bermain peran tersebut?

AK : (mendiskusikannya bersama-sama)

PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan segera diakhiri. Namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 8

- A. Tema : Maksim kerendahan hati (memberikan pujian kepada orang lain)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 8 Juni 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 2. *Comfortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Permainan penghangat/ pengakraban.

2. Tahap II : Peralihan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
 - b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
 3. Tahap III : Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
 - c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
 - d. Kegiatan selingan.
 4. Tahap IV: Penutup
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.
- K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan
- L. Rencana penilaian :
1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.
 2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 8 Juni 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke- 8)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu memahami cara memberikan pujian atau penghargaan kepada orang lain.
 2. Siswa mampu memahami dan menerapkan cara memberikan pujian atau penghargaan kepada orang lain secara tulus.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Memberikan pujian/ penghargaan kepada orang lain
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
 - c. Permainan penghangatan/ pengakraban

Permaianannya adalah “badai berhembus”, langkah-langkah permainan ini:

- 1) Aturlah kursi-kursi ke dalam sebuah lingkaran, mintalah anggota kelompok untuk duduk di kursi yang telah disediakan.
 - 2) Jelaskan kepada anggota kelompok aturan permainan, untuk putaran pertama pemimpin kelompok akan bertindak sebagai angin.
 - 3) Pemimpin kelompok sebagai angin mengatakan “angin berhembus kepada yang memakai.. misal: kacamata (apabila ada beberapa anggota kelompok yang memakai kacamata).
 - 4) Anggota kelompok yang memakai kacamata harus berpindah tempat duduk, pemimpin kelompok sebagai angin ikut berebut kursi.
 - 5) Akan ada satu orang anggota kelompok yang tidak kebagian tempat duduk. Orang inilah yang menggantikan pemimpin kelompok sebagai angin.
 - 6) Lakukan putaran kedua, dan seterusnya. Setiap putaran yang bertindak sebagai angin harus mengatakan “angin berhembus kepada yang... “ (sesuai dengan karakteristik peserta, misal : jam tangan, dsb).
2. Tahap II : Peralihan
 - a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
 - b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap
 3. Tahap III : Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu cara memberikan pujian kepada orang lain.
 - b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan

pengalamannya tentang manfaat memberikan pujian kepada orang lain.

- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran
 - 1) Persiapan dan instruksi
 - 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - 3) Evaluasi
 - 4) Ulangan Permainan
 - d. Kegiatan Selingan
4. Tahap IV : Penutup
- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
 - b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan
 - c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
 - d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
 - e. Mengemukakan pesan dan harapan.
 - f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

MANFAAT MEMBERIKAN PUJIAN KEPADA ORANG LAIN

Pujian adalah menyatakan sesuatu yang positif tentang seseorang, dengan tulus dan sejujurnya. Pujian itu adalah sesuatu ucapan yang membuat orang yang mendengarnya merasa tersanjung, sehingga dapat juga memberikan motivasi kepada orang yang di puji. Pujian itu penting sekali, guna untuk menunjukan betapa kita benar-benar menyukai apa yang di katakan, di lakukan, atau dicapai oleh seseorang. Pujian membuat orang menjadi lebih baik.

1. Energi Positif Mengalir dalam Diri

Memberikan pujian kepada orang lain merupakan aliran energi positif yang bisa dirasakan oleh yang menerima pujian. Aliran energi positif bisa kita rasakan merasuk ke dalam diri, karena kita menghadirkan ketulusan, niat baik, dan motivasi kepada orang lain yang akibat baiknya pun kita rasakan. Di saat memberikan pujian, kita mengalami ketenangan, senyum kebahagiaan, dan ikut senang di saat orang lain menikmati kesuksesan dan layak dipuji..

2. Menularkan Kegembiraan kepada Sesama

Orang lain yang layak dipuji tentu sudah menorehkan prestasi atau kesuksesan. Hal baik ini bisa menularkan kegembiraan kepada sesama, menginspirasi banyak orang untuk meraih kesuksesan yang sama, bahkan jauh lebih besar dari yang sudah dicapai. Ketika kita memberikan pujian pun, suasana gembira ada di dalam diri kita. Pujilah orang lain dengan wajah ceria, optimistis, dan bisa menginspirasi orang untuk melakukan hal yang sama. Tularkan kegembiraan kepada banyak orang karena dengan hati yang gembira kita mudah mendekat kepada jalan kesuksesan.

3. Menumbuhkan Mental Juara di Dalam Diri

Memberikan pujian kepada orang lain dan diri sendiri dapat menumbuhkan energi yang positif. Energi positif bisa menumbuhkan semangat baru untuk bisa bangkit dari keterpurukan, bangkit dari kekalahan dan mengubahnya menjadi peluang sukses, meski harus tertunda, karena kita mengalami kekalahan untuk sementara. Jadilah juara, dalam situasi kalah maupun menang, dan pujilah diri sendiri jika Anda sudah bisa melakukannya!

Nama :
No.Absen :

LEMBAR PENUGASAN 8

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Ceritakanlah apa yang membuat saudara enggan atau malas memberika puja atau sanjungan kepada orang lain?
2. Menuut saudara, adakah manfaat atau kerugian apabila saudara menyanjung atau memberikan pujian kepada orang lain?

JAWABAN :

[illegible]

Cerita 8

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	keterangan
Maksim Kerendahan Hati (pujian/sanjungan)	Siswa mampu memahami dan menerapkan cara memberikan pujian atau penghargaan kepada orang lain.	Siswa dapat menerapkan cara memberikan pujian atau penghargaan kepada orang lain secara tulus.	Siswa memberikan pujian atau penghargaan kepada orang lain.	Siswa mampu mengurangi rasa iri dan dapat memberikan pujian kepada orang lain.	Siswa berperan sebagai Leni, Dita, Elisadan Via

Ulangan akhir semester (UAS) yang diadakan satu minggu telah selesai. Semua siswa bersorak sorai dan bahagia karena UAS telah usai. Mereka hanya tinggal menunggu hasil dari jerih payah mereka selama ini. Via adalah siswa yang pandai dan baik hati. Dia terlihat tenang meski teman-temannya meluapkan emosi kegembiraannya.

Elisa dan Dita : Horeeee.... ujian akhir semester telah usai.....!!

Leni : Iya nih, kita bisa main-main dan libur panjang (penuh kegembiraan)

Elisa : Kira-kira hasilnya gimana ya? Semoga aja memuaskan.. hmmm

Via : Amin... semoga saja sesuai dengan usaha kita

Dita : Amin amin... kalau Via mesti bagus ya hasilnya. Dia kan anak pandai!!

Via : Kalian semua kan juga pandai.. sudah sudah semoga nanti hasilnya bagus semua...

Semuanya : Aminn... aminn

Dua minggu setelah UAS telah berlalu. Masing-masing guru telah mengumumkan nilai mata pelajaran masing-masing.

Dita : Heii... heeii heeii... nilai matematika udah keluar lho!! Sama pak Bandi ditempel di papan pengumuman

Semunya : (langsung bergegas ke papan pengumuman untuk melihat nilai mereka. Mereka pun sibuk mencari nama mereka)

Leni : Nama ku masa yaa... kok gak ketemu?

Elisa : Cari yang bener...

Dita : Aku udah ketemu yeeeyyyy... (lega dan puas dengan hasilnya)

Via : Alhamdulillah Ya Allah... (syukur dengan penuh kegembiraan)

Elisa : Punya ku juga udah ketemu. Waaaahh Via hebat dapet nilai 100. Kamu memang hebat Via, selamat ya Via (sambil menjabat tangan)

- Leni : Waaahh kamu memang pandai sekali Via. Ngomong-ngomong nilai mana ya kok belum ketemu..? (masih sibuk mencari nilai)
- Via : Kalian semua juga pandai.. terimakasih Elisa. Kalian dapat nilai berapa?
- Dita : Wuuuu... kamu tu bisanya nyari apa? Alhamdulillah aku dapet 85. Ya gak tinggi-tinggi banget sihh, tapi yang penting kan gan remidi.. hahahaha (sambil ketawa puas) lho berasa Sa?
- Elisa : Aku juga Alhamdulillah... 70 dong!!
- Via : Selamat ya buat kalian, alhamdulillah, hasilnya memuaskan. Ayo kita bantu Leni buat nyari nilainya!!
- Semua : (Sedang asik memperhatikan lembaran di papan pengumuman dan akhirnya Via menemukan nama Leni)
- Via : Niiihh niiihh aku nemuin nama mu Len, di pojok kiri bawah (teriak Via)
- Leni : (Bergegas menuju via) mana nilai ku? (kaget dan kecewa) nilai ku jelek (tertunduk dengan lesu)
- Dita, Elisa dan Via : Yang sabar ya Len.....
- Leni : (menangiss)
- Dita : Yaaaaahhhh... jangan nangis Len, kita jadi ikut nangis niihh
- Semuaya : (memeluk Leni)
- Via : Ayo Len semangat... jangan nyerah gitu, kan Leni yang kita kenal orangnya cuek..besok pasti ada remidi kan.. kita pasti bantu kamu belajar!! Jangan sedih gitu yang semangat ayoo.. (memberi semangat Leni)
- Dita : Iya Len, ayo semangat.... malu tauukk dilihatin teman-teman.. bener tuuh kata Via
- Elisa : Iya Len, pasti kita bantuin kamu...
- Leni : Bener ya kalian bantu aku belajar.. ya udah gue gak jadi nangis... hahahhha
- Dita dan Elisa : Wuuuuuuuu....

Tak terasa waktu penerimaan raport telah tiba. Para orang tua/ wali datang ke sekolah untuk mengambil hasil belajar. Hasil belajar pun diumumkan dan yang mendapat nilai terbaik adalah Via. Semua teman-teman memberikan ucapan selamat kepadanya.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 8

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Jum'at, 9 Juni 2017
- C. Waktu : 08.00 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Kerendahan Hati (memberikan pujian kepada orang lain)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Melakukan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain dan memainkan perannya masing-masing

- f. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik dan menyimpulkan topik yang telah dibahas

4. Penutup

- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
- c. Menyepakati kegiatan berikutnya
- d. Mengucapkan terima kasih
- e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan

H. Topik yang dibahas : Manfaat memberikan pujian kepada orang lain

I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif

J. Komitmen :

Berusaha untuk membuat orang lain merasa senang dengan cara menyanjung dan membagikan energi positif di lingkungan sekitar.

K. Kesan dan Pesan :

- 1. Kesan : Senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
- 2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok selalu diselingi permainan agar tetap menyenangkan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 8

- A. Hari/Tanggal : Kamis, 8 Juni 2017
- B. Waktu : 08.00 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Kerendahan Hati (memberikan pujian kepada orang lain)

E. Hasil Pelaksanaan :

1. Tahap Pembukaan

- PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb
- AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb
- PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.
- Semua : (Berdoa)
- PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)

2. Tahap Peralihan

- PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)
- PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?
- AK : siap, bu.
- PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)

3. Tahap Kegiatan

- PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pada pertemuan kedelapan ini akan membahas topik permasalahan yaitu cara memberikan pujian kepada orang lain. Mari

- teman-teman untuk menyampaikan pemahaman mengenai cara dan manfaat memberikan pujian kepada orang lain.
- AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman tentang cara dan manfaat memberikan pujian kepada orang lain.)
- Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)
- PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.
- AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)
- PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai cara dan manfaat memberikan pujian kepada orang lain. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.
- AK : (iya bu)
- PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu LR, F, AN dan NA.
- AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju ke depan)
- PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu LR berperan sebagai Dita, F berperan sebagai Leni, AN berperan sebagai Elisa dan NA berperan sebagai Via. Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.
- AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)
- PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman

ambil dari bermain peran tersebut?

AK : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan *role playing*)

PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 9

- A. Tema : Maksim kecocokan (keselarasan pendapat dan tidak mengancam)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 12 Juni 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Permainan penghangat/ pengakraban.

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
- b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
- c. Membahas suasana yang terjadi
- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali ke beberapa aspek pada tahap pembentukan.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
- d. Kegiatan selingan.

4. Tahap IV: Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
- d. Membahas kegiatan lanjutan.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan

L. Rencana penilaian :

1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 12 Juni 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke- 9)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu memahami manfaat menyamakan pikiran atau keselaran pendapat.
 2. Siswa mampu memahami dan menerapkan keselarasan befikir positif untuk menghindari konflik dan ancaman
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Senyum, sapa dan salam
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
 - c. Permainan penghangatan/ pengakraban
 Permainannya yaitu Kisah-kisah Angka. Langkah-langkah dalam Ice Breaker Games ini:
 - 1) Mintalah semua siswa untuk berhitung dari nomor satu dan seterusnya seampai selesai.

- 2) Minta setiap siswa mengingat nomor urutnya masing-masing dengan baik
- 3) Kemudian jelaskan bahwa anda akan menyampaikan suatu cerita tertentu dimana dalam sepanjang cerita itu akan disebut sejumlah angka-angka.
- 4) Siswa yang disebut nomer urutnya diminta segera berdiri dan mengatakan “Ya”. Misalnya: teman-teman latihan ini sebenarnya sudah direncanakan sejak *empat* bulan yang lalu, akan tetapi karena ada sedikit hambatan sehingga baru *tiga* bulan yang lalu ada kejelasan dan kemudian dipersiapkan oleh enam orang panitia....dst

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
- b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
- c. Membahas suasana yang terjadi
- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota kelompok
Kalau perlu pemimpin kelompok kembali kebeberapa aspek pada tahap pertaman/ tahap pembentukan kelompok.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu pengelolaan diri.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang pengelolaan diri.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran
 - 1) Persiapan dan instruksi
 - 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - 3) Evaluasi

4) Ulangan Permainan

d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakatan untuk pertemuan selanjutnya.
- e. Mengemukakan pesan dan harapan.
- f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

Nama :
No.Absen :

LEMBAR PENUGASAN 9

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Bagaimana cara saudara menolak ajakan teman yang tidak sejalan dengan pemikiran saudara?
2. Apakah saudara pernah mengancam teman yang tidak mau diajak kerjasama untuk mencontek saat tes/ulangan?
3. Apa yang saudara lakukan jika perbuatan buruk saudara diketahui oleh teman?

JAWABAN :

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school writing paper. The lines are evenly spaced and run across the entire width of the page. There are no margins, text, or other markings present.

Cerita 9

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Maksim Kecocokan (Keselarasan pendapat dan tidak mengancam)	Siswa mampu menyamakan pikiran dan pendapat.	Siswa dapat menyelaraskan pikiran atau pendapat yang positif dengan orang lain.	Siswa menyelaraskan pikiran positif untuk mendapatkan hasil yang positif.	Siswa mampu menghindari konflik dan ancaman dengan menyelaraskan pikiran yang positif.	Siswa berperan sebagai Ulfa, Arum, Indah dan Nabil

Ulfa, Arum dan Indah adalah siswa yang suka membolos, mencotek dan hobi mengancam orang jika tidak menurut pada keinginan atau pemikiran mereka. Tetapi ada satu anak yang tidak takut kepada mereka yaitu Nabil. Nabil adalah anak pemberani dan pintar di dalam kelas.

Ulfa : Arum Indah.... besok katanya ada ulangan Bahasa Inggris?? Terus kita gimana dong??

Indah : Aaahhh santai saja...

Arum : Iya nihh,,, tumben-tumbenan lho mikir ulangan Fa?

Ulfa : Kan kita kemarin udah dapet teguran dari guru kan..

Tak lama kemudian Nabil masuk ke dalam kelas dan geng malas itu mendapatkan secercah sinar baru.

Ulfa : Waahhh waaahh... ada malaikat penolong kita ni guyss!!

Arum : Pandai banget lho Fa... malaikan kesayangan guru (sambil berjalan menuju Nabil)

Indah : (menyapa Nabil) pagiii Nabill yang cantik....

Nabil : Kalian mau apa?? (balasnya dengan ketus)

Arum : Oh iya Bil, besok kan ulangan bahasa inggri.. kita mau lho contekin Kita!!! Paham!!!

Ulfa : Awas aja lho kalay gak ngasih contekan kita. Mau kita beri ini haaaaa!! (sambil mengacungkan kepala tangan)

Nabil : Kalian ngancem aku??? Kalau mau lulus ulangan makanya belajar. Orang Cuma bisanya ngancem-ngancem orang doang!

Ulfa : Lho berani sama kita?!

Nabil : Kenapa mesti takut, kalian sama aku kan sama-sama siswa di sekolah ini kan.

Arum : Lho bakal tahu rasa karena udah gak nurut sama kita. Lihat aja lho...

Setelah kejadian itu, Arum, Ulfa dan Indah melarang teman-temannya untuk berteman dengan Nabil. Nabil pun tidak masalah dengan ancaman mereka, malahan Nabil kasihan kepada teman-temannya. Tetapi karena Nabil anak yang pemberani dan pintar tetap saja ada yang mau berteman dengannya.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 9

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : Selasa, 13 Juni 2017
- C. Waktu : 07.41 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Kecocokan (keselarasan berfikir)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Melakukan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain dan pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - f. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - g. Menyimpulkan topik yang telah dibahas

4. Penutup

- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
- c. Menyepakati kegiatan berikutnya
- d. Mengucapkan terima kasih
- e. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan

H. Topik yang dibahas : Menyelaraskan pikiran agar dapat mengurangi konflik atau ancaman

I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif

J. Komitmen :

Berusaha untuk menyelaraskan pikiran, pendapat dengan teman-teman dalam hal yang positif.

K. Kesan dan Pesan :

1. Kesan : Senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok selalu diselingi permainan agar tetap menyenangkan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 9

- A. Hari/Tanggal : Senin, 12 Juni 2017
- B. Waktu : 07.41 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Kecocokan (keselarasan berfikir dan tidak mengancam)
- E. Hasil Pelaksanaan :

1. Tahap Pembukaan

- PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb
- AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb
- PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.
- Semua : (Berdoa)
- PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)

2. Tahap Peralihan

- PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)
- PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?
- AK : siap, bu.
- PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)

3. Tahap Kegiatan

- PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pada pertemuan kesembilan ini akan membahas topik permasalahan

- yaitu keselarasan berfikir untuk mengurangi konflik dan ancaman.
- AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman tentang keselarasan berfikir untuk mengurangi ancaman)
- Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)
- PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.
- AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)
- PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai keselarasan berfikir untuk mengurangi ancaman kepada orang lain. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.
- AK : (iya bu)
- PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu AFH, AN, F, dan INB.
- AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju ke depan)
- PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu AFH berperan sebagai Ulfa, AN berperan sebagai Arum, F berperan sebagai Indah dan INB berperan sebagai Nabil. Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.
- AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)
- PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman

ambil dari bermain peran tersebut?

AK : (mendiskusikannya bersama-sama)

PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : selanjutnya, untuk pertemuan yang akan datang, mari kita sepakati bersama waktu dan tempatnya?

PK dan AK : (Menyepakati kegiatan berikutnya)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 10

- A. Tema : Maksim kesimpatian (simpati dan toleransi)
- B. Topik bahasan : Bimbingan Kelompok (Tugas)
- C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
- D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
- E. Sasaran layanan : 10 siswa kelas XI Tata Busana
- F. Tempat penyelenggaraan : Perpustakaan
- G. Tanggal penyelenggaraan : 14 Juni 2017
- H. Waktu penyelenggaraan : 70 menit
- I. Tujuan layanan :
1. *Understanding* (pemahaman baru)
 - a. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok dapat mengemukakan topik permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
 2. *Confortable* (sikap positif)
 - a. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
 - b. Anggota kelompok dapat mengidentifikasi diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
 3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
- J. Kegiatan layanan :
1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
 - a. Mengucapkan salam dan terimakasih .
 - b. Berdo'a bersama
 - c. Permainan penghangat/ pengakraban.

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
- b. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
- c. Membahas suasana yang terjadi
- d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali ke beberapa aspek pada tahap pembentukan.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan teknik *role playing*/ bermain peran.
- d. Kegiatan selingan.

4. Tahap IV: Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
- d. Mengemukakan pesan dan harapan.
- e. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

K. Sumber/bahan dan alat : alat tulis dan buku catatan

L. Rencana penilaian :

1. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan kesantunan berbahasa rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan kesantunan berbahasa.

M. Catatan Khusus :

Keputusan hasil kegiatan bukan berdasarkan peneliti tetapi tetap ditentukan pada anggota kelompok.

Koorsinator BK

Magelang, 14 Juni 2017
Peneliti

Lastriyati, S.Pd
NIP. 19620510 198703 2 010

Siti Maria Ulfa
NPM. 13.0301.0041

**BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KESANTUNAN BERBAHASA
(Pertemuan ke- 10)**

- A. Tujuan :
1. Siswa mampu memahami rasa simpati dan toleransi antar sesama.
 2. Siswa mampu memahami dan menerapkan rasa simpati dan toleransi antar sesama.
 3. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam kesantunan berbahasa.
- B. Alat dan bahan :
1. Absensi
 2. Bolpoin
 3. Skenario
- C. Waktu : 70 menit
- D. Metode : Diskusi dan bermain peran
- E. Penulis : Siti Maria Ulfa
- F. Materi : Senyum, sapa dan salam
- G. Uraian Kegiatan :
1. Tahap I: pembentukan kelompok
 - a. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota
 - b. Berdo'a bersama sebelum melakukan bimbingan kelompok.
 - c. Permainan penghangatan/ pengakraban
 Permainannya yaitu Kisah-kisah Angka. Langkah-langkah dalam Ice Breaker Games ini:
 - 1) Mintalah semua siswa untuk berhitung dari nomor satu dan seterusnya seampai selesai.
 - 2) Minta setiap siswa mengingat nomor urutnya masing-masing dengan baik

- 3) Kemudian jelaskan bahwa anda akan menyampaikan suatu cerita tertentu dimana dalam sepanjang cerita itu akan disebut sejumlah angka-angka.
- 4) Siswa yang disebut nomer urutnya diminta segera berdiri dan mengatakan “Ya”. Misalnya: teman-teman latihan ini sebenarnya sudah direncanakan sejak *empat* bulan yang lalu, akan tetapi karena ada sedikit hambatan sehingga baru *tiga* bulan yang lalu ada kejelasan dan kemudian dipersiapkan oleh enam orang panitia....dst

2. Tahap II : Peralihan

- a. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap selanjutnya
- b. Menawarkan atau mengamati apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga)
- c. Membahas suasana yang terjadi
Pemimpin kelompok dapat menanyakan kepada anggota kelompok mengenai suasana yang terjadi dan yang dirasakan anggota kelompok.

3. Tahap III : Kegiatan

- a. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas yaitu pengelolaan diri.
- b. Penyampaian pengalaman/ permasalahan dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang pengelolaan diri.
- c. Anggota kelompok membahas topik permasalahan secara mendalam dengan menggunakan teknik *role playing*/ bermain peran
 - 1) Persiapan dan instruksi
 - 2) Tindakan Dramatik dan Diskusi
 - 3) Evaluasi
 - 4) Ulangan Permainan
- d. Kegiatan Selingan

4. Tahap IV : Penutup

- a. Pemimpin kelompok menyatakan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
- b. Pemimpin dan anggota mengemukakan kesan
- c. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik *role playing*.
- d. Mengemukakan pesan dan harapan.
- e. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

[illegible]

Cerita 10

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Maksim Kesimpatian	Siswa mampu memahami dan menerapkan sikap simpati dan toleransi antar sesama.	Belajar untuk mengembangkan simpati dan toleransi.	Siswa dapat peduli, perhatian dengan keadaan lingkungan sekitar dan mampu memahami bahwa setiap orang itu berbeda-beda.	Siswa mampu menerapkan simpati dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa berperan sebagai Dinda, Ardita, Zizi, Sarah dan Rizka

Terdapat sebuah genk disalah satu sekolah swasta yang terletak tidak jauh dari areal persawahan. Mereka tergolong cukup familiar disekolahnya. Anggota genk tersebut selalu mementingkan gaya daripada pendidikannya. Ketika sudah terlanjur menjadi anggota genk ini, yang bersangkutan dilarang untuk bermain dengan teman lain yang bukan bagian dari mereka. Kala itu hari masih pagi, Dinda merupakan salah seorang dari anggota mereka tiba-tiba datang dengan raut wajah yang penuh kekesalan.

Adegan I:

(Tokoh; Ketua diskusi dan seluruh Anggota, di rumah karang taruna)

(Tepat Pukul 19.30 diskusi pun dimulai)

Dinda : Huuftt....!! Tugas apaan sih ini? gila! Banyak benget! Mana susah lagi! Eh Sarah, lu udah belum tugas Matematikanya?

(sambil menjatuhkan buku yang dibawanya)

Sarah : Ha? Tugas apa Din? (nampak kebingungan)

Dinda : Aduh Sarah...! Lola banget sih! Ini nih, tugas Matematika yang kemarin! Emang lu nggak tau?

Lalu Rizka dan Zizi menghampiri Dinda yang sedang marah-marah.

Rizka : Hey..hey..hey... Ada apa sih rebut-ribut? selooow aja dong..

Zizi : Nggak tauh tuh... Masih pagi nih! Jangan buat heboh kenapa? (sambil mengibaskan rambutnya)

Dinda : Ini nih, ada tugas Matematika. Nah, masalahnya gue gak

- bisa. Apalagi dikumpulin sekarang. Ah..pusing dehhh!
- Zizi : Sante aja kali Din, gak seheboh itu juga kali!!! Tugas
begini masa lu nggak bisa? (menunjuk soal Matematika)
- Rizka : Ih...masih pagi-pagi begini udah mikirin tugas. Mending
kita ke kantin Yuk...! (ajak Dinda dan Zizi ke kantin)
- Sementara mereka ke kantin, Sarah yang nampaknya masih bingung dengan tugas tersebut,
menyempatkan diri untuk bertanya kepada Ardita
Tidak sempat bertanya, Dinda, Rizka san Zizi datang. Mereka tidak suka Sarah mendekati
anak nggak punya fashion itu.
- Rizka : Ohh.. Sarah!! Ternyata kamu dibelakang kita seperti itu!!
(Bentak Rizka)
- Zizi : Berani ya kamu deket-deket sama anak ini? (sambil
mendorong Ardita)
- Dinda : Inget Sar, anak ini cupu. Ih kamu juga bakal-bakal ikut
cupu entar...!?
- Sarah : Yah, kan aku cuman mau tanya tugas ke Ardita. Kok
kalian jadi marah-marah gini? Emang enggak boleh?
- Zizi : Tugas yang mana sih say? Yang ini? (sambil membaca
buku yang di meja)
- Sarah : Iya yang ini... Memang kamu bisa Zi? Kalau bisa yuk
kita kerjakan dan kamu ajari aku ya Zi?
- Zizi : Yaaaaahhhh... kalau cuman kayak gini mah gampang lah
Sar! Lima menit doang juga bakal selesai!
- Sarah : Kamu beneran bisa Zi? Coba kasih tahu rumus yang no 2
- Zizi : Ehm..ya gitu deh... Ehm..., gimana ya? Gimana sih Sar?
hehe (Bingung dan ragu-ragu)
- Dinda : Ya elaahh... kirain lu bisa Zi!! Udah bicara meyakinkan
gituu sampek ujungnya tetooooottt!!!!
- Rizka : Bodoh amat lah!! Yang penting ayook ke kantin gue
udah laper niih...
- Rizka : Zi, ngga ada salahnya ya kalau kita temenan sama
Ardita. Biar pun kuper, Ardita itu pinter lho san!
- Zizi : Ih..., ogah bangeett gue temenan sama anak kuper. Pinter
mana sama gue? Haaaaa!!!
- Dinda : Ih sombong paraaahh lho Z!! Lu ngremehin banget. Gak
tau ah. Lama-lama lho nyebelin. Mending gue temenan
sama Ardita ketimbang sama loe. (Berjalan mendekati
Ardita dan Nenci yang sedang ngobrol)
- Dinda : Yaudah sana!! (sambil melototi Zizi) Gue gak butuh
temen kaya lo! Gak penting!!

- Rizka : Zi, kayaknya bener apa kata si Dinda. Ya, kalau lu tetep kaya gini mending gue gabung sama mereka. Maaf ya Zi. (Berjalan menyusul Dinda)
- Zizi : Oke! Oke! Fine!!! Minggir sana Lho! Gue gak butuh kalian semua!! (berjalan pergi meninggalkan mereka).

Tiba saatnya hasil UAS dibagikan. Teman-teman Zizi nampak senang dengan nilai tugas mereka yang memuaskan. Sementara Zizi, terlihat murung karena nilainya pas-pasan.

- Ardita : Aku ikut seneng deh kalau nilai kalian bagus. Oya, kira-kira nilai Zizi berapa ya?
- Sarah : Iya ya.. Coba kita samperin yuk! (Berdiri sambil menengok kearah Zizi)
- Zizi : Ngapain kalian kesini ha?!! (dengan nada yang tinggi)
- Rizka : Iya Zizi, maksud kita kesini itu baik. Kok kamu ngomongnya gitu sih? (kecewa)
- Dinda : Sudahlah, percuma juga kita kesini. Zizi sudah nggak butuh siapa-siapa. Ya udah yuk kita ke kantin aja.
- Rizka : Iya yuk.. Sudah laper nih! (melirik ke arah Zizi yang masih terlihat acuh)
- Ardita : Kalian ini, temennya lagi sedih gitu kok mau ditinggal ke kantin! Sudah Zi tidak apa-apa, aku juga merasakan kesedihanmu kok. Besok kita belajar sama-sama ya
- Zizi : Gak usah sok peduli sama gue! Lho itu udah ngrebut semua teman-teman gue!! (jawab Zizi dengan ketus)
- Sarah : Kok lho kayak gitu, udah bagus orang yang lho hina-hina dulu masih punya simpati sama lho!! Ya udah yuk kita ke kantin aja!.

Kemudian mereka ke kantin, karena kecewa dengan perkataan Zizi yang angkuh. Tapi baru berjalan dua langkah, Zizi memanggil mereka.

- Zizi : Tunggu teman-teman...!! (menyesal)
- Ardita,Dinda,Rizka,Sarah : Iya ada apa Zi? menengok sambil menjawab bersamaan
- Zizi : Ehm.. aku minta maaf ya?
- Rizka : Iya Zizi... Kita juga udah maafin kok kalau kamu sudah minta maaf.
- Dinda : Nggak papa kali Zi. tapi asal kamu tau, Ardita nggak seburuk yang kita kira. Buktinya dia mau bantu kita. Dia gak pernah nuntut kita apa-apa, dia juga gak pernah pengen balas kelakuan kamu karena dia menjunjung tinggi sikap toleransi dan menghargai perbedaan.
- Zizi : Iya aku tau. Mungkin aku cuman sirik sama Ardita. Yah, aku sadar deh, tanpa kalian aku bukan apa-apa.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 10

- A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
- B. Hari/ Tanggal : 16 Juni 2017
- C. Waktu : 07.41 WIB
- D. Tempat : Perpustakaan
- E. Anggota : Kelompok Eksperimen
- F. Topik : Maksim Kesimpatian (simpati dan toleransi)
- G. Tahap Kegiatan :
1. Pembentukan
 - a. Penerimaan secara terbuka dan ucapan
 - b. Berdoa bersama dipimpin pemimpin kelompok
 - c. Melakukan permainan untuk menghangatkan suasana
 2. Peralihan
 - a. Menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya
 - b. Memastikan kesiapan anggota anggota kelompok untuk melanjutkan kegiatan
 - c. Menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok
 3. Kegiatan
 - a. Pemimpin kelompok menyampaikan topik permasalahan yang dibahas.
 - b. Anggota kelompok menyampaikan pengalamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
 - c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menghargai orang lain dalam bertutur kata.
 - d. Para pemain melakukan latihan atau pemanasan sebelum memainkan skenario *role playing*.
 - e. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan atau instruksi kepada pemain dan pemain peran memainkan perannya masing-masing
 - f. Seluruh anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik
 - g. Menyimpulkan topik yang telah dibahas

4. Penutup

- a. Menyampaikan bahwa kegiatan akan segera diakhiri
- b. Anggota kelompok mengemukakan pesan dan kesan
- c. Mengucapkan terima kasih
- d. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan berdoa bersama dan berjabat tangan

H. Topik yang dibahas : Memaksimalkan rasa simpati dan toleransi antar sesama

I. Suasana Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif

J. Komitmen :

Berusaha untuk menerapkan simpati dan toleransi terhadap sesama.

K. Kesan dan Pesan :

1. Kesan : Senang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok
2. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok selalu diselingi permainan agar tetap menyenangkan.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 10

- A. Hari/Tanggal : Rabu, 14 Juni 2017
- B. Waktu : 07.41 WIB
- C. Tempat : Perpustakaan
- D. Topik Masalah : Maksim Kesimpatian (simpati dan toleransi)
- E. Hasil Pelaksanaan :
1. Tahap Pembukaan

PK : Assalamu'alaikum Wr.Wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb

PK : Terima kasih atas kehadiran teman-teman dan kesediannya untuk mengikuti bimbingan kelompok pada hari ini dan semoga seterusnya tetap terlaksana. Teman-teman sekalian, sebelum memulai kegiatan pada hari ini, marilah kita awali dengan berdoa.

Semua : (Berdoa)

PK : (mengajak anggota kelompok untuk melakukan permainan agar tidak merasa jenuh mengikuti bimbingan kelompok)
 2. Tahap Peralihan

PK : (menjelaskan secara ringkas pelaksanaan bimbingan kelompok pada tahap selanjutnya)

PK : Bagaimana teman-teman, apakah sudah siap mengikuti bimbingan kelompok?

AK : siap, bu.

PK : (menegaskan janji rahasia terhadap anggota kelompok)
 3. Tahap Kegiatan

PK : Baiklah, teman-teman pada hari ini sesuai dengan kesepakatan sebelumnya bahwa pada pertemuan kesepuluh ini akan membahas topik permasalahan yaitu cara memaksimalkan rasa simpati dan toleransi antar

- sesama. Mari teman-teman untuk menyampaikan pemahaman mengenai simpati dan toleransi.
- AK : (anggota kelompok memberikan gambaran dan pemahaman mengenai simpati dan toleransi.)
- Semua : (anggota kelompok ikut aktif dalam pembahasan topik)
- PK : Baiklah teman-teman, mari kita simpulkan dari apa yang telah dibahas tadi.
- AK : (menyimpulkan topik permasalahan yang telah dibahas)
- PK : teman-teman sudah mengerti dan paham mengenai simpati dan toleransi. Sekarang kita akan melanjutkan dengan bermain peran.
- AK : (iya bu)
- PK : teman-teman sekalian, ibu akan memanggil beberapa orang dan nama yang disebutkan silakan maju kedepan untuk bermain peran. Anggota kelompok yang akan bermain peran yaitu FM, LR, NA, S dan SAN.
- AK : (anggota kelompok yang tidak disebutkan tetap diam ditempat dan anggota kelompok yang disebutkan maju ke depan)
- PK : untuk teman-teman yang akan bermain peran yaitu FM berperan sebagai Dinda, NA berperan sebagai Ardita, S berperan sebagai Zizi, LR berperan sebagai Sarah dan SAN berperan sebagai Rizka. Untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendiskusikannya. Bermain peran akan berhenti pada titik penting dan mendiskusikan situasi *role playing* yang sedang berlangsung.
- AK : (anggota kelompok memainkan perannya masing-masing)
- PK : permainan berhenti, pelajaran apa yang bisa teman-teman ambil dari bermain peran tersebut?
- AK : (mendiskusikannya bersama-sama)

PK : baik, sekarang mari kita lanjutkan bermain perannya.

PK dan AK : (mengevaluasi *role playing* yang telah dilakukannya)

4. Tahap Penutup

PK : teman-teman sekalian, kegiatan bimbingan kelompok pada hari ini akan diakhiri namun, sebelum diakhiri saya ingin bertanya pada teman-teman, apa kesan dan pesan dari kalian mengenai kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan ini?

AK : (mengungkapkan kesan dan pesan)

PK : terima kasih teman-teman semua atas partisipasinya dalam kegiatan BIMBINGAN kelompok ini.

AK : Iya bu, sama-sama. Terima kasih juga.

PK : baiklah, saya akhiri wassalamu'alaikum wr.wb

AK : Wa'alaikumsalam Wr.Wb.

Lampiran 7

Jadwal Pelaksanaan

Bimbingan Kelompok Model Behavioristik
dengan Teknik *Role Playing*

JADWAL PELAKSANAAN

BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORISTIK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*

No	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	Selasa, 8 Mei 2017	07.41-09.03	<i>Pre test</i>	Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
2	Kamis, 11 Mei 2017	07.41-09.03	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Kebijaksanaan (menghargai orang lain dalam berutur kata)	Kelompok Eksperimen
3	Senin, 15 Mei 2017	07.41-09.03	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Kebijaksanaan (santun dalam berbicara)	Kelompok Eksperimen
4	Rabu, 17 Mei 2017	08.22-09.44	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Penerimaan (Pilihan kata yang santun)	Kelompok Eksperimen
5	Senin, 22 Mei 2017	07.10-09.03	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Penerimaan (cara menyampaikan pendapat dengan baik)	Kelompok Eksperimen
6	Rabu, 24 Mei 2017	07.10-09.03	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Kemurahan (3S (senyum, sapa dan salam))	Kelompok Eksperimen
7	Senin, 5 Juni 2017	09.44-10.40	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i>	Kelompok Eksperimen

			Maksim Kemurahan (tidak meredahkan orang lain)	
8	Selasa, 6 Juni 2017	09.59-11.21	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Kerendahan Hati (pengelolaan diri)	Kelompok Eksperimen
9	Kamis, 8 Juni 2017	08.22-09.44	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Kerendahan Hati (memberikan pujian kepada orang lain)	Kelompok Eksperimen
10	Senin, 12 Juni 2017	07.41-09.03	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Kecocokan (keselarasan berfikir)	Kelompok Eksperimen
11	Rabu, 14 Juni 2017	07.41-09.03	Bimbingan kelompok model behavioral dengan teknik <i>role playing</i> Maksim Kesimpatian (simpati dan toleransi)	Kelompok Kontrol
12	Kamis, 15 Juni 2017	09.59-10.40	<i>Post test</i>	Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Lampiran 8

Data Post Test

Angket Kesantunan Berbahasa

HASIL POST TEST
ANGKET KESANTUNAN BERBAHASA

NO	NAMA	NO. ITEM																																															TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47		48	49	
KELOMPOK EKSPERIMEN																																																				
1	AFH	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	180	
2	AN	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	181	
3	EF	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	182		
4	F	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	165	
5	FM	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	168		
6	INB	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	159	
7	LR	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	162	
8	NA	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	161		
9	S	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	1	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	172	
10	SAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	178		
KELOMPOK KONTROL																																																				
1	ER	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	173	
2	FP	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	169	
3	HINS	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	176	
4	LY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	4	3	156	
5	MI	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	152	
6	MR	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	164	
7	NCA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	152	
8	SW	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	175
9	ZMI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	151	
10	ZWN	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	167	

Lampiran 9

Hasil Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

KELOMPOK		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NILAI	PreTestEksperimen	10	100.0%	0	.0%	10	100.0%
	PostTestEksperimen	10	100.0%	0	.0%	10	100.0%
	PreTestKontrol	10	100.0%	0	.0%	10	100.0%
	PostTestKontrol	10	100.0%	0	.0%	10	100.0%

Descriptives

KELOMPOK			Statistic	Std. Error
NILAI	PreTestEksperimen	Mean	155.00	3.141
		95% Confidence Interval for Mean	147.89	
		Lower Bound		
		Upper Bound	162.11	
		5% Trimmed Mean	154.72	
		Median	154.50	
		Variance	98.667	
		Std. Deviation	9.933	
		Minimum	142	
		Maximum	173	
		Range	31	
		Interquartile Range	15	
		Skewness	.513	.687
		Kurtosis	-.482	1.334

PostTestEksperimen	Mean		167.20	3.562
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	159.14	
		Upper Bound	175.26	
	5% Trimmed Mean		167.33	
	Median		167.50	
	Variance		126.844	
	Std. Deviation		11.263	
	Minimum		150	
	Maximum		182	
	Range		32	
	Interquartile Range		21	
	Skewness		-.136	.687
	Kurtosis		-1.195	1.334
PreTestKontrol	Mean		165.50	2.868
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	159.01	
		Upper Bound	171.99	
	5% Trimmed Mean		165.61	
	Median		164.50	
	Variance		82.278	
	Std. Deviation		9.071	
	Minimum		149	
	Maximum		180	
	Range		31	
	Interquartile Range		13	
	Skewness		-.141	.687
	Kurtosis		-.098	1.334
PostTestKontrol	Mean		157.20	3.214

95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	149.93	
	Upper Bound	164.47	
5% Trimmed Mean		156.83	
Median		154.00	
Variance		103.289	
Std. Deviation		10.163	
Minimum		146	
Maximum		175	
Range		29	
Interquartile Range		19	
Skewness		.513	.687
Kurtosis		-1.093	1.334

Tests of Normality

KELOMPOK		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	PreTestEksperimen	.144	10	.200 [*]	.955	10	.723
	PostTestEksperimen	.196	10	.200 [*]	.949	10	.654
	PreTestKontrol	.172	10	.200 [*]	.964	10	.832
	PostTestKontrol	.131	10	.200 [*]	.707	10	.262

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 10

Hasil Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas

Descriptives

	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
	Lower Bound	Upper Bound		
PreTestEksperimen	147.89	162.11	142	173
PostTestEksperimen	159.14	175.26	150	182
PreTestKontrol	159.01	171.99	149	180
PostTestKontrol	149.93	164.47	146	175
Total	157.68	164.77	142	182

Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.208	3	36	.870

Lampiran 11

Hasil Uji *Anova*

Hasil Uji ANOVA

ANOVA					
Nilai					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1089.275	3	438.567	3.533	.024
Within Groups	3699.700	36	48.672		
Total	4788.975	39			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable: NILAI

			Mean Difference	
	(I) KELOMPOK	(J) KELOMPOK	(I-J)	Std. Error
LSD	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-12.200 [*]	4.534
		PreTestKontrol	-10.500 [*]	4.534
		PostTestKontrol	-2.200	4.534
	PostTestEksperimen	PreTestEksperimen	12.200 [*]	4.534
		PreTestKontrol	1.700	4.534
		PostTestKontrol	10.000 [*]	4.534
	PreTestKontrol	PreTestEksperimen	10.500 [*]	4.534
		PostTestEksperimen	-1.700	4.534
		PostTestKontrol	8.300	4.534
	PostTestKontrol	PreTestEksperimen	2.200	4.534
		PostTestEksperimen	-10.000 [*]	4.534
		PreTestKontrol	-8.300	4.534
Bonferroni	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-12.200	4.534
		PreTestKontrol	-10.500	4.534
		PostTestKontrol	-2.200	4.534
	PostTestEksperimen	PreTestEksperimen	12.200	4.534
		PreTestKontrol	1.700	4.534

		PostTestKontrol	10.000	4.534	
	PreTestKontrol	PreTestEksperimen	10.500	4.534	
		PostTestEksperimen	-1.700	4.534	
		PostTestKontrol	8.300	4.534	
	PostTestKontrol	PreTestEksperimen	2.200	4.534	
		PostTestEksperimen	-10.000	4.534	
		PreTestKontrol	-8.300	4.534	
	Games-Howell	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-12.200	4.749
			PreTestKontrol	-10.500	4.254
			PostTestKontrol	-2.200	4.494
PostTestEksperimen		PreTestEksperimen	12.200	4.749	
		PreTestKontrol	1.700	4.573	
		PostTestKontrol	10.000	4.797	
PreTestKontrol		PreTestEksperimen	10.500	4.254	
		PostTestEksperimen	-1.700	4.573	
		PostTestKontrol	8.300	4.308	
PostTestKontrol		PreTestEksperimen	2.200	4.494	
		PostTestEksperimen	-10.000	4.797	
		PreTestKontrol	-8.300	4.308	

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Multiple Comparisons

Dependent Variable: NILAI

			95% Confidence Interval	
	(I) KELOMPOK	(J) KELOMPOK	Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-24.41	.01
		PreTestKontrol	-22.71	1.71
		PostTestKontrol	-14.41	10.01
	PostTestEksperimen	PreTestEksperimen	-.01	24.41
		PreTestKontrol	-10.51	13.91
		PostTestKontrol	-2.21	22.21
	PreTestKontrol	PreTestEksperimen	-1.71	22.71
		PostTestEksperimen	-13.91	10.51
		PostTestKontrol	-3.91	20.51
	PostTestKontrol	PreTestEksperimen	-10.01	14.41
		PostTestEksperimen	-22.21	2.21
		PreTestKontrol	-20.51	3.91
LSD	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-21.39	-3.01
		PreTestKontrol	-19.69	-1.31
		PostTestKontrol	-11.39	6.99
	PostTestEksperimen	PreTestEksperimen	3.01	21.39
		PreTestKontrol	-7.49	10.89
		PostTestKontrol	.81	19.19
	PreTestKontrol	PreTestEksperimen	1.31	19.69
		PostTestEksperimen	-10.89	7.49
		PostTestKontrol	-.89	17.49
	PostTestKontrol	PreTestEksperimen	-6.99	11.39
		PostTestEksperimen	-19.19	-.81
		PreTestKontrol	-17.49	.89
Bonferroni	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-24.86	.46
		PreTestKontrol	-23.16	2.16
		PostTestKontrol	-14.86	10.46
	PostTestEksperimen	PreTestEksperimen	-.46	24.86
		PreTestKontrol	-10.96	14.36
		PostTestKontrol	-2.66	22.66
	PreTestKontrol	PreTestEksperimen	-2.16	23.16
		PostTestEksperimen	-14.36	10.96
		PostTestKontrol	-4.36	20.96
	PostTestKontrol	PreTestEksperimen	-10.46	14.86
		PostTestEksperimen	-22.66	2.66
		PreTestKontrol	-20.96	4.36
Tamhane	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-26.25	1.85
		PreTestKontrol	-23.07	2.07
		PostTestKontrol	-15.47	11.07

	PostTestEksperimen	PreTestEksperimen	-1.85	26.25
		PreTestKontrol	-11.88	15.28
		PostTestKontrol	-4.18	24.18
	PreTestKontrol	PreTestEksperimen	-2.07	23.07
		PostTestEksperimen	-15.28	11.88
		PostTestKontrol	-4.44	21.04
	PostTestKontrol	PreTestEksperimen	-11.07	15.47
		PostTestEksperimen	-24.18	4.18
		PreTestKontrol	-21.04	4.44
Games-Howell	PreTestEksperimen	PostTestEksperimen	-25.64	1.24
		PreTestKontrol	-22.53	1.53
		PostTestKontrol	-14.70	10.50
	PostTestEksperimen	PreTestEksperimen	-1.24	25.64
		PreTestKontrol	-11.28	14.68
		PostTestKontrol	-3.57	23.57
	PreTestKontrol	PreTestEksperimen	-1.53	22.53
		PostTestEksperimen	-14.68	11.28
		PostTestKontrol	-3.89	20.49
	PostTestKontrol	PreTestEksperimen	-10.50	14.70
		PostTestEksperimen	-23.57	3.57
		PreTestKontrol	-20.49	3.89

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Homogeneous Subsets

NILAI

KELOMPOK		N	Subset for alpha = 0.05
			1
Tukey HSD ^a	PreTestEksperimen	10	155.00
	PostTestKontrol	10	157.20
	PreTestKontrol	10	165.50
	PostTestEksperimen	10	167.20
	Sig.		.050
Tukey B ^a	PreTestEksperimen	10	155.00
	PostTestKontrol	10	157.20
	PreTestKontrol	10	165.50
	PostTestEksperimen	10	167.20

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 10,000.

Lampiran 12

Daftar Hadir Bimbingan Kelompok Model Behavioristik dengan Teknik *Role Playing*

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK MODEL BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

Tempat : Perpustakaan

Waktu :

NO	NAMA	KELAS	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Pertemuan 5
1	AFH	XI TATA BUSANA	Visa	Visa	Visa	Visa	Visa
2	AN	XI TATA BUSANA	Dimp	Dimp	Dimp	Dimp	Dimp
3	EF	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand
4	F	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand
5	FM	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand
6	INB	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand
7	LR	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand
8	NA	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand
9	S	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand
10	SAN	XI TATA BUSANA	Hand	Hand	Hand	Hand	Hand

NO	NAMA	KELAS	Pertemuan 6	Pertemuan 7	Pertemuan 8	Pertemuan 9	Pertemuan 10
1	AFH	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>
2	AN	XI TATA BUSANA	<i>Amir</i>	<i>Amir</i>	<i>Amir</i>	<i>Amir</i>	<i>Amir</i>
3	EF	XI TATA BUSANA	<i>Hind</i>	<i>Hind</i>	<i>Hind</i>	<i>Hind</i>	<i>Hind</i>
4	F	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>
5	FM	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>
6	INB	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>
7	LR	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>
8	NA	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>
9	S	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>
10	SAN	XI TATA BUSANA	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>	<i>Alisa</i>

DAFTAR HADIR *PRE TEST*

Kelompok Eksperimen

Hari/ tanggal : Rabu, 10 Mei 2017

Tempat : XI Tata Busana

Waktu : 07.11 - 10.18

NO	NAMA	KELAS	TANDA TANGAN
1	AFH	XI TATA BUSANA	1 
2	AN	XI TATA BUSANA	2 
3	EF	XI TATA BUSANA	3 
4	F	XI TATA BUSANA	4 
5	FM	XI TATA BUSANA	5 
6	INB	XI TATA BUSANA	6 
7	LR	XI TATA BUSANA	7 
8	NA	XI TATA BUSANA	8 
9	S	XI TATA BUSANA	9 
10	SAN	XI TATA BUSANA	10 

DAFTAR HADIR PRE TEST

Kelompok Kontrol

Hari/ tanggal : Rabu, 10 Mei 2017

Tempat : Ruang Kelas XI Tata Busana

Waktu : 07-11.00

NO	NAMA	KELAS	TANDA TANGAN
1	ER	XI TATA BUSANA	1 
2	FP	XI TATA BUSANA	2 
3	HINS	XI TATA BUSANA	3 
4	LY	XI TATA BUSANA	4 
5	MI	XI TATA BUSANA	5 
6	MR	XI TATA BUSANA	6 
7	NCA	XI TATA BUSANA	7 
8	SW	XI TATA BUSANA	8 
9	ZM	XI TATA BUSANA	9 
10	ZWN	XI TATA BUSANA	10 

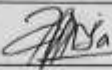
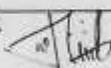
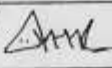
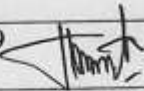
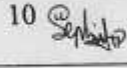
DAFTAR HADIR POST TEST

Kelompok Eksperimen

Hari/ tanggal : Kamis, 15 Juni 2017

Tempat : XI Tata Busana

Waktu : 09.59 WIB

NO	NAMA	KELAS	TANDA TANGAN
1	AFH	XI TATA BUSANA	1 
2	AN	XI TATA BUSANA	2 
3	EF	XI TATA BUSANA	3 
4	F	XI TATA BUSANA	4 
5	FM	XI TATA BUSANA	5 
6	INB	XI TATA BUSANA	6 
7	LR	XI TATA BUSANA	7 
8	NA	XI TATA BUSANA	8 
9	S	XI TATA BUSANA	9 
10	SAN	XI TATA BUSANA	10 

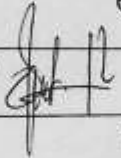
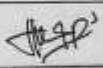
DAFTAR HADIR POST TEST

Kelompok Kontrol

Hari/ tanggal : Kamis, 15 Juni 2017

Tempat : XI Tata Busana

Waktu : 09.09 2018

NO	NAMA	KELAS	TANDA TANGAN
1	ER	XI TATA BUSANA	1 
2	FP	XI TATA BUSANA	2 
3	HINS	XI TATA BUSANA	3 
4	LY	XI TATA BUSANA	4 
5	MI	XI TATA BUSANA	5 
6	MR	XI TATA BUSANA	6 
7	NCA	XI TATA BUSANA	7 
8	SW	XI TATA BUSANA	8 
9	ZM	XI TATA BUSANA	9 
10	ZWN	XI TATA BUSANA	10 

Lampiran 13

Dokumentasi

DOKUMENTASI



Kegiatan Try Out



Kegiatan Pre Test



Treatment Pertemuan 1



Treatment Pertemuan 2



Treatment Pertemuan 3



Treatment Pertemuan 4



Treatment Pertemuan 5



Treatment Pertemuan 6



Treatment Pertemuan 7



Treatment Pertemuan 8



Treatment Pertemuan 9



Treatment Pertemuan 10



Post Test



IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama Lengkap : Siti Maria Ulfa
2. Tempat/Tgl Lahir : Magelang, 25 Mei 1995
3. NPM : 13.0501.0041
4. Program Studi : Bimbingan dan Konseling
5. Alamat Rumah : Cariton, Gembongan 1
6. Alamat Kos :
7. No. Telp / HP : 087719195668
8. Email :
9. Judul Skripsi : PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK
MODEL BENAYODISTIK DENGAN
TEKNIK ROLE PLAYING
UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN KESANTUNAN BERBAHASA
10. Pembimbing I : Prof. Dr. Muhammad Iqbal, M.Si, Kers.
Pembimbing II : Dewi Lianasari, M.Pd.



Magelang, 5 Agustus 2017
Ka. Prodi

SUGIYADI, M.Pd. Kers.

NIDN. 0622057501

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
1	Sabtu 22/11/02	Konsultasi awal judul skripsi	- Memberikan pengarahan mengenai sistem kerja pembuatan proposal & untuk lebih menuntun juri skripsi disesuaikan dengan aturan dan melihat jurnal peneliti.	
2	Senin 27/11/02	Konsultasi judul skripsi	- Judul skripsi ditambahkan model GSN & lokal - Lanjut membuat proposal	
3	Sabtu 3/12/02	proposal skripsi	- Pertalikan pengumpulan kata kata - Cari penelitian penelitian terdahulu - Menambahkan referensi	
4	Rabu 9/12/02	proposal skripsi	- Tata tulis telor di perhatikan lagi	

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
5	Sabtu 11-12 /02	Konsultasi proposal skripsi	- Referensi ditambah - Penulisan daftar pustaka berubah - ACC proposal skripsi - lanjut BAB I	fs
6	Kamis 16-12 /02	proposal	- ACC proposal - lanjut BAB I	fs
7	Sabtu 23-12 /02	BAB I	- Diarahkan ke bab buku "sumatan" - Penulisan bab yang menguraikan hasil penelitian	fs
8	Sabtu 1-12 /04	BAB I	- lanjut BAB II dan BAB III - ACC BAB I	fs

2

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
8	Kamis 16-12 /04	BAB I	- Tata tulis - Kurang teliti di bagian - Susunan dengan format/acuan dari fakultas - Gantikan bab yang baku - Ekarlah sumber yang lain untuk teknik pole playing - ACC BAB I dengan perbaikan	fs
9	Sabtu 8-12 /04	Konsultasi Pembimbing I	- Konsultasi BAB II - Refin BAB III mengenai tata tulis - Tabel diubah menjadi konsisten - Pertahankan definisi operasionalnya - lanjut instrumen dan Model Gap	fs

3

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
11	Kamis 13/12 /04	BAG II	- Saling pendapat ahli usahakan mencari bukunya. - Kajian teori tetap ambil dari buku, jurnal yang representatif. - Kajian teori tidak dipertentankan mengambil dari skripsi. - Masih banyak buku yang belum dibaca dari dalam daftar pustaka. - Refin Instrumen - Instrumen lanjut menggambarakan bentuk dari kuesioner ber-bahasa. - Refin Kisi-kisi skala.	fs
12	Sabtu 15/12 /04	Konsultasi Pembimbing I		fs

4

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
13	Selasa 18/12 /04	BAG II	- Sampling diarahkan kembali. - Tabel cantumkan penelitian diarahkan kembali. - Tabel yang berlaku pada penelitian seperti apa. - Untuk angket di baca lagi dan diperbaiki sesuai kalimat positif dan kalimat negatif.	fs
14	Sabtu 22/12 /04	Konsultasi Pembimbing I	- Revisi BAG III - Menambah referensi buku. - Kata-kata diperhaluskan lagi. - Pendapat ahli di pahami lalu diambil.	fs
15				fs

5

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
15	Rabu 24/17	BAB II	- Modul diorganisir dan dipekerjakan	fs
16	Sabtu 29/17	Konsultasi Bimbingan	- Acc Angket dan segera melakukan try out dan pre test - Acc Modul dan segera melakukan penelitian	fs
17	Rabu 3/17		- Acc Instrumen dan Modul - Segera melakukan Penelitian	fs
18	Sabtu 29/20	Bimbingan Bimbingan	- Refik bab II untuk memperbaiki kata asing di cetak miring / italic dan kata menganalisa	fs

6

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
19	Sabtu 29/17	Bimbingan Bimbingan	- diganti dengan menganalisa - Longkari dan as perbaiki yang di bag BAG II - Punny di beri foto	fs
20	Sabtu 29/17	BAB I	- Saran diambil dari pembahasan kendala-kendala waktu menjalankan penelitian	fs
21	Sabtu 29/17	BAB I	- BAG I ACC - Judul artikel - Dikirim Penjualan	fs

7

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
22	Jumat 21-11 /8		- Arc Skripsi - Berat PPT - Siapkan u/ ujian dengan baik.	
23	Sabtu, 23/11 /8	Bimbingan ke Pembimbing	- Arc Skripsi	

8

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan

9

REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan catatan hasil bimbingan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : Siti Maria Ulfa
 NPM : 13-0201-0041

Dinyatakan siap dan direkomendasikan untuk mendaftar / mengikuti ujian skripsi dengan mengikuti prosedur yang berlaku.

Dosen pembimbing 1



Prof. Dr. Muhammad Japri, M.Pd.

NIP / NIS.

19580912 1985031006

Magelang, 5 Agustus 2017

Dosen pembimbing 2



Dewi Lianasari, M.Pd.

NIP / NIS. 1287060088