BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

(Penelitian Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

SKRIPSI

Oleh:

Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

SKRIPSI

Oleh:

Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA
(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

SKRIPSI

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

Oleh:
Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

PERSETUJUAN

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

Magelang, 7 Februari 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Subiyanto, M.Pd	Nofi Nur Yuhenita, M.Psi
NIP. 19570807 198303 1 002	NIK. 108706056

PENGESAHAN

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

Oleh :
Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji.
Hari : Jum'at
Tanggal : 23 Februari 2018

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Subiyanto, M.Pd (Ketua/Anggota) .....
2. Nofi Nur Yuhenita, M.Psi (Sekretaris/Anggota) .....
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons (Anggota) .....
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons (Anggota) .....

Mengesahkan,
Pj. Dekan

Nuryanto, ST., M.Kom
NIK. 987008138

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama	:	**Fajriani Nurmeilita**
N.P.M	:	13.0301.0061
Prodi	:	Bimbingan dan Konseling
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibua dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 7 Februari 2018
Yang Menyatakan



Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar.”

(Qs. Al-Ahzab /33:70)

PERSEMBAHAN

Dengan kehadirat Allah, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Sutrisno dan Ibu Alfi Intan Nurcahya, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Kakak Purwandari, Adik Safrina dan Adik Hanif yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya. Bagus Wildanuljinan yang selalu membuatku semangat.
3. Almamaterku tercinta, Prodi BK FKIP UMMagelang

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA

(Penelitian pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

Fajriani Nurmeilita

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan.

Penelitian ini menggunakan *pre test - post test control group design* dengan dua perlakuan. Sampel yang diambil sebanyak 20 siswa, 10 siswa masuk dalam kelompok eksperimen yaitu siswa yang diberi perlakuan (bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*) dan 10 siswa masuk dalam kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling.* Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis statistic parametrik Uji ANOVA *(Analysis of Variance).*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan skor skala keterampilan komunikasi interpersonal antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dimana skor kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan T.A 2017/2018.

Kata Kunci: ***Teknik Role Playing, Bimbingan Kelompok, Komunikasi Interpersonal***

THE GUIDANCE GROUP WITH ROLE PLAYING TECHNIQUES TO IMPROVE SKILLS STUDENTS ' INTERPERSONAL COMMUNICATION

(Research on the Students of classes VIII F SMP Negeri 1 Sawangan)

Fajriani Nurmeilita

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the influence of role playing technique in the guidance of the Group towards the improvement of interpersonal communication skills of the students, this research was conducted on the students of class VIII F SMP Negeri 1 Sawangan.

This research uses the pre test – post test control group design with two treatments. Samples taken as many as 20 students, 10 students entering in experimental groups, namely students who were given the treatment (the guidance of a group with the technique of role playing) and 10 incoming students in the control group i.e. groups who were not given the treatment. Sampling using a purposive sampling technique. Data collection using the questionnaire. Technique of data analysis using parametric Test statistic analysis of ANOVA (Analysis of Variance).

The results showed that the guidance of the group with the technique of role playing to an increase in interpersonal communication skills of students. This is evidenced by the existence of differences increased interpersonal communication skills scale scores between the experimental group control group. Where experimental Group score higher compared to the control group. This proves that there is an influence of the guidance group with the technique of role playing against an increase in interpersonal communication skills of students of class VIII F SMP Negeri 1 Sawangan t. a. 2017/2018.

Keywords: Role Playing Techniques, Interpersonal Communication, Group Guidance

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan semesta alam, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa". Skripsi ini penulis selesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Nuryanto, ST., M.Kom, Pj. Dekan FKIP UMMagelang.
3. Sugiyadi, M.Pd., Kons, KaProdi BK FKIP UMMagelang.
4. Drs. Subiyanto, M.Pd. dan Nofi Nur Yuhenita M.Psi. dosen pembimbing skripsi.
5. Dra. Puji Setiyaningsih Kepala SMP N 1 Sawangan, Titik Sulistyani, S.Pd selaku Koordinator BK.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas saran, motivasi dan bantuannya.

Masukan dan saran untuk perbaikan penulisan ini diterima dengan senang hati, semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 7 Februari 2018
Penulis

Fajriani Nurmeilita
NPM. 13.0301.0061

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGAS ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Komunikasi Interpersonal 7
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal 7
2. Jenis Komunikasi Interpersonal 9
3. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal 10
4. Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal 12
5. Tujuan komunikasi Interpersonal 14
B. Bimbingan Kelompok 16
1. Pengertian Bimbingan kelompok 16
2. Tujuan Bimbingan Kelompok 19
3. Asas dalam Bimbingan Kelompok 21
4. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok 22
5. Isi Layanan Bimbingan Kelompok 24
6. Kegunaan Bimbingan Kelompok 26
7. Dinamika Kelompok dalam Bimbingan Kelompok 28
8. Komponen Bimbingan Kelompok 30

9. Teknik Bimbingan Kelompok 31
C. Teknik *Role Playing*..... 34
1. Pengertian Teknik *Role Playing* 34
2. Manfaat *Role Playing* 35
3. Jenis-jenis *Role Playing*..... 37
4. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*..... 38
5. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*..... 41
D. Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal..... 43
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan 45
F. Kerangka Pemikiran..... 47
G. Hipotesis..... 48
BAB III METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian..... 49
B. Identifikasi Variabel Penelitian..... 49
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... 50
D. Subyek Penelitian..... 51
E. Setting Penelitian 52
F. Metode Pengumpulan Data..... 52
G. Instrumen Penelitian..... 54
H. Validitas dan Reliabilitas 56
I. Prosedur Penelitian..... 57
J. Metode Analisis Data..... 61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 62
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 62
2. Deskripsi Data Penelitian..... 62
3. Perbandingan Prngukuran Awal (Pretest) dan Pengukuran Akhir (Posttest) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol..... 67
4. Uji Prasyarat Analisis 70
5. Uji Hipotesis 72
B. Pembahasan..... 73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN
A. Simpulan 77
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN 81

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Sampel Penelitian	51
2	*Pre test – Post test Group Design* dengan Satu Perlakuan	53
3	Penilaian Skor Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal	54
4	Kisi-kisi Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal	55
5	Panduan Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing	58
6	Kategori Skor Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal	63
7	Daftar Sampel Penelitian *Pre test*	63
8	Hasil Skor *Post test*	66
9	Peningkatan Skor *Pre Test dan Post-Test* Kelompok Eksperimen	67
10	Peningkatan Skor *Pre Test dan Post Test* Kelompok Kontrol	68
11	Statistik Variabel Penelitian	69
12	Hasil Uji Normalitas	70
13	Hasil Uji Anova	73

DAFTAR GAMBAR

	Gambar	Halaman
1	Kerangka Berpikir	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Surat Ijin Penelitian dan Keterangan Pelaksanaan Penelitian	82
2	Hasil *Try Out* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal	85
3	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	87
4	Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal	93
5	Data *Pre Test* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal	97
6	RPL, Pedoman, Laporan Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*	99
7	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*	216
8	Data *Post Test* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal	219
9	Hasil Uji Normalitas	221
10	Hasil Uji Homogenitas	225
11	Hasil Uji Anova	227
12	Daftar Hadir Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*	232
13	Bimbingan Skripsi	242
14	Lembar Validasi Pedoman Tahapan Pelaksanaan	248
15	Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*	255

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat melepaskan diri dari jalinan relasi sosial, dimana manusia akan selalu mengadakan kontak sosial yang berhubungan dengan orang lain. Bahkan sebagian besar dari waktu tersebut digunakan untuk berkomunikasi. Komunikasi sudah merupakan bagian kekal dari kehidupan manusia seperti hanya bernafas, jadi sepanjang manusia ingin hidup, maka manusia perlu berkomunikasi (Cangara, 2005:1).

Mulyana (2005:24) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal *(interpersinal comunication)* adalah pertemuan antara orang-orang secara tatap mukayang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi interpersonal dilakukan dari mulut kemulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal.

Menurut pendapat Liliweri (2007:20) komunikasi interpersonal dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan jarak fisik diantara mereka yang sangat dekat, bertatap muka atau bermedia dengan sifat umpan balik yang berlangsung cepat. Adaptasi pesan bersifat khusus, serta memiliki tujuan atau maksud tidak berstruktur.

Proses pendidikan terdiri dari beberapa unsur yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Unsur tersebut antara lain tenaga pendidik, anak didik, materi pelajaran, fasilitas belajar dan lain-lain. Konflik tidak dapat dihindari dalam suatu organisasi karena disebabkan oleh perbedaan-perbedaan yang datangnya dari dalam sifat manusia. Sifat manusia ini bukanlah hal yang dengan mudah bisa diubah.

Komunikasi interpersonal terjadi tidak hanya di dalam ruang lingkup kecil seperti keluarga, tetapi juga terjadi ketika kita berada di ruang lingkup yang cukup besar, seperti di tempat bekerja atau sekolah. Komunikasi interpersonal merupakan bagian dari sebuah unsur terciptanya sebuah iklim organisasi yang baik, organisasi yang baik itu dapat terlihat jelas apabila tujuan yang mereka rumuskan telah tercapai. Iklim Organisasi terkait erat dengan proses menciptakan lingkungan kerja yang kondusif, sehingga dapat tercita hubungan yang harmonis di antara anggota organisasi seperti halnya juga yang terdapat di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Sehubungan dengan fungsinya sebagai pengajar, pendidik dan pembimbing maka diperlukan adanya berbagai peranan pada siri guru. Peranan ini akan senantiasa menggambarkan pola tingkah laku yang diharapkan dalam berbagai interaksinya, baik dengan siswa, sesama guru, maupun dengan staff lain. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawangan

Kabupaten Magelang merupakan salah satu sekolah formal yang didirikan untuk menujudkan visi dan misi sekolah.

Sesuai dengan hasil wawancara pada tanggal 22 Maret 2017 yang telah dilakukan peneliti terhadap Guru BK Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sawangan secara keseluruhan kondisi pengelolaan sekolah yang diampunya berjalan sebagai mana mestinya, namun tentunya masih ada beberapa masalah internal yang muncul seperti siswa-siswa yang kurang dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman dan guru, apabila tidak dengan teman dekat tidak mau berkomunikasi, kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau gagasannya ketika diminta untuk berbicara di depan kelas atau saat kegiatan diskusi kelompok dilakukan,. Terdapat juga siswa yang masih terlihat gugup dan takut untuk bertanya apabila diberikan kesempatan untuk bertanya oleh guru, sehingga siswa tersebut pada akhirnya mengalami kesulitan dalam berkomunikasi antar pribadi.

Kesulitan siswa dalam berkomunikasi menjadi suatu masalah yang harus segera terselesaikan, karena komunikasi adalah hal yang paling utama bagi manusia. Jika siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, maka akan mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep atau dalam mengungkapkan perasaan dan pikirannya.

Melalui komunikasi interpersonal yang baik tentunya akan meminimalisir ketegangan siswa terhadap kegiatan yang ada di sekolah, teman sebayanya serta orang tua yang ada di Sekolah yaitu guru. Salah satu

cara berkomunikasi melalui bimbingan kelompok dengan memberikan teknik bermain peran *(role playing).*

Menurut Tohirin (2007:170), 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 dan pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan. Dalam bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok dibahas melalui suasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing dan konselor). Sedangkan *Role Playing* dalam Kamus Istilah Konseling dan Terapi karangan Mappiare (2006: 285) menunjuk pada salah satu strategi kelompok untuk pengubahan tingkah laku dimana ditetapkan peran anggota kelompok memainkan peran-peran sosial atas menurut yang diharapkan dan yang tidak diharapkan.

Peserta bimbingan kelompok mempraktekan secara langsung interaksi dan tingkah laku yang sesuai dengan topik pembahasan yaitu perilaku yang sesuai dengan komunikasi interpersonal, sehingga dapat dijadikan contoh untuk peserta bimbingan kelompok yang lain dalam memahami perilaku yang sesuai dengan komunikasi interpersonal.

Berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud mengkaji tentang keterampilan komunikasi interpersonal yang terjadi di SMP Negeri 1 Sawangan dengan menerapkan teknik *role playing* dalam bimbingan kelompok, hal ini yang menjadi fokus penelitian penulis. Berdasarkan hal tersebut maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka ada beberapa permasalahan yang dapat di identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa belum dapat berkomunikasi dengan baik sesama teman sebaya maupun dengan gurunya.
2. Beberapa siswa belum memiliki rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat/gagasan didepan umum.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini meliputi Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal di SMP N 1 Sawangan. Agar penelitian ini terarah, fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada :

1. Komunikasi Interpersonal siswa kelas VIII F
2. Bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing*
3. SMP N Negeri 1 Sawangan tahun ajaran 2017/2018

D. Rumusan Masalah

Apakah layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa ?"

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

   dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu-ilmu dalam bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya penggunaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

2. Manfaat Praktis
   a. Manfaat bagi siswa : Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi interpersonal sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
   b. Manfaat bagi peneliti : Memberikan pengalam bagi si peneliti dalam penulisan karya ilmiah.
   c. Manfaat bagi guru : Memberikan masukan kepada guru tentang salah satu cara mengatasi kesulitan dalam berkomunikasi interpersonal pada siswa adalah dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunikasi Interpersonal Siswa

1. Pengertian Komunikasi Interpersonal Siswa

Komunikasi interpersonal yang baik akan menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif. Dalam hubungan interpersonal, terjadi suatu proses pengalihan informasi dari individu satu ke individu yang lain.

Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berakhlak mulia dan mandiri.

Menurut teori kebutuhan hubungan interpersonal, salah satu bagian dalam lapangan komunikasi dikenal sebagai *relational communication.* Inti dari kerja ini adalah asumsi bahwa fungsi komunikasi interpersonal untuk membuat, membina, dan mengubah hubungan dan hubungan pada gilirannya akan memengaruhi sifat komunikasi interpersonal. Gagasan sistem secara luas diadopsi dalam lapangan komunikasi. Proses dan bentuk merupakan dua sisi mata uang yang saling menentukan satu sama lain.

Muhammad (2002: 159) memahami proses komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran informasi antara dua orang atau lebih yang dapat langsung diketahui balikannya. Seiring dengan bertambahnya orang yang

terlibat dalam komunikasi, menjadi bertambah kompleks komunikasi tersebut.

Mulyana (2005: 24) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal *(interpersonal comunication)* adalah pertemuan antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi interpersonal dilakukan dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal.

Cangara (2005: 31) komunikasi interpersonal merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Komunikasi interpersonal bisa dilakukan secara kebetulan dan juga bisa dilakukan secara sengaja, serta dilakukan secara tatap muka. Berbeda dengan pendapat Muhammad, Mulyana dan Cangara berpendapat bahwa komunikasi interpersonal merupakan pertemuan antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal.

Berdasarkan uraian diatas baik pendapat Muhammad, Mulyana, dan Cangara ditegaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga keduanya saling berinteraksi.

2. Jenis Komunikasi Interpersonal

Jenis komunikasi interpersonal menurut Yudittia (2013) adalah sebagai berikut :

a. Komunikasi Formal

Komunikasi yang terjadi antara organisasi/perusahaan yang tata caranya telah diatur dalam struktur organisasinya, misalnya rapat kerja perusahaan, konferensi, seminar dan sebagainya.

b. Komunikasi Informal

Komunikasi yang terjadi dalam suatu organisasi atau perusahaan yang tidak ditentukan dalam struktur organisasi dan tidak mendapat pengakuan resmi yang mungkin tidak berpengaruh terhadap kepentingan organisasi atau perusahaan, misalnya kabar burung, desas desus, dan sebagainya.

c. Komunikasi Nonformal

Komunikasi yang terjadi antara komunikasi yang bersifat formal dan informal, yaitu komunikasi yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan organisasi atau perusahaan dengan kegiatan yang bersifat pribadi atau anggota organisasi atau perusahaan tersebut, misalnya rapat tentang ulang tahun perusahaan, dan sebagainya.

Jenis komunikasi interpersonal menurut Muhammad (2002: 165) adalah sebagai berikut :

a. Komunikasi Langsung

Yaitu komunikasi yang dilakukan dalam menyampaikan berita, laporan maupun perintah antara si pengirim berita (komunikasi) kepada si penerima berita (komunikan) dilakukan secara langsung, sehingga kalau si penerima berita melakukan respon umpan balik yang terjadi juga diterima oleh si pengirim berita juga secara langsung (pada saat itu juga).

b. Komunikasi Tidak Langsung

Komunikasi yang terjadi jika dalam menyampaikan berita tidak dilakukan secara langsung, hanya melalui orang lain ataupun secara tertulis. Komunikasi ini mengakibatkan umpan balik yang terjadi juga tertunda.

c. Komunikasi Horisontal

Komunikasi ini terjadi apabila pesan, berita laporan maupun informasi yang disampaikan.

3. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

De vito (Sugiyo, 2005: 4) ada lima aspek yang merupakan ciri-ciri dari komunikasi interpersonal, antara lain :

a. Keterbukaan *(Openess).*

Keterbukaan atau sikap terbuka sangat berpengaruh dalam menumbuhkan komunikasi antar pribadi yang efektif. Keterbukaan adalah pengungkapan reaksi atau tanggapan kita terhadap situasi yang sedang dihadapi serta memberikan informasi tentang masa lalu yang relevan untuk memberikan tanggapan kita di masa kini tersebut.

Johnson (Supratiknya, 1995: 14) mengartikan keterbukaan diri yaitu membagikan kepada orang lain perasaan kita terhadap sesuatu yang telah dikatakan atau dilakukan, atau perasaan kita terhadap kejadian-kejadian yang baru saja kita saksikan.

Brooks dan Emmert (Rahmat, 2005: 136) mengemukakan bahwa karakteristik orang yang terbuka adalah sebagai berikut :

1) Menilai pesan secara objektif, dengan menggunakan data dan keajegan logika.
2) Membedakan dengan mudah, melihat nuansa, dsb.
3) Mencari informasi dari berbagai sumber.
4) Mencari pengertian pesan yang tidak sesuai dengan rangkaian kepercayaannya.

b. Empati (Empathy)

Menurut Sugiyo (2005:5) empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain.

c. Dukungan *(Supportiveness)*

Komunikasi antarpribadi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi terlebih dari komunikator.

d. Rasa Positif *(Positiveness)*

Menurut Sugiyo (2005: 6) mengartikan bahwa rasa positif adalah adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif pada diri komunikan.

e. Kesetaraan *(Equality)*

Kesetaraan merupakan perasaan sama dengan orang lain, sebagai manusia tidak tinggi atau rendah, walaupun terdapat perbedaan dalam kemampuan tertentu, latar belakang keluarga atau sikap orang lain terhadapnya.

4. Unsur-unsur Komunikasi Interpersonal

Liliweri (2007: 24) menyatakan unsur yang terdapat dalam kamunikasi interpersonal adalah sebagai berikut :

a. Pengirim *(sender)* yang mengirimkan informasi.
b. *Enconding*, adalah pengalihan gagasan kedalam pesan.
c. Pesan *(mesasage)* adalah pengalihan gagasan yang dinyatakan oleh pengirim kepada orang lain.
d. Saluran (media) merupakan tempat dimana sumber menyalurkan pesan kepada penerima, misalnya melalui gelombang suara, cahaya, halaman cetakan dll.
e. *Decoding* adalah pengalihan pesan ke dalam gagasan.
f. Penerima *(receiver)* individu atau kelompok yang menerima pesan.
g. Umpan balik *(feedback)* reaksi terhadap pesan.
h. Gangguan *(noise)* efek internal atau eksternal akibat dari peralihan pesan.
i. Bidang pengalaman *(field of experience)* bidang atau ruang yang menjadi latar belakang informasi dari pengirim maupun penerima.

Menurut Aristoteles komunikasi memerlukan tiga unsur pendukung (Cangara, 2005: 21) yaitu :

a. Siapa yang berbicara (komunikator)

   Komunikator itu bisa dilihat dari jumlahnya, bisa satu orang, banyak orang, maupun masa.

b. Apa yang dibicarakan *(message)*

   Yaitu hal-hal yang disampaikan komunikator terhadap komunikan yang ditujunya. Pesan itu bersifat konkret, bisa berupa suara, mimik, ataupun gerak-gerik.

c. Siapa yang mendengarkan (komunikan)

   Komunikan adalah orang yang menerima pesan dari komunikator, orang yang mempunyai akal yang baik.

Persamaan pendapat Liliweri dan Aristoteles tentang unsur komunikasi interpersonal adalah bagaimana penyampaian pesan yang diberikan dari komunikator kepada komunikan, sedangkan perbedaannya adalah cara penyampaiannya unsur komunikasi interpersonal menurut Liliweri terdiri dari sumber, pesan, media, penerima dan pengaruh sedangkanAristoteles menyatakan unsur dalam komunikasi interpersonal adalah komunikator, pesan dan komunikan.

Pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa unsur komunikasi interpersonal adalah hal yang digunakan dalam komunikasi interpersonal antara komunikan dan komunikator terhadap pesan yang disampaikan

dan terdiri dari sumber, pesan, media, penerima, pengaruh, komunikator dan komunikan.

5. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Muhammad (2004: 165) menyatakan tujuan komunikasi interpersonal adalah :

a. Menemukan diri sendiri

Salah satu tujuan komunikasi interpersonal adalah menemukan personal atau pribadi. Bila terlibat dalam pertemuan interpersonal dengan orang lain kita belajar banyak sekali tentang diri kita maupun orang lain.

Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara tentang apa yang kita sukai, atau mengenai diri kita. Adalah sangat menarik dan mengasyikan bila berdiskusi mengenai perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita sendiri. Dengan membicarakan diri kita dengan orang lain, kita memberikan sumber balikan yang luar biasa pada perasaan, pikiran, dan tingkah laku kita.

b. Menemukan dunia luar

Hanya komunikasi interpersonal menjadikan kita dapat memahami lebih banyak tentang diri kita dan orang lain yang berkomunikasi dengan kita. Banyak informasi yang kita ketahui datang dari komunikasi interpersonal, meskipun banyak jumlah informasi yang datang kepada kita dari media massa hal itu sering

sekali didiskusikan dan akhirnya dipelajari atau didalami melalui interaksi interpersonal.

c. Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti

Salah satu keinginan orang yang paling besar adalah membentuk dan memelihara hubungan dengan orang lain. Banyak dari waktu kita pergunakan dalam komunikasi interpersonal diabadikan untuk membentuk dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain.

d. Berubah sikap dan tingkah laku

Banyak waktu kita pergunakan untuk mengubah sikap dan tingkah laku orang lain dengan pertemuan interpersonal. Kita boleh menginginkan mereka memilih cara tertentu, misalnya mencoba diet yang baru, membeli barang tertentu, melihat film, menulis membaca buku, memasuki bidang tertentu dan percaya bahwa sesuatu itu benar atau salah. Kita banyak menggunakan waktu terlibat dalam posisi interpersonal.

e. Bermain dan kesenangan

Bermain mencakup semua aktivitas yang mempunyai tujuan utama adalah mencari kesenangan. Berbicara dengan teman mengenai aktivitas kita pada waktu akhir pekan, berdiskusi mengenai olahraga, menceritakan cerita dan cerita lucu pada umumnya hal itu adalah merupakan pembicaraan yang untuk menghabiskan waktu. Dengan melakukan komunikasi interpersonal semacam itu dapat memberikan

keseimbangan yang penting dalam pikiran yang memerlukan rileks dari semua keseriusan di lingkungan kita.

f. Membantu klien

Ahli-ahli kejiwaan, ahli psikologi klinis dan terapi menggunakan komunikasi interpersonal dalam kegiatan profesional mereka untuk mengarahkan kliennya. Kita semua juga berfungsi membantu orang lain dalam interaksi interpersonal kita sehari-hari. Kita berkonsultasi dengan seorang teman yang putus cinta, berkonsultasi dengan mahasiswa tentang mata kuliah yang sebaiknya diambil dan lain sebagainya.

Pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa tujuan dari komunikasi interpersonal adalah untuk menemukan personal pribadi individu, menemukan dunia luar dan mendapat informasi dari dunia luar, membentuk dan menjaga hubungan penuh arti dengan orang lain, mengubah sikap dan tingkah laku, bermain dan kesenangan serta untuk membantu orang lain yang mengalami masalah.

B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang menekankan pada proses berpikir secara sadar, perasaan-perasaan, dan perilaku-perilaku anggota untuk meningkatkan kesadaran akan pertumbuhan dan perkembangan individu yang sehat. Melalui layanan bimbingan kelompok, individu menjadi sadar akan kelemahan dan kelebihannya,

mengenali ketrampilan, keahlian dan pengetahuan serta nilai dan tindakan sesuai dengan perkembangan.

Selain itu layanan bimbingan kelompok memberi kesempatan untuk mempelajari ketrampilan sosial. Anggota dapat meniru anggota lain yang telah terampil dan dapat belajar untuk memberikan timbal balik yang bermanfaat bagi anggota lain. Mereka juga belajar untuk mendengarkan secara aktif, melakukan konfrontasi dengan tepat, memperlihatkan perhatian dengan sungguh-sungguh terhadap orang lain, dan membuat suasana positif bagi orang lain. Hal ini dapat menumbuhkan yang baik diantara anggota, sehingga mereka merasa diterima, dimengerti, dan menambah rasa positif dalam diri mereka.

Beberapa pengertian tentang bimbingan kelompok menurut para ahli adalah sebagai berikut :

a. Menurut Shertzer dan Stone, (dalam Nurihsan, 2008:6) adalah proses pemberian bantuan kepada individu agar mampu memahami diri dan lingkungannya. Ada beberapa layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengoptimalkan perkembangannya, salah satunya yaitu layanan bimbingan kelompok yang digunakan peneliti dalam rangka meningkatkan pemahaman tata krama siswa.
b. Menurut Tohirin, (2007:170) 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 dan pemecahan masalah individu (siswa) yang menjadi peserta layanan. Dalam bimbingan kelompok dibahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Masalah yang menjadi topik pembicaraan dalam layanan bimbingan kelompok dibahas melalui susasana dinamika kelompok secara intens dan konstruktif, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah bimbingan pemimpin kelompok (pembimbing dan konselor).

c. Sukardi (2008:64) menjelaskan bahwa layanan bimbingan kelompok adalah layanan yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama memperoleh dari narasumber tertentu (terutama guru pembimbing atau konselor) yang berguna untuk menunjang kehidupan segari-hari, baik individu sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat serta untuk mempertimbangkan dalam pengambilan keputusan.

d. Hartinah, (2009:104) layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik serta bersama-sama, melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu (terutama dari guru pembimbing) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari atau perkembangan dirinya, baik

sebagai individu maupun sebagai pelajar, dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan pelajar.

e. Dalam bimbingan kelompok merupakan sarana untuk menunjang perkembangan optimal masing-masing siswa, yang diharapkan dapat mengambil manfaat dari pengalaman pendidikan ini bagi dirinya sendiri (Winkel, 2000:565).

Dari beberapa pengertian Bimbingan Kelompok tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok adalah suatu kegiatan kelompok yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok yaitu adanya interaksi saling mengeluarkan pendapat, memberikan tanggapan, saran, dan sebagainya, dimana pemimpin kelompok menyediakan informasi-informasi yang bermanfaat agar dapat membantu individu mencapai perkembangan secara optimal.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Kesuksesan layanan bimbingan kelompok sangat dipengaruhi oleh sejauh mana keberhasilan tujuan yang ingin dicapai dalam layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan.

Tohirin (2007:172) mengemukakan bahwa secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan (siswa). Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif., yakni peningkatan

kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal para siswa. Dengan tujuan layanan bimbingan kelompok dapat menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing anggota kelompok serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok guna aneka tujuan yang bermakna bagi para partisipan. Selain itu bimbingan kelompok bertujuan untuk merespon kebutuhan dan minat para peserta didik.

Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama guru pembimbing) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat (Sukardi, 2003:48).

Sementara Romlah (2001:13), menjelaskan bahwa bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu individu menemukan diri, mengarahkan diri dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok yaitu untuk menunjang perkembangan pribadi serta sebagai media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, memberi, menerima pendapat orang lain, membina sikap dan perilaku yang normatif serta aspek-aspek positif lainnya yang pada gilirannya individu dapat mengembangkan potensi diri serta dapat meningkatkan komunikasi antar pribadi yang dimiliki.

3. Asas dalam Bimbingan Kelompok

Adapun asas dalam bimbingan kelompok meliputi :

a. Kesukarelaan, yaitu menjadi anggota kelompok atas dasar keinginan sendiri dan tidak ada pemaksaan dalam mengemukakan pendapat. Semua anggota dapat menampilkan diri secara spontan tanpa rasa malu atau dipaksa oleh teman lain atau pemimpin kelompok.
b. Keterbukaan, yaitu keterusterangan dalam menyampaikan pendapat. Para anggota bebas dan terbuka mengemukakan pendapat, ide, saran, tentang apa saja yang dirasakan dan dipikirkannya tanpa adanya rasa malu dan ragu-ragu.
c. Kegiatan, yaitu partisipasi semua anggota kelompok dalam mengemukakan pendapat sehingga cepat tercapainya tujuan kelompok. Dalam hal ini pemimpin kelompok perlu mendorong anggota kelompok untuk aktif dalam setiap pelayanan atau kegiatan bimbingan kelompok yang diperuntukan baginya.
d. Kenormatifan, aturan dalam menyampaikan ide atau gagasan hendaknya dengan baik dan benar, gaya bahasa yang menyenangkan tidak menyalahkan anggota kelompok dan sesuai dengan norma yang berlaku. Semua yang dibicarakan dalam kelompok tidak boleh bertentangan dengan norma-norma dan kebiasaan yang berlaku.
e. Kerahasiaan, yaitu menjaga pembicaraan dari orang luar mengenai permasalahan yang dianggap penting dan menyangkut pribumi orang lain. Para anggota harus menyimpan dan merahasiakan informasi apa

yang dibahas dalam kelompok, terutama yang tidak layak diketahui orang lain (Prayitno, 2004:114).

4. Tahap-tahap Bimbingan Kelompok

Berdasarkan pendapat Tohirin (2007:176) dalam layanan bimbingan kelompok menempuh tahap-tahap kegiatan sebagai berikut : pertama perencanaan yang mencakup kegiatan : a) mengidentifikasi topik yang akan dibahas dalam layanan bimbingan kelompok, b) membentuk kelompok. Kelompok yang terlalu kecil (misalnya hanya 2-3 orang saja) tidak efektif untuk layanan bimbingan kelompok karena kedalaman dan variasi pembahasan menjadi berkurang dan dampak layanan juga menjadi terbatas. Sebaliknya kelompok yang terlalu besar pun tidak efektif, karena akan mengurangi tingkat partisipasi aktif individual dalam kelompok. Kelompok juga kurang efektif apabila jumlah anggota melebihi 10 orang. Kelompok yang ideal jumlahnya 8-10 orang, c) menyusun jadwal kegiatan, d) menetapkan prosedur layanan, e) menetapkan fasilitas layanan, f) menyiapkan kelengkapan administrasi, kedua, pelaksanaan yang mencakup kegiatan : a) mengkomunikasikan rencana layanan bimbingan kelompok, b) mengorganisasikan kegiatan layanan bimbingan kelompok, c) menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok melalui tahap-tahap : (1) pembentukan, (2) peralihan, (3) kegiatan, dan (4) pengakhiran. Ketiga, evaluasi yang mencakup kegiatan : a) menetapkan materi evaluasi (apa yang akan dievaluasi, b) menetapkan prosedur dan standar evaluasi, c) menyusun instrument hasil aplikasi instrumentasi.

Keempat, analisis hasil evaluasi yang mencakup kegiatan : a) menetapkan norma atau standar analisis, b) melakukan analisis, dan c) menafsirkan hasil analisis. Kelima, tindak lanjut yang mencakup kegiatan : a) menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, b) mengomunikasikan rencana tindak lanjut. Keenam, laporan kepada kepala sekolah atau madrasah dan pihak-pihak yang lain terkait, c) mendokumentasikan laporan layanan.

Sedangkan menurut Hartinah, (2009:132) bimbingan kelompok berlangsung empat tahap, yaitu sebagai berikut :

a. Tahap pembentukan yaitu kegiatan awal dari sebuah kelompok dapat dimulai dengan pengumpulan para (calon) anggota kelompok dalam rangka kegiatan kelompok yang direncanakan, meliputi pengenalan dan pengungkapan tujuan, terbangunnya kebersamaan, keaktifan pemimpin kelompok, beberapa teknik pada tahap awal, dan pola keseluruhan.
b. Tahap peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok. Dalam tahap peralihan memperhatikan kegiatan sebagai berikut : suasana kegiatan, suasana ketidakseimbangan, jembatan antara tahap satu dan tahap tiga, dan pola keseluruhan.
c. Tahap kegiatan, yaitu tahapan kegiatan ini untuk membahas topik-topik yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok.

d. Tahap pengakhiran, yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh anggota kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok melalui empat tahap diantaranya taha pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan dan tahap pengakhiran yang keempat tahapan tersebut dilaksanakan dengan cara berurutan.

5. Isi Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok membahas materi atau topik-topik umum maupun topik bebas. Maksud dari topik tugas adalah topik atau pokok bahasan yang diberikan oleh pembimbing (pemimpin kelompok) kepada kelompok yang dibahas. Sedangkan topik bebas adalah suatu topik atau pokok bahasan yang dikemukakan secara bebas oleh anggota kelompok. Secara bergiliran anggota kelompok mengemukakan topik secara bebas, selanjutnya dipilih mana yang akan dibahas terlebih dahulu (Tohirin, 2007:172).

Topik-topik yang dibahas dalam bimbingan kelompok baik topik tugas maupun topik bebas dapan mencakup bidang-bidang pengembangan kepribadian, hubungan sosial, pendidikan, karir, kehidupan berkeluarga, kehidupan beragama dan lain sebagainya.

Topik yang dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok ni adalah topik tugas, yaitu topik yang dibahas dalam pelaksanaan bimbingan kelompok ditentukan dan diberikan oleh pemimpin kelompok. Hal itu

dilakukan karena mengingat keterbatasan waktu penelitian yang relatif singkat sehingga cara tersebut ditempuh agar pelaksanaan bimbingan kelompok lebih efektif dan efisien.

Kegiatan dari kelompok bebas dan kelompok tugas adalah :

a. Kelompok Bebas

   Kegiatan kelompok bebas dimulai dengan mengemukakan topik permasalahan oleh anggota kelompok.

   Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan kelompok bebas :

   1) Masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah atau topik bahasan.
   2) Menetapkan pembahasan masing-masing topik secara mendalam dab tuntas.
   3) Kegiatan selingan.

b. Kelompok Tugas

   Kegiatan kelompok tugas dimulai dengan mengemukakan topik permasalahan dilakukan oleh pemimpin kelompok.

   Langkah-langkah pelaksanaan kelompok tugas :

   1) Pemimpin kelompok akan mengemukakan suatu masalah dan topik.
   2) Tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang menyangkut masalah yang dikemukakan pemimpin kelompok.

3) Anggota membahas masalah atau topik tersebut secara mendalam dan tuntas.
4) Kegiatan selingan.

6. Kegunaan Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok mempunyai beberapa kegunaan menurut Winkel dan Hastuti (2000:565) sebagai berikut :

a. Mendapatkan kesempatan untuk berkontak dengan banyak siswa.
b. Memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa
c. Siswa dapat menerima dirinya setelah menyadari bahwa teman-temannya sering menghadapi persoalan, kesulitan, dan tantangan yang kerap kali sama.
d. Siswa dapat menyadari tantangan apa yang akan dihadapi.
e. Lebih berani mengemukakan pandangannya sendiri bila berada dalam kelompok.
f. Diberikan kesempatan untuk mendiskusikan sesuatu bersama.
g. Lebih bersedia menerima suatu pandangan atau pendapat bila dikemukakan oleh seorang teman daripada yang dikemukakan oleh seorang konselor.

Hartinah (2009:8), fungsi atau kegunaan bimbingan kelompok memang sangat besar dan dapat dikemukakan antara lain :

a. Tenaga pembimbing masih sangat terbatas dan jumlahnya murid yang dibimbing begitu banyak sehingga pelayanan bimbingan secara perseorangan tidak akan merata.

b. Melalui bimbingan kelompok, murid dilatih menghadapi suatu tugas bersama atau memecahkan suatu masalah bersama. Dengan demikian, banyak dididik untuk hidup secara bersama. Hal tersebut akan diperlukan/dibutuhkan selama hidupnya.
c. Dalam mendiskusikan sesuatu bersama, murid didorong untuk berani mengemukakan pendapatnya dan menghargai pendapat orang lain. Selain ini, beberapa murid akan lebih berani membicarakan kesukarannya dengan penyuluh setelah murid mengerti bahwa teman-temannya juga mengalami kesukaran tersebut.
d. Banyak informasi yang dibutuhkan oleh murid dapat diberikan secara kelompok dan cara tersebut lebih ekonomis.
e. Melalui bimbingan kelompok, beberapa murid menjadi lebih sadar bahwa sebaiknya menghadap penyuluh untuk mendapat bimbingan secara lebih mendalam.
f. Melalui bimbingan kelompok, seorang ahli bimbingan yang baru saja diangkat dapat memperkenalkan diri dan berusaha mendapat kepercayaan dari murid.

Dari pendapat tersebut dapat disimpilkan bahwa fungsi layanan bimbingan kelompok yaitu untuk memberikan informasi kepada peserta dalam format kelompok agar peserta didik berani membicarakan kesukarannya, berani mengemukakan pendapatnya dengan suasana nyaman melalui dinamika kelompok dan juga berusaha membantu orang lain yang membutuhkan.

7. Dinamika Kelompok dalam Bimbingan Kelompok

Menurut pandangan Darwin Cartwright, (dalam Hartinah, 2009:63) dapat ditunjukan beberapa implikasi dan dinamika kelompok. Dinamika kelompok sebagai kekuatan operasional suatu kelompok akan memicu adanya proses kelompok dalam melakukan prtukaran semangat dan interaksi diantara anggota kelompok dan pemimpin kelompok.

Menurut Sertzer dan Stone, (dalam Romlah, 2001:32) mengemukakan definisi yang pendek tetapi jelas, yaitu dinamika kelompok adalah kekuatan-kekuatan yang berinteraksi dalam kelompok pada waktu kelompok melakukan kegiatan-kegiatan untuk mencapai tujuannya.

Dinamika kelompok yang kaya dan bersemangat memerlukan kondisi kelompok yang relatif heterogen sehingga terjadi proses saling memberi dan menerima, saling mengasah, saling merangsang dan merespon dengan materi yang bervariasi (Tohirin, 2007:292)

Menurut Romlah, (2001:38) bebrapa faktor yang dapat menghambat terbinanya kelompok yang kohesif antara lain adalah : pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan, kegiatan-kegiatan kelompok yang tidak menarik, kekecewaan, tujuan-tujuan yang berlainan, perbedaan-perbedaan pendapat tentang cara mencapai tujuan bersama, persaingan untuk mendapatkan status, atau ketidaksenangan pribadi antar anggota. Peranan anggota kelompok yang hendaknya dimainkan oleh anggota kelompok.

Dinamika kelompok benar-benar dapat diwujudkan seperti yang diharapkan, jika dapat membantu terbinanya suasana keakraban dalam hubungan antar anggota kelompok, mencurahkan segenap perasaan untuk melibatkan diri dalam kegiatan kelompok, berusaha agar apa yang dilakukan dapat membantu tercapainya tujuan bersama, membantu terurusnya aturan kelompok dan berusaha mematuhinya dengan baik dan membantu orang lain.

Dinamika kelompok akan benar-benar berjalan dengan baik apabila kelompok tersebut hidup, mengarah pada tujuan yang ingin dicapai dan bermanfaat bagi masing-masing anggota kelompok. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas kelompok antara lain : tujuan dan kegiatan kelompok untuk saling berhubungan sebagai kawan, kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan bantuan moral dan sebagainya.

Secara khusus dinamika kelompok dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah pribadi anggota kelompok, yaitu apabila interaksi dalam kelompok itu difokuskan pada pemecahan masalah pribadi yang dimaksudkan. Dalam suasana seperi ini melalui dinamika kelompok yang berkembang masing-masing anggota kelompok akan menyumbang, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pemecahan masalah pribadi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dinamika kelompok merupakan jiwa yang dapat menghidupkan atau menjalankan

proses bimbingan kelompok agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan anggota kelompok serta apa yang menjadi tujuan kelompok tercapai.

8. Komponen Bimbingan Kelompok

Prayitno (1995:27) menjelaskan bahwa dalam bimbingan kelompok berperan dua pihak, yaitu pemimpin kelompok dan peserta atau anggota kelompok :

a. Pemimpin kelompok

Pemimpin Kelompok (PK) adalah konselor yang terlatih dan berwenang menyelenggarakan praktik konseling professional. Sebagaimana untuk jenis layanan konseling lainnya konselor memiliki keterampilan khusus menyelenggarkan bimbingan kelompok. Secara khusus Pemimpin Kelompok diwajibkan dinamika kelompok diantaa semua peserta seintensif mungkin yang mengarah kepada pencapaian tujuan-tujuan umum dan khusus bimbingan kelompok.

b. Anggota kelompok

Tidak semua kompulan orang atau individu dapat dijadikan anggota bimbingan kelompok. Untuk menyelenggarakan bimbingan kelompok, seorang konselor perlu membentuk kumpulan individu menjadi sebuah kelompok yang memiliki persyaratan sebagaimana tersebut diatas. Besarnya kelompok (jumlah anggota kelompok), dan homogenitas atau heterogenitas anggota kelompok dapat mempengaruhi kinerja kelompok. Sebaiknya jumlah anggota kelompok tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil. Kekurang

efektifan kelompok akan mulai terasa jika jumlah anggota kelompok melebihi 10 orang.

c. Dinamika Kelompok

Dalam kegiatan bimbingan kelompok, dinamika kelompok sengaja ditumbuh kembangkan, karena dinamika kelompok adalah hubungan interpersonal yang ditandai dengan semangat, kerjasama antar anggota kelompok, saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan mencapai tujuan kelompok. Hubungan yang interpersonal inilah yang nantinya akan mewujudkan rasa kebersamaan diantara anggota kelompok, menyatukan kelompok untuk dapat menerima satu sama lain, lebih saling mendukung yang berarti dan bermakna di dalam kelompok.

9. Teknik dalam Bimbingan Kelompok

Istilah teknik dalam bimbingan kelompok disini adalah cara untuk melakukan sesuatu artinya cara-cara bagaimana bimbingan kelompok dilaksanakan. Teknik bukan merupakan tujuan terapi tetapi hanya merupakan alat untuk mencapai tujuan bimbingan.

Menurut Romlah, (2001:86) teknik-teknik dalam bimbingan kelompok meliputi :

a. Teknik pemberian informasi

Teknik pemberian informasi sering disebut juga dengan metode ceramah, yaitu pemberian penjelasan oleh seorang pembicara kepada

sekelompok pendengar. Pelaksanaan teknik pemberian informasi mencakup tiga hal, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

b. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang sudah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau memperjelas suatu persoalan dibawah pimpinan seorang pemimpin.

c. Teknik pemecahan masalah

Teknik pemecahan masalah adalah suatu proses yang kreatif dimana individu-individu menilai perubahan-perubahan yang ada pada dirinya dan lingkungannya, dan membuat pilihan-pilihan baru, keputusan-keputusan, atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan-tujuan dan nilai-nilai hidupnya.

d. Permainan peran *(role playing)*

Istilah permainan peran mempunyai empat macam arti, yaitu: (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan; (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial; (3) suatu perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan; (4) sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman

diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

e. Permainan simulasi

Menurut Adans, (dalam Romlah 2001:118) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksi situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

f. Karyawisata

Karyawisata adalah kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah untuk mengunjungi objek-objek yang kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari siswa, dan dilaksanakan untuk tujuan belajar secara khusus.

g. Teknik penciptaan suasana kekeluargaan

Adalah teknik untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa diluar jam-jam pelajaran dalam suasana kekeluargaan, dan dipimpin oleh guru dan konselor.

Selanjutnya menurut Tohirin, (2007:173) ada beberapa teknik yang bisa diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok, yaitu teknik umum dan teknik permainan kelompok.

a. Teknik Umum

Dalam teknik ini dilakukan pengembangan dinamika kelompok. Secara garis besar teknik-teknik ini meliputi (1) komunikasi multi arah secara efektif dinamis dan terbuka, (2) pemberian rangsangan untuk menimbulkan inisiatif dalam pembahasan, diskusi, analisis dan

pengembangan argumentasi, (3) dorongan minimal untuk memantapkan respons dan aktivitas anggota kelompok, (4) penjelasan, pendalaman, dan pemberian contoh untuk lebih memantapkan analisis, argumentasi dan pembahasan, (5) pelatihan untuk membentuk pola tingkah laku baru yang dikehendaki.

b. Teknik permainan kelompok

Permainan dapat dijadikan sebagai salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok baik sebagai selingan maupun sebagai wahana yang memuat materi pembinaan atau materi layanan tertentu. Permainan kelompok yang efektif dan dapat dijadikan sebagai teknik dalam layanan bimbingan kelompok harus memenuhi ciri-ciri sebagai berikut : (1) sederhana, (2) menggembirakan, (3) menimbulkan suasana rileks dan tidak melelahkan, (4) meningkatkan keakraban, (5) diikuti oleh semua anggota kelompok.

Dari pendapat ahli tersebut disimpulkan bahwa teknik dalam bimbingan kelompok berperan penting dalam proses kegiatan layanan bimbingan kelompok agar kegiatan layanan bimbingan kelompok dirasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Untuk itu dituntut kreatifitas konselor dalam pelaksanaan teknik agar dirasa tepat sesuai tujuan yang diharapkan.

C. Teknik *Role Playing*

1. Pengerian Teknik *Role Playing*

Menurut Djamarah dan Zain, (2010:88) *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial.

Menurut Hamdani, (2011:87) *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi danpenghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dengan metode *role playing* di mana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu (Roestiyah, 2008: 90).

Role playing merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan. Dengan begitu, *role playing* dapat menambah pengetahuan, mengembangkan kebebasan mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh (Suradji, 2014:4).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik *role playing* adalah teknik yang berguna untuk mendorong siswa berperan atau memainkan peranan dalam mendramatisir tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia yang diperankan.

2. Manfaat *Role Playing*

Menurut Hamalik, (2008:214) manfaat dari *role playing* yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa kecemasan.

Sedangkan Hamdani, (2011:87) manfaat dari *role playing* adalah sebagai berikut :

a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.
b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Permainan peran ini dapat dilaksanakan dengan mudah dan dapat digunakan di pertemuan yang akan datang atau pertemuan berikutnya.
c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan. Pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh guru pada saat siswa memainkan perannya, yaitu dinilai dari cara memainkan perannya.
d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Memberi permainan dalam pembelajaran akan memberi suasana

yang berbeda kepada siswa, mereka akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan melalui bermain peran.

Selain itu menurut Corsini, (dalam Romlah, 2001:99) permainan peran bermanfaat untuk :

a. Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
b. Media pengajaran, melalui proses "modeling" anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.
c. Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peran, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-peengertian baru dan mempraktekan keterampilan-keterampilan baru.

Dari beberapa pendapat manfaat *role playing* tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan teknik *role playing* adalah teknik yang digunakan oleh guru pembimbing untuk melatih siswa untuk mengamati berbagai macam keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi wajah serta komunikasi antar anggota sehingga pesan mudah disampaikan dengan baik.

3. Jenis-jenis *Role Playing*

Menurut Zacky, (2011) *role playing* terdiri atas dua jenis, yaitu :

a. Bersifat Bebas Spontan *(free assoziertes and spontanes role playing)*, adalah *role playing* yang bersifat bebas dan spontan lebih memberikan kebebasan kepada pelaku untuk berfantasi. Permainan ini dapat dilaksanakan, baik dengan maupun tanpa alat bantu.
b. Diatur Secara Ketat *(reglementiertes role playing)*, adalah *role playing* yang diatur memiliki dan harus mengikuti aturan-aturan, rancangan, spielleiter atau skenario yang tetap (pasti).

Semua jenis permainan ditampilkan sesuai dengan aturan-aturan pasti termasuk ke dalam kelompok ini. Menurut Budden, bermain peran merupakan kegiatan berbicara, baik ketika seseorang berperan sebagai orang lain, maupun ketika dia memposisikan diri dalam situasi yang tidak nyata.

4. Langkah-langkah Pelaksanaan *Role Playing*
   a. Menurut Tangdilintin (2008:156), langkah-langkah teknik *role playing* yang biasa ditempuh yaitu :
      1) Memilih topik

         Mintalah peserta untuk melukiskan suatu situasi problematik (konfliktual) yang paling sering mereka hadapi dan diinginkan untuk dibahas.

      2) Menyiapkan sketsa

         Menentukan peran atau lakon-lakon dengan pameran-pameran, siapa melakonkan apa dan bagaimana. Kemudian sketsa dalam

garis besar disusun berdasarkan lakon atau perwatakan yang telah dipilih.

3) Memainkan peran

Set-up atau pengaturan lakon di tempatkan secara konfrontatif.

4) Evaluasi dan Refleksi

Tiap pembawa lakin atau pemeran diminta mengutarakan pesan dan perasaan terhadap lakon yang diperankan.

5) Kesimpulan dan Pengarahan

Apabila *role playing* dan evaluasi atau refleksi berjalan baik inilah yang kita harapkan dari atau sosio drama.

b. Menurut Miller, (2002:150) adapun tahap *role playing* yaitu :

1) Pemanasan Kelompok

Tujuan tahap pertama ini untuk memperkenalkan kelas dengan situasi permasalahan dan untuk merangsang interest dan keterlibatan mereka.

2) Memilih Pemeran

Guru atau fasilitator pelatihan mencoba untuk memilih peserta didik yang melakukan peran dan dapat merasakan bagian peranannya.

3) Mangatur Panggung

Disini pemain peran secara singkat harus bisa menggambarkan rencana peranannya.

4) Menyiapkan pengamatan

Guru atau fasilitator pelatihan atau orang tua mendorong para peserta didik agar mereka mendengarkan secara sugguh-sungguh para pemain peran. Pada saat yang sama mereka perlu menetapkan apa solusi alternatifnya bagi penyelenggaraan tersebut.

5) Memainkan peran

Guru atau fasilitator atau orang tua harus bisa mendorong munculnya spontanitas dalam permainan peran.

6) Diskusi dan evaluasi

Tahap ini merupakan bagian yang penting dari proses permainan peran. Pertama-tama, pertanyaan harus dapat dibuat terfokus pada suatu usaha membantu peserta didik berfikir dengan para pemain peran tersebut.

7) Pementasan kembali

Karena alternatif muncul, maka hal ini juga dapat dimainkan di dalam peran. Pemain peran yang sama dapat pula memerankan kembali situasi tersebut atau peserta didik lain dapat ikut berperan.

8) Berbagai pengalaman dan generalisasi

Disini peran peserta didik mungkin mengarahkan pengalaman-pengalaman pribadi. Biasanya mereka mengemukakan pengalaman masing-masing, tetapi masalah ini seharusnya tidak dipaksakan oleh guru atau fasilitator pelatihan ketika ungkapan pengalaman itu menarik anak.

Kesimpulan dari berbagai pendapat tersebut bahwa langkah-langkah *role playing* adalah memilih topik, memilih peran, menyiapkan sketsa atau panggung, memainkan peran, diskusi serta evaluasi dan terakhir adalah kesimpulan dan berbagai pengalaman.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Menurut pendapat Djamarah, (2010:89-90) *role playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari *role playing* adalah sebagai berikut :

a. Siswa memilih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para permain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
d. Kerjasama antar pemain dapat ditimbulkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Jika kerjasama mereka dibina dengan baik, hal ini akan

menjadi bekal mereka bekerjasama dengan orang lain atau kelak di dunia kerja.

e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan menbagi tanggung jawab sesamanya. Melalui *role playing*, dilatih akan tanggung jawab dalam bersikap dan tingkah laku seperti apa yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Tutur kata yang baik dan sopan akan dibina melalui teknik ini, hal ini akan bermanfaat jika diterapkan di kehidupan sehari-hari dalam bertutur kata dengan orang lain.

Sedangkan kelemahan dari teknik *role playing* adalah :

a. Banyak memakan waktu
b. Memerlukan tempat yang cukup luas
c. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Disisi lain Roestiyah, (2010: 92) berpendapat mengenai kekurangan dan kelebihan dari penggunaan teknik *role playing*. Adapun kelebihan dari penggunaan teknik *role playing* yaitu dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudan memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain sehingga

menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Penonton juga tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Adapun kekurangannya adalah jika guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka sosiodramanya juga tidak akan berhasil. Dengan sosiodrama jangan menjadi kesempatan untuk menumbuhkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya sehingga menyimpang dari tujuan semula. Kelemahan selanjutnya yaitu dengan hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan, sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang. Kelemahan terakhir yaitu bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya sosiodrama, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.

D. Teknik Role Playing melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah pertemuan antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi

interpersonal dilakukan dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal. Dengan istilah lain komunikasi interpersonal adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga keduanya saling berinteraksi.

Teknik *Role Playing* melalui Bimbingan Kelompok adalah salah satu cara untuk melatih siswa dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan komunikasi interpersonal dengan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok memberikan pelajaran sekaligus praktek secara langsung pada siswa untuk menerapkan komunikasi interpersonal.

Kegiatan bimbingan kelompok, membahas topik permasalahan yang telah ditentukan dengan format diskusi kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* yang disesuaikan dengan peran yang telah ditentukan oleh guru pembimbing guna memahami dan membahas topik permasalahan yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga siswa mampu mengamati berbagai macam cara dalam mengamati berbagai macam keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi wajah serta komunikasi antar anggota sehingga pesan mudah disampaikan dengan baik.

Teknik *Role Playing* melalui Bimbingan Kelompok, dalam kegiatan ini siswa secara bersama-sama dengan guru pembimbing membahas suatu tugas yang telah ditentukan yaitu komunikasi interpersonal, dalam tahap kegiatan bimbingan kelompok ini terdapat teknik permainan peran (role playing) untuk

mempraktekan secara langsung tingkah laku yang sesuai dengan topik, sehingga dapat dijadikan contoh untuk peserta bimbingan kelompok dalam memahami perilaku yang sesuai dengan komunikasi interpersonal. Dengan demikian teknik Role Playing melalui Bimbingan Kelompok diharapkan dapat membantu siswa yang dalam berkomunikasi interpersonal rendah menjadi lebih meningkat yang sesuai dengan norma dan aturan yang telah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya lingkungan sekolah.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada 3 tinjauan tentang penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, diantaranya :

1. Tinjauan tentang penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran ialah skripsi yang berjudul *Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa*, yang ditulis oleh Galih Wicaksono jurusan Bimbingan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini mengenai pengaruh Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok terhadap Peningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya. Hasil penelitiannya terjadi peningkatan skor kemampuan keterampilan komunikasi interpersonal yang merupakan hasil dari perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan bermain peran. Penelitian terdahulu dengan penelitian penulis ini terdapat persamaan yaitu Bimbingan Kelompok

Dengan Teknik *Role Playing*/Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa.

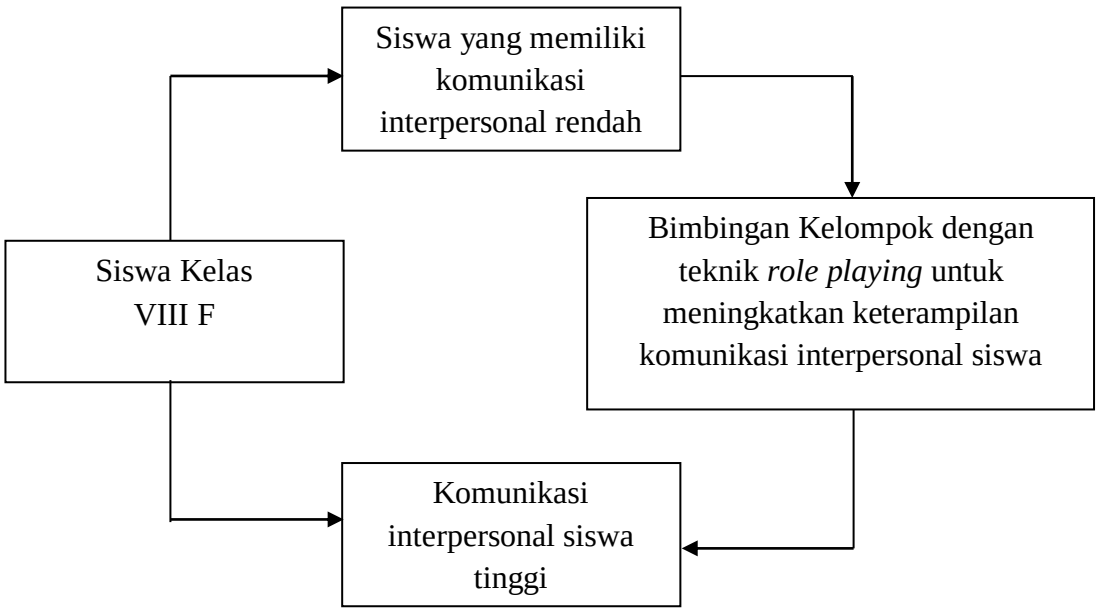
2. Tinjauan tentang penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran ialah skripsi yang berjudul *Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing*, yang ditulis oleh Nini Apriyani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penelitian ini mengenai Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukan bahwa kemampuan komunikasi interpersonal siswa dapat ditingkatkan dengan teknik role playing, terbukti dari hasil analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis saat ini terdapat pada layanan yang diberikan, pada penelitian terdahulu menggunakan layanan konseling kelompok sedangkan penelitian saat ini menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik yang sama.
3. Tinjauan tentang penelitian terdahulu yang peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran ialah skripsi yang berjudul *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Metode Role Playing pada Anak*, yang ditulis oleh Indha Rachmawati Sufis Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Penelitian ini mengenai Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui

Metode *Role Playing* pada Anak. Penelitian dilakukan pada siswa kelas III B di SD Negeri 2 Gombong tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukan bahwa terjadi peningkatan hasil skala kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan yang terjadi yaitu, (1) skor *pre test* siswa 68 (rendah), (2) skor *post test* I 84,5 (sedang), (3) skor *post test* II 109 (tinggi). Jadi dapat disimpulkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak di SD Negeri 2 Gombong.

F. Kerangka Pemikiran

kerangka pemikiran dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa yang rendah, diberikan bantuan berupa teknik *Role Playing* melalui Bimbingan Kelompok, sehingga siswa mampu memahami, memperbaiki, meningkatkan dan mempertahankan komunikasi interpersonalnya yang pada akhirnya siswa mampu mencapai hasil yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya di bawah ini kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1
Kerangka Berpikir



Keterangan:

1. Siswa/individu yang belum diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok
2. Siswa yang memiliki komunikasi interpersonal rendah
3. Siswa diberikan *treatment* dengan menggunakan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok
4. Komunikasi interpersonal menjadi meningkat setelah mendapat *treatment role playing* melalui Bimbingan Kelompok

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsini (2006:71), hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul.

Sukardi (2005:4), hipotesis adalah alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuri. Karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada atau fakta atau dari kenyataan dengan teori yang relevan.

Berdasarkan pendapat tersebut, hipotesis merupakan suatu pernyataan yang masih perlu diuji kebenarannya melalui tindakan konseling dan pernyataan tersebut dirumuskan berdasarkan kerangka berfikir.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan tahun pelajaran 2017/2018.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode eksperime, dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design.* Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan. Penelitian ini melakukan eksperimen atau percobaan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok secara intensif kepada penerima manfaat selanjutnya mengukur dampak atau hasil dari perlakuan obyek yang digunakan sebagai pengumpulan informasi penelitian tersebut.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas *(independent)* adalah variabel yang menjadi sebab terjadinya atau terpengaruhinya variabel terikat. Dalam hal ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik role playing. Variabel tersebut berfungsi untuk memberikan sebuah tindakan agar terjadinya sebuah efek dalam variabel terikat.
2. Variabel terikat *(dependent)* adalah variabel yang tergantung atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independent*. Dalam hal ini adalah keterampilan komunikasi interpersonal siswa.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dari variabel penelitian yang digunakan peneliti adalah :

1. Keterampilan komunikasi interpersonal yang dimaksud adalah sikap untuk melakukan suatu proses pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain atau beberapa orang, baik verbal maupun non verbal yang di tanggapi oleh orang lain dan merupakan interaksi antara pribadi-pribadi yang terlibat secara utuh dan langsung satu sama lain dalam menyampaikan dan menerima pesan secara nyata yang dapat diukur berdasarkan ciri-ciri bersedia membuka diri untuk mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, dapat berempati, artinya mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain, mendukung komunikasi sehingga dapat berlangsung secara efektif, memiliki rasa positif, yaitu memandang diri dan orang lain secara positif serta menghargai orang lain, dan menganggap dirinya setara dengan pihak yang diajak berkomunikasi.
2. Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* adalah bantuan terhadap individu yang dilaksanakan dalam situasi kelompok yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dengan cara melakukan perbuatan menyenangkan berupa kegiatan permainan peran yang ditentukan strukturnya oleh seorang fasilitator, dilakukan dengan atau tanpa alat di dalam aktifitas sosial yang menghasilkan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak yang memiliki tujuan untuk melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi

   Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan.

2. Sampel Penelitian

   Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan berjumlah 20 (dua puluh) siswa yang memiiki keterampilan komunikasi interpersonal rendah. 10 (sepuluh) siswa yang komunikasi interpersonalnya rendah merupakan kelompok kontrol, sedangkan 10 (sepuluh) siswa yang komunikasi interpersonalnya juga rendah merupakan kelompok eksperimen. Pembagian antara kelompok konrrol dan kelompok eksperimen yaitu dengan melihat tinggi rendahnya skor, semisal skor tinggi yang diperoleh ada enam maka tiga ada di kelompok kontrol dan tiga ada di kelompok eksperimen.

Tabel: 1
Sampel Penelitian

Subyek Penelitian	Jumlah
Kelompok eksperimen	10
Kelompok control	10
Total	**20**

3. Sampling

   Dalam menentukan sampel penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel berdasarkan tujuan atau

karakteristik yang telah ditentukan. Karakteristik yang dimaksud adalah siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal rendah berdasarkan pengamatan Guru BK dan pengukuran skala keterampilan komunikasi interpersonal.

E. Setting Penelitian

Pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Sawangan

F. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data secara kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, sebenarnya dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design.* Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan.

Kelompok eksperimen diberi tes awal *(pretest)* dengan menggunakan angket, kemudian diberikan perlakuan untuk jangka waktu tertentu yang selanjutnya diberikan pengukuran kembali *(post test)* untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Sementara dalam kelompok kontrol hanya diberi *pre test* dan *post test* tanpa diberikan perlakuan agar dapat diketahui ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang diberikan antara kelompok yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberi perlakuan.

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 2
Pretest-posttest control group design dengan satu perlakuan

	Pre test	**Treatment**	***Post test***
Kelompok Eksperimen	O1	X	O3
Kelompok Kontrol	O2	-	O4

Keterangan :

O1 – O2 : *Pre test* (pemahaman komunikasi interpersonal)

O3 – O4 : *Post test* (pemahaman komunikasi interpersonal)

X : Perlakuan (bimbingan kelompok teknik *role playing)*

- : Tidak diberi perlakuan

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (*pre test)* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal apakah ada perbedaan antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X), sedangkan pada kelompok tidak diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan yakni bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Melalui skema diatas, dapat diketahui bahwa pengaruh perlakuan ditinjukkan oleh perbedaan antara (O1-O3) pada kelompok eksperiman dengan (O2-O4) pada kelompok pembanding.

Kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik role playing diberikan kepada kelompok eksperimen berlangsung selama 5 kali pertemuan. Setelah perlakuan pada kelompok eksperimen selesai. Kelompok kontrol dan kelompok eksperiman diberikkan tes akhir atau *post-test*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner keterampilan komunikasi interpersonal. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang menghendaki jawaban pendek dan jawaban diberikan dengan menumbuhkan jawaban tertentu. Angket ini menggunakan model skala likert dengan 5 jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), kurang sesuai (KS), tidak sesuai (TS), sangat tidak sesuai (STS) dengan penilaian berikut :

Tabel 3
Penilaian Skor Skala Komunikasi Interpersonal

Jawaban	Item Positif	Item Negatif
SS	5	1
S	4	2
KS	3	3
TS	2	4
STS	1	5

Angket dikembangkan dalam kisi-kisi yang memuat tentang keterampilan komunikasi interpersonal, aspek, indikator, serta jumlah masing-masing item positif dan item negatif. Sebelum angket digunakan untuk *pre test* dan *post-test*, terlebih dahulu diuji validitas dan realibilitasnya dengan menggunakan *try out*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *try out* terpakai, yaitu pelaksanaan *try out* diberikan langsung kepada subyek peneliti sehingga hasil *try out* tersebut merupakan hasil *pre test.*

Metode penggumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket menggunakan variabel yaitu komunikasi interpersonal.

Prosedur penyusunan angket keterampilan komunikasi interpersonal dibagi menjadi empat tahap sebagai berikut :

a. Menentukan subyek yang akan ditanya, dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa SMP Negeri 1 Sawangan dan menetapkan variabel yang akan diukur dengan skala likert.
b. Melakukan analisis variabel menjadi beberapa sub variabel, kemudian mengembangkan indikator dari sub variabel tersebut.
c. Menyusun pernyataan-pernyataan untuk masing-masing indikator tersebut dalam dua kategori, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.
d. Menyusun kisi-kisi angket mengenai keterampilan komunikasi interpersonal. Variabel angket diambil berdasarkan ciri-ciri komunikasi interpersonal, dari variabel dikembangkan menjadi subvariabel, dan setelah subvariabel dikembangkan menjadi indikator.

Tabel 4
Kisi-kisi Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Variabel	**Sub Variabel**	**Indikator**	**Nomer Item**		**Jumlah Item**
			+	-	
Ciri-ciri komunikasi	Keterbukaan (Openness)	- Memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara	1, 2, 3, 4	7, 8	**6**
		- Merespon lawan bicara	5, 6	9, 10	**4**
	Empati *(Empathy)*	- Mampu menghargai perasaan lawan bicara	11, 12, 13, 14	18, 19	**6**
		- Memahami apa yang dirasakan lawan bicara	15, 16, 17	20, 21	**5**
	Dukungan *(Supportness)*	- Tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan	22, 23, 24	28, 29	**5**

Interpersonal		bicara			
		- Tidak berkata kasar pada lawan bicara	25, 26, 27	30, 31	**5**
	Rasa Positif *(Positiveness)*	- Memberikan penilaian positif kepada lawan bicara	32, 33, 34	38, 39	**5**
		- Menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara	35, 36, 37	40, 41	**5**
	Kesetaraan *(Equality)*	- Menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain	42, 43, 44	47, 48	**5**
		- Menghormati perbedaan pendapat	45, 46	49, 50	**4**
	JUMLAH		**30**	**20**	**50**

H. Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas Instrumern

Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki validitas yang tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara tes dan kriteria. Analisis menggunakan bantan progam SPSS 16.00 *for windows*. Jumlah item pada angket adalah 50 item pertanyaan dengan N jumlah 34 (jumlah sampel *try out*).

2) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merujuk kepada konsistensi hasil pengukuran data jika instrumen tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang sama dalam yang bherlainan atau jika instrumen

tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang berbeda dalam waktu yang sama atau dalam waktu yang berlaianan. Karena hasilnya konsisten itu, maka instrumen tersebut dapat dipercaya (reliable), atau dapat diandalkan Reliabilitas instrumen akan diuji dengan menggunakan progam komputer *SPSS (Statistical Pckage For The Social Sciences)* versi 16.00 *for windows*. Berdasarkan atas hasil uji mengenai validitas dan reliabilitas instrumen itulah peneliti membuat keputusan tentang mutu instrumen penelitian. Jika validitas dan reliabilitas instrumen kurang memadai maka peneliti akan berusaha menyusun ulang instrumen. Dan jika validitas dan reliabilitas telah memadai maka peneliti akan menggunakan instrumen tersebut kepada subjek peneliti untuk mengumpulkan data.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Persiapan penelitian
   a. Pengajuan judul dan proposal penelitian

      Penulis mengajukan judul penelitian dan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing pada tanggal 3 April 2017

   b. Pengajuan surat ijin

      Penulis mengajukan surat ijin penelitian di SMP Negeri 1 Sawangan pada tanggal 2 November 2017

   c. Penyusunan instrumen penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala keterampilan komunikasi interpersonal.

d. Penyusunan panduan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok

Sebelum *treatment* dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti membuat panduan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok.

Tabel 5
Panduan Tahapan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal

No	Tema	Tujuan	Tahapan Kegiatan	Waktu
1	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Keterbukaan)	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap membuka diri kepada lawan bicara. b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan perilaku-perilaku saat merspon lawan bicara.	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	60 Menit
2	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Empati)	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap empati dengan tidak terbawa dengan perasaan lawan bicara. b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap empati terhadap perasaan lawan bicara	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	60 Menit
3	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Dukungan)	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap mendukung lawan bicara dan tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan bicara.	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi	60 Menit

		b.	Siswa dapat memahami dan mempraktekan dalam berkomunikasi tidak memiliki motif terpendam kepada lawan bicara.	Tahap III : Evaluasi	
4	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Rasa Positif)	a. b.	Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap memberi penilaian positif kepada lawan bicara. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara.	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	60 Menit
5	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Kesetaraan)	a. b.	Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap horisontal (sejajar) kepada lawan bicara tanpa membedakan ras, suku dan agama. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap mengkomunikasikan penghargaan dan rasa hormat pada berbedaan pendapat dan keyakinan	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	60 Menit

e. Try Out instrumen

Try out dilaksanakan sebelum skala keterampilan komunikasi interpersonal digunakan untuk *pre test* dan *post test*. Pelaksanaan *try out* skala keterampilan komunikasi interpersonal siswa dilakukan pada

bulan November 2017, *try out* dilakukan pada siswa kelas VIII F yang terdiri dari 50 butir pernyataan.

2. Pelaksanan Penelitian
   a. Pelaksanan *pre test*
      1) Peneliti menjelaskan meksud dan tujuan pelaksanaan *pre test*
      2) Peneliti membagi skala kepada siswa yang menjadi sampel
      3) Peneliti mengoreksi hasil skala yang telah diisi dan menganalisisnya untuk menentukan tindak lanjut.
   b. Pelaksanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*
      1) Mengoreksi daftar hadir siswa agar sesuai dengan jumlah siswa yang telah mengikuti *pre test*
      2) Mengoreksi jawaban siswa pada skala keterampilan komunikasi interpersonal
      3) Mengambil sampel sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan kemudian membagi sampel menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
      4) Memberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kepada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun.
      5) Evaluasi pemberian bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*
   c. Pelaksanaan *Post Test*
      1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan *post test*

2) Peneliti memberikan skala *post test* kepada kedua kelompok yang menjadi sampel penelitian
3) Peneliti mengoreksi hasil penelitian skala
4) Peneliti menganalisis hasil *post test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut.

d. Penyusunan Hasil Penelitian

J. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan alalisis *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 maupun 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 dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2017-Februari 2018 dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

a. Pelaksanaan *pre test* : Kamis, 23 November 2017
b. Pelaksanaan BKP 1 : Senin, 27 November 2017
c. Pelaksanaan BKP 2 : Rabu, 29 November 2017
d. Pelaksanaan BKP 3 : Jumat, 1 Desember 2017
e. Pelaksanaan BKP 4 : Kamis, 4 Desember 2017
f. Pelaksanaan BKP 5 : Senin, 8 Januari 2018
g. Pelaksanaan *post test* : Kamis, 11 Januari 2018

2. Deskripsi Data Penelitian

a. Pelaksanaan *Pre test*

Sebelum melakukan pemberian tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan *pre test* yang dilaksanakan pada 23 November 2017 dengan menyebar skala keterampilan komunikasi interpersonal kepada subyek peneliti yang berjumlah 20 siswa kelas VIII F, 10 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 10 siswa sebagai kelompok kontrol. Sampel penelitian berjumlah 20 yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal sedang dan rendah. Kemudian hasil *pre*

test dianalisis menggunakan rumus kategori (Azwar, 2012: 146). Hasil *pre test* tersebut dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 6
Katerogi skor *Pre test* Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Frekuensi	**Kategori**	**Jumlah**	**Presentase**
≥ 145	Tinggi	1	5 %
116 – 144	Sedang	9	45 %
87 – 115	Rendah	10	50 %
≤ 87	Sangat Rendah	-	-
Jumlah		**20**	**100 %**

Data tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa subyek yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal tinggi 5% ,Sedang 45% dan rendah sebanyak 50%. Hasil tersebut menunjukan bahwa masih cenderung rendahnya keterampilan komunikasi interpersonal.

Tabel 7
Daftar Sampel Penelitian *Pre Test*

Kelompok Eksperimen		**Kelompok Kontrol**	
Nama	Skor *Pre test*	Nama	Skor *Pre test*
AW	116	AAR	120
LRM	103	FG	100
HVA	115	KA	119
MPT	112	F	95
MN	125	RDP	127
MR	125	RBP	113
NS	129	RK	118
YNA	110	RBAY	121
ZRS	90	RIH	118
NCDDP	111	PIS	110

b. Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

Kegiatan pelaksanaan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan.

1) Pertemuan ke-1

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 27 November 2017 dilakukan di dalam kelas selama 60 menit dengan membahas topik permasalahan memiliki niat membuka diri pada lawan bicara. Kemudian pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran masing-masing sesuai dengan cerita dalam scenario.

2) Pertemuan ke-2

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok pertemuan ke-2 dilaksanakan pada tanggal 29 November 2017 dilakukan di dalam kelas selama 60 menit dengan membahas topik permasalahan menghargai perasaan orang lain. Kemudian pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran masing-masing sesuai dengan cerita dalam skenario.

3) Pertemuan ke-3

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok pertemuan ke-3 dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2017 dilakukan di dalam

kelas selama 60 menit dengan membahas topik permasalahan sikap mendukung dan tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan bicara. Kemudian pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran masing-masing sesuai dengan cerita dalam skenario.

4) Pertemuan ke-4

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok pertemuan ke-4 dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2018 dilakukan di dalam kelas selama 60 menit dengan membahas topik permasalahan sikap sikap memberi penilaian positif kepada lawan bicara. Kemudian pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran masing-masing sesuai dengan cerita dalam skenario.

5) Pertemuan ke-5

Pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok pertemuan ke-5 dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2018 dilakukan di dalam kelas selama 60 menit dengan membahas topik permasalahan sikap menumbuhkan perasaan yang sama terhadap lawan bicara. Kemudian pemimpin kelompok memberikan teknik *role playing* yaitu anggota kelompok memainkan peran masing-masing sesuai dengan cerita dalam skenario.

c. Pelaksanan *Post-test*

Kegiatan penelitian diakhiri dengan pengukuran akhir (*post-test*). *Post test* dilakukan pada tanggal 11 Januari 2018 kepada seluruh sampel penelitian baik kelompok eksperimen maupun kelompok kelompok kontrol. *Post test* dilakukan dengan menyebarkan skala keterampilan komunikasi interpersonal yang sama dengan *pre test*. Adapun hasil dari post test adalah sebagai berikut :

Tabel 8
Hasil skor *Post test*

Kelompok Eksperimen		**Kelompok Kontrol**	
Nama	Skor *Post test*	Nama	Skor *Post test*
AW	123	AAR	122
LRM	114	FG	97
HVA	125	KA	117
MPT	124	F	87
MN	132	RDP	129
MR	145	RBP	116
NS	134	RK	121
YNA	119	RBAY	115
ZRS	102	RIH	113
NCDDP	120	PIS	107

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.

3. Perbandingan Pengukuran Awal (pre test) dan Pengukuran Akhir (post test) Kelompok Eksperimen- Kelompok Kontrol

Bukti perbandingan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal 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	***Pre test***	***Post test***	**Peningkatan Nilai**	**%**
1	116	123	7	6,0%
2	103	114	11	10,7%
3	115	125	10	8,7%
4	112	124	12	10,7%
5	125	132	7	5,6%
6	125	145	20	16%
7	129	134	5	3.9%
8	110	119	9	8,2%
9	90	102	12	13,3%
10	111	120	9	8,1%
	Rata-rata		**10,2**	**9,7%**
	Minimum		**5**	**3,9%**
	Maksimum		**20**	**16%**

Berdasarkan tabel peningkatan skor *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen di atas dapat diketahui bahwa peningkatan skor tertinggi sebesar 20 atau 16% dan terendah sebesar 5 atau 3,9%. Rata-rata peningkatan skor sebesar 10,2 atau 9,7%. Adanya peningkatan skor yang menyimpulkan bahwa rata-rata peningkatan skor skala keterampilan komunikasi interpersonal dari kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan.

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

No	*Pre test*	*Post test*	Peningkatan Nilai	%
1	120	122	2	1,7%
2	100	97	-3	-3%
3	119	117	-2	-1,7%
4	95	87	-8	-8,4%
5	127	129	2	1,6%
6	113	116	3	2,6%
7	118	121	3	2,5%
8	121	115	-5	4,1%
9	118	113	-5	-4,2%
10	110	107	-3	-2,7%
	Rata-rata		**-1,6**	**-1,2%**
	Minimum		**-8**	**-8,4%**
	Maksimum		**3**	**2,6%**

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan skor tertinggi sebesar 3 atau 2,6% dan terendah mengalami penurunan sebanyak -8 atau -8,4%. Rata-rata peningkatan skor sebesar -1,6 atau -0,2%. Hal ini menggambarkan bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan karena kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*).

Berdasarkan *pre test* pada awalnya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dikatakan sejajar. Namun, berdasarkan hasil *post test* terjadi perbedaan skor skala keterampilan komunikasi interpersonal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor *post test* jauh lebih banyak dari kelompok kontrol.

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
***Pre test* Kontrol**	10	95	127	114,10	**9,916**
***Post test* Kontrol**	10	87	118	106,83	**8,984**
***Pre test* Eksperimen**	10	90	129	113,70	**11,643**
***Post test* Eksperimen**	10	102	145	123,80	**11,698**
Total	**40**	**90**	**145**	**114,60**	**10,560**

Berdasarkan 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 90 nilai maksimumnya sebesar 127 dengan rata-rata 114,10 dan standar deviasinya 9,916. Nilai minimum kelompok kontrol *post test* sebesar 87, nilai maksimumnya sebesar 118 dengan rata-rata 106,83 dan standar deviasinya 8,984. Artinya rata-rata skor skala keterampilan komunikasi interpersonal kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan sedikit mengalami penurunan.

Nilai minimum kelompok eksperimen *pre test* sebesar 90, nilai maksimumnya sebesar 129 dengan rata-rata 113,70 dan standar deviasinya 11,643. Nilai minimum kelompok eksperimen *post test* sebesar 102, nilai maksimumnya sebesar 145 dengan rata-rata 123,80 dan standar deviasinya 11,698. Artinya setelah diberi perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, skor skala

keterampilan komunikasi interpersonal mengalami kenaikan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Semakin banyak peningkatan skor skala keterampilan komunikasi interpersonal maka keterampilan komunikasi interpersonal siswa semakin meningkat.

4. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas 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
Pre test Kontrol	0,175	0,200	Normal
Post test Kontrol	0,159	0,200	Normal
Pre test Eksperimen	0,253	0,069	Normal
Post test Eksperimen	0,227	0,156	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 Homogenity* 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_o : Kelompok data skor skala keterampilan komunikasi interpersonal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varian yang sama (homogen).

H_a : Kelompok data skala keterampilan komunikasi interpersonal 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_o 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 0,931 lebih dari 0,05, dengan demikian varian dalam penelitian ini memiliki sifat homogen (H_o diterima) sehingga data dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

5. Uji 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_o : Tidak ada perbedaan rata-rata skala keterampilan komunikasi interpersonal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki varian yang sama

H_a : Ada perbedaan rata-rata skala keterampilan komunikasi interpersonal 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_o diterima namun jika signifikansi ≤0,05 maka H_o ditolak. Serta jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_o diterima namun jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak. Hasil analisis *Anova* adalah sebagai berikut :

Tabel 11
Hasil Uji *Anova*

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	sig.
Between Groups	1529,000	3	509,667	4,516	**,009**
Within Groups	4063,000	36	112,861		
Total	**5592,000**	**39**			

Berdasarkan data pada tabel di atas diketahui bahwa signifikansi 0,009 kurang dari 0,05, maka H_o ditolak. Dengan demikian rata-rata skor skala keterampilan komunikasi interpersonal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Nilai F_{hitung} adalah 4,516 dan F_{tabel} adalah 2,87 dengan demikian nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak. Artinya bahwa ada perbedaan rata-rata skor skala keterampilan komunikasi interpersonal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Data yang telah diperoleh berdasarkan perbandingan nilai F menunjukkan bahwa H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata skor skala keterampilan komunikasi interpersonal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal itu membuktikan bahwa hipotesis ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal dapat diterima.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Eksperimen yang menggunakan model penelitian *pre test-post test control group*. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen atau kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 sawangan yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan *(treatment).*

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* agar dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 20 siswa yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal dengan kategori rendah dan sedang berdasarkan perhitungan skala keterampilan komunikasi interpersonal. Dari 20 siswa tersebut terbentuk menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, kedua kelompok diberi tes awal *(pre test).* Selanjutnya pada kelompok eksperimen dibberikan perlakuan berupa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah itu kedua kelompok diberikan tes akhir *(post test).*

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang melakukan bimbingan dengan teknik *role playing* terjadi peningkatan skor dalam skala keterampilan komunikasi interpersonal. Hal tersebut ditandai dengan perubahan skor *pre test* ke skor *post test* yang menunjukan peningkatan.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Galih Wicaksono pada tahun 2013 di SMK IKIP Surabaya juga membutikan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playin*g dapat

meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal siswa. Peningkatan tersebut disebabkan oleh kesungguhan siswa dalam mengikuti setiap teknik dan pemanfaatan dinamika kelompok dari penerapan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* yang telah dilaksanakan..

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 imaginatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-ketermpilan, menganalisis perilaku dan menunjukan pada orang lain bagaimana perilaku siswa atau siswa dalam bertingkah laku. Teknik *role playing* efektif dilakukan terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa. Sebab, keterampilan komunikasi interpersonal merupakan sikap untuk melakukan suatu proses pengiriman pesan dari seseorang kepada orang lain atau beberapa orang, baik verbal maupun non verbal. Pengukuran berdasarkan ciri-ciri bersedia membuka diri kepada lawan bicara, berempati atau mampu merasakan perasaan orang lain, mendukung komunikasi, memiliki rasa positif dan menghargai pendapat orang lain. Perndapat tersebut dapat dipahami bahwa teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal 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 periaku siswa dalam bertingkah laku.

Hal diatas membuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik role playing pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Sawangan Tahun Ajaran 2017/2018 dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpesonal siswa.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini dalam pemberian treatment teknik *role playing* yaitu waktu pelaksanaan role playing kurang dan mengambil jam pelajaran lain untuk melakukan layanan bimbingan kelompok. Selain itu layanan bimbingan kelompok juga dilaksanakan pada waktu istirahat yang dirasa kurang efektif karena sewaktu pelaksanaannya diluar kelas terganggu oleh teman-teman yang lain.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Komunikasi interpersonal merupakan pertemuan antara orang-orang secara langsung maupun tidak langsung yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara verbal maupun non verbal. Komunikasi yang efektif akan menciptakan hubungan interpersonal yang baik. Karena dalam komunikasi interpersonal dilakukan dari mulut ke mulut yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara beberapa pribadi, sehingga orang yang melakukan interaksi tersebut akan bisa mengetahui reaksi orang lain baik yang bersifat verbal maupun non verbal. Dalam hubungan interpersonal, terjadi suatu proses pengalihan informasi dari individu satu ke individu yang lain. Siswa atau peserta didik adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh kedua orang tuanya untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah, dengan tujuan untuk menjadi manusia yang berilmu pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berakhlak mulia dan mandiri. Penanganan dalam mengentaskan permasalahan tersebut salah satunya dengan layanan bimbingan kelompok 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 dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa. Hal ini dibuktikan dari adanya perbedaan peningkatan skor hasil *pre test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sedangkan pada skor *pre test* dan *post test* kelompok kontrol tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat membuktikan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal 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 komunikasi interpersonal, maka guru pembimbing dapat menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai upaya terhadap peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal.
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

Azwar, Syaifuddin. 2012. *Penyusunan Angket Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arikunto, Suharsami. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Asdi Mahasatya.

Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persaja.

Djamarah, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta

Ewintri. 2012. (http://bimbingankelompok.html) diakses 5 Mei 2017

Galih Wicaksono. 2013. *"Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komuniksai Interpersonal Siswa"*. 1 (1). Hlm. 61-78.

Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung : CV. Pustaka Setia

Hartinah, Siti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.

Indha Rachmawati Sufis. 2016. *"Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal melalui Metode Role Playing pada Anak".* Skripsi (tidak diterbitkan). FIP-UNY.

Liliweri, Alo. 2007. *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mappiare. 2006. *Kamus Istilah Konseling & Terapi.* Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Miller. 2002. *Cerdas di Kelas Sekolah Kepribadian.* Yogyakarta : Kreasi Wacana.

Muhammad, Arni. 2002. *Komunikasi Organisasi.* Jakarta : Bumi Aksara.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nini Apriyani. 2016. *"Peningkatan Komunikasi Interpersonal dengan Menggunakan Layanan Konseling Kelompok Teknik Role Playing.* Skripsi (tidak diterbitkan). FKIP-Universitas Lampung.

Nurihsan, Juntika. 2008. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT. Rineka Rosdakarya.

Prayitno. 2004. *Dasar0dasar Bimbingan dan Konseling.* Jakarta : Rineka Cipta

Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil).* Padang : Ghalia Indonesia

Roestiyah N. K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : PT Rineka Cipta

Romlah, T. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok.* Malang : Penerbit Universitas Malang

Sugiyo. 2005. *Komunikasi Antarpribadi*. Semarang: UNNES Press.

Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta : Bumi Aksara.

Sukardi, Dewa Ketut. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta.

Supratiknya. 1995. *Komunikasi Antarpribadi Tinjauan Psikologis.* Yogyakarta : Kanisius.

Tangdilintin, Philips. 2008. *Pembinaan Generasi Muda.* Yogyakarta : Kanisius

Tohirin, A, M. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis Integrasi).* Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Winkel, W, S & Hastuti, Sri M, M. 2000. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan.* Yogyakarta : Media Abadi

Yudittia, Vina. 2013. *Macam Komunikasi*. http: // vinayudittia.blogspot.com/ 2013/06 macam-macam – komunikasi. (Diakses pada tanggal 5 mei 2017)

Zacky. 2011. http://zacky30717.blogspot.co.id/2011/04/manfaat-role-playing-dalam-pembelajaran.html (diakses tanggal 5 Mei 2017)

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Ijin Penelitian Dan

Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I
(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 I
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata I
(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 : 038.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
Lampiran : 1 bendel
Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada
Yth. Kepala SMP Negeri 1 Sawangan Magelang
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	: Fajriani Nurmeilita
N P M	: 13.0301.0061
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi	: Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa
Lokasi / Obyek	: SMP Negeri 1 Sawangan Magelang
Waktu Pelaksanaan	: **05 November 2017 – 05 Februari 2018**

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, 1 November 2017
Dekan,

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

PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 SAWANGAN
Jalan Mawardi-Sawangan, Kab Magelang Telp 081226093871
Kode Pos 56481 email : smpsatu_sawangan_mgl@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423/41/04.14.SMP/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Sawangan, Kabupaten Magelang menerangkan bahwa :

Nama	: Fajriani Nurmelita
NIM	: 13.0301.0061
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Magelang

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian dengan judul "BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA". Dari tanggal 05 November s.d. 05 Februari 2018, di SMP Negeri 1 Sawangan, Kab. Magelang.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sawangan, 05 Februari 2018
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG SMPN 1 SAWANGAN DISDIKBUD

Dra. Puji Setiyaningsih
NIP 19601115 198602 2 005

LAMPIRAN 2

Hasil *Try Out* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal

HASIL *TRY OUT*

SKALA KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

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	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
1	AK	4	4	3	4	4	4	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	2	2	4	3	4	2	4	3	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	2	5	4	4	4	4	3	4	4	4	174
2	AAR	3	4	3	3	5	5	2	2	5	1	1	5	4	3	5	5	1	3	5	3	2	4	3	2	5	4	4	2	4	5	4	3	5	4	3	5	5	5	2	5	1	3	5	3	4	5	3	5	4	5	182
3	AW	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	1	3	5	2	4	4	4	5	4	5	2	3	4	5	5	5	5	5	4	3	1	5	3	4	2	3	4	4	5	5	5	5	4	4	188
4	AES	2	4	5	2	4	3	2	2	4	1	2	3	4	4	4	4	1	2	5	3	3	4	4	4	5	4	3	3	4	5	4	4	3	4	5	5	3	5	3	4	3	4	4	4	4	5	3	4	5	3	179
5	ASP	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	3	4	4	3	2	2	2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	176
6	FG	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	2	4	2	4	5	3	3	3	4	3	4	3	3	5	4	1	3	4	3	4	3	2	1	4	3	4	3	4	3	158
7	F	3	1	2	1	4	2	5	2	2	1	2	2	3	2	2	1	4	2	5	1	3	3	4	4	2	4	1	3	3	5	5	3	4	4	3	3	2	4	2	5	2	5	4	5	1	4	4	4	4	5	152
8	HVA	3	3	5	3	4	4	2	4	4	1	1	4	4	4	3	4	1	2	5	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4	4	3	1	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	186
9	IS	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	1	5	2	3	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	170
10	IUT	4	3	4	5	3	5	1	4	4	2	2	5	4	5	3	4	2	1	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	4	4	5	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	5	4	3	4	4	4	178
11	KA	4	3	4	4	5	3	3	4	4	1	2	4	4	4	3	4	1	1	5	4	5	3	4	5	4	5	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	1	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	187
12	LRM	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	1	3	3	3	5	5	1	4	3	5	4	3	4	3	4	4	3	1	3	3	4	3	3	5	4	4	3	5	1	3	1	3	4	5	5	5	4	3	3	3	165
13	MPT	5	5	5	5	4	5	2	5	5	1	1	5	5	5	4	5	1	1	5	2	5	4	5	3	5	5	4	2	5	3	5	5	3	5	5	1	1	5	1	4	4	3	5	5	4	4	3	4	5	5	194
14	MN	5	5	4	5	4	5	2	5	5	1	1	5	5	4	4	5	1	1	5	2	5	4	5	3	5	5	4	2	5	3	5	5	3	5	5	1	1	5	3	5	4	3	5	5	4	5	3	4	5	5	196
15	ML	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	5	1	2	1	3	4	4	4	4	4	3	3	3	170
16	MLS	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	1	2	5	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	169
17	MR	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	162
18	NA	4	3	4	2	3	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	4	2	2	5	2	4	4	4	4	4	4	2	5	4	5	4	4	5	5	4	4	1	4	1	5	3	5	4	4	4	5	5	3	3	4	177
19	NR	5	3	5	5	5	5	2	5	4	1	4	4	4	3	5	3	2	2	5	3	4	4	4	3	5	4	3	1	3	5	5	4	2	5	4	4	1	5	3	4	3	5	4	4	3	4	3	2	5	3	184
20	NS	4	4	3	4	5	4	5	4	5	2	1	4	4	5	5	5	1	2	5	5	5	1	5	5	5	5	2	3	4	5	5	5	3	5	5	1	1	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	203
21	PD	4	5	3	3	4	5	3	4	2	3	1	4	5	4	5	4	2	1	5	4	3	3	3	3	4	5	4	4	4	4	5	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	5	4	3	4	5	3	178
22	PIS	5	4	5	5	4	5	2	3	4	3	4	4	4	3	5	4	3	2	4	3	3	3	4	3	5	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4	3	3	5	2	4	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	187
23	RDP	3	3	5	4	4	5	2	5	5	2	2	5	5	3	4	4	1	1	5	5	3	4	5	3	5	3	2	5	4	3	5	4	3	4	4	1	4	5	2	3	4	3	5	5	4	4	3	4	5	5	188
24	RBAY	4	3	3	4	4	5	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	2	5	2	3	5	4	3	4	4	1	2	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	2	3	2	5	4	4	3	4	3	3	3	3	169
25	RBP	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	170
26	RK	4	3	5	4	3	3	2	3	5	2	2	5	5	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	4	3	4	5	3	4	4	3	5	5	4	5	3	5	5	194
27	RIH	5	4	4	4	4	5	2	3	4	3	2	5	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	4	4	5	5	3	2	5	3	4	4	4	5	4	3	2	5	2	3	2	3	4	4	4	5	3	4	5	4	183
28	WAS	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	1	4	5	4	4	4	2	2	5	4	3	4	5	3	3	4	2	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	3	2	3	2	3	170
29	YP	5	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	4	5	3	1	4	2	4	3	5	3	5	5	3	3	5	4	4	5	3	4	4	3	2	5	2	4	3	4	4	4	4	5	2	3	3	3	179
30	YNA	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	1	2	5	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	5	2	3	2	3	4	4	4	5	3	4	4	4	172
31	ZRS	4	5	3	4	4	4	3	3	3	2	1	3	4	3	5	3	2	2	3	3	3	3	3	4	5	3	2	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	3	1	3	3	5	4	3	4	3	2	3	2	1	155
32	NCDP	1	2	5	4	5	5	1	4	4	4	2	5	4	5	2	3	2	2	5	5	5	5	5	4	4	5	1	4	5	4	5	5	4	5	5	3	1	5	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	4	4	189
33	EWH	4	2	4	4	3	5	4	4	4	2	4	5	4	3	4	4	2	3	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	3	2	4	3	3	5	4	3	4	4	2	3	4	3	4	181
34	EN	4	3	4	3	3	3	2	2	4	2	1	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	2	3	5	2	4	3	4	4	3	4	5	3	4	4	4	169
		127	116	130	118	128	132	88	112	128	77	70	138	138	122	123	133	66	71	149	108	122	116	138	118	144	150	91	100	137	133	149	138	120	140	132	104	87	152	81	123	104	126	136	132	138	146	112	127	134	130	
		0,349	0,2	0,2	0,51	0,51	0,5	0,38	-0,2	0,5	0,66	-0,2	0,05	0,64	0,51	0,5	0,24	0,48	-0,4	-0,4	0,38	0,19	0,51	0,08	0,5	0,27	0,6	0,4	0,2	0,1	0,6	0	0,57	0,61	0,16	0,7	0,48	-0,3	-0,3	0,6	0,26	0,42	0,3	-0,1	0,4	0,5	0,43	0,43	0,25	0,5	0,65	0,6	
		gugu	gugur	valid	valid	valid	valid	gugu	valid	valid	gugur	gugur	valid	valid	valid	gugur	valid	gugu	gugur	valid	gugur	valid	gugur	valid	gugur	valid	valid	gugur	gugu	valid	gugu	valid	valid	gugur	valid	valid	gugu	gugur	valid	gugur	valid	gugu	gugu	valid	valid	valid	valid	gugur	valid	valid	valid	

LAMPIRAN 3

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

INSTRUMEN

CORRELATION

Descriptive Statistics

		ean	St d. Deviation
item_1	34	3.7353	.93124
item_2	34	3.4118	.92499
item_3	34	3.8235	.83378
item_4	34	3.4706	1.05127
item_5	34	3.7647	.78079
item_6	34	3.8824	1.00799
item_7	34	2.5882	.92499
item_8	34	3.2941	.97014
item_9	34	3.7647	.85489
item_10	34	2.2647	.93124
item_11	34	2.0588	.95159
item_12	34	4.0588	.73613
item_13	34	4.0588	.54723
item_14	34	3.5882	.74336
item_15	34	3.6176	1.10137
item_16	34	3.9118	.83003
item_17	34	1.9412	.85071
item_18	34	2.0882	.79268
item_19	34	4.3824	.77907
item_20	34	3.1765	1.08629
item_21	34	3.5882	.78306
item_22	34	3.4118	.85697
item_23	34	4.0588	.60006
item_24	34	3.4706	.74814
item_25	34	4.2353	.65407
item_26	34	4.4118	.49955
item_27	34	2.6765	.87803
item_28	34	2.9412	.95159
item_29	34	4.0294	.67354
item_30	34	3.9118	.79268
item_31	34	4.3824	.55129
item_32	34	4.0588	.64860
item_33	34	3.5294	.89562
item_34	34	4.1176	.76929
item_35	34	3.8824	.80772
item_36	34	3.0588	1.07142
item_37	34	2.5588	1.25990
item_38	34	4.4706	.70648
item_39	34	2.3824	.98518
item_40	34	3.6176	.81704
item_41	34	3.0588	1.12657
item_42	34	3.7059	.90552
item_43	34	4.0000	.60302
item_44	34	3.8824	.87956
item_45	34	4.0588	.73613
item_46	34	4.2941	.75996
item_47	34	3.2941	.87141
item_48	34	3.7353	.79043
item_49	34	3.9412	.91920
item_50	34	3.8235	.90355
Valid N (listwise)	34		

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	34	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
.756	.808	50

Item Statistics

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item_1	3.7353	.93124	34
item_2	3.4118	.92499	34
item_3	3.8235	.83378	34
item_4	3.4706	1.05127	34
item_5	3.7647	.78079	34
item_6	3.8824	1.00799	34
item_7	2.5882	.92499	34
item_8	3.2941	.97014	34
item_9	3.7647	.85489	34
item_10	2.2647	.93124	34
item_11	2.0588	.95159	34
item_12	4.0588	.73613	34
item_13	4.0588	.54723	34
item_14	3.5882	.74336	34
item_15	3.6176	1.10137	34
item_16	3.9118	.83003	34
item_17	1.9412	.85071	34
item_18	2.0882	.79268	34
item_19	4.3824	.77907	34
item_20	3.1765	1.08629	34
item_21	3.5882	.78306	34
item_22	3.4118	.85697	34
item_23	4.0588	.60006	34
item_24	3.4706	.74814	34
item_25	4.2353	.65407	34
item_26	4.4118	.49955	34
item_27	2.6765	.87803	34
item_28	2.9412	.95159	34
item_29	4.0294	.67354	34
item_30	3.9118	.79268	34
item_31	4.3824	.55129	34
item_32	4.0588	.64860	34
item_33	3.5294	.89562	34
item_34	4.1176	.76929	34
item_35	3.8824	.80772	34
item_36	3.0588	1.07142	34
item_37	2.5588	1.25990	34
item_38	4.4706	.70648	34
item_39	2.3824	.98518	34
item_40	3.6176	.81704	34
item_41	3.0588	1.12657	34
item_42	3.7059	.90552	34
item_43	4.0000	.60302	34
item_44	3.8824	.87956	34
item_45	4.0588	.73613	34
item_46	4.2941	.75996	34
item_47	3.2941	.87141	34
item_48	3.7353	.79043	34
item_49	3.9412	.91920	34
item_50	3.8235	.90355	34

Item-Total Statistics

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	173.7353	138.685	.093	.758
item_2	174.0588	137.936	.129	.756
item_3	173.6471	132.175	.455	.743
item_4	174.0000	130.061	.435	.742
item_5	173.7059	133.305	.426	.745
item_6	173.5882	133.583	.504	.749
item_7	174.8824	147.198	-.288	.773
item_8	174.1765	129.907	.486	.740
item_9	173.7059	128.941	.614	.737
item_10	175.2059	147.623	-.305	.774
item_11	175.4118	141.280	-.026	.763
item_12	173.4118	130.977	.598	.740
item_13	173.4118	135.280	.472	.747
item_14	173.8824	133.258	.453	.745
item_15	173.8529	136.432	.153	.756
item_16	173.5588	132.739	.427	.744
item_17	175.5294	151.408	-.300	.779
item_18	175.3824	148.849	.321	.774
item_19	173.0882	135.174	.408	.749
item_20	174.2941	137.850	.100	.758
item_21	173.8824	132.652	.461	.744
item_22	174.0588	140.663	.009	.760
item_23	173.4118	135.340	.422	.747
item_24	174.0000	137.333	.211	.753
item_25	173.2353	132.913	.547	.743
item_26	173.0588	136.663	.400	.749
item_27	174.7941	138.229	.125	.756
item_28	174.5294	140.681	.000	.762
item_29	173.4412	131.890	.598	.741

item_30	173.5588	141.648	-.036	.761
item_31	173.0882	134.447	.535	.745
item_32	173.4118	132.553	.577	.742
item_33	173.9412	139.087	.080	.758
item_34	173.3529	130.175	.617	.738
item_35	173.5882	132.977	.427	.745
item_36	174.4118	151.159	-.407	.781
item_37	174.9118	152.143	-.391	.786
item_38	173.0000	132.182	.548	.742
item_39	175.0882	136.568	.176	.754
item_40	173.8529	134.129	.359	.747
item_41	174.4118	135.886	.169	.755
item_42	173.7647	145.640	-.223	.770
item_43	173.4706	135.529	.406	.748
item_44	173.5882	132.492	.411	.745
item_45	173.4118	134.613	.377	.747
item_46	173.1765	134.453	.372	.747
item_47	174.1765	137.119	.182	.754
item_48	173.7353	133.231	.424	.745
item_49	173.5294	128.257	.600	.736
item_50	173.6471	129.629	.542	.739

LAMPIRAN 4

Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal

SKALA
KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

Identitas siswa

- Nama : .....
- No Absen : .....
- Kelas : .....

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dan pahami setiap pernyataan dengan teliti,
2. Bandingkan kesesuaian isi pernyataan dengan kondisi Anda sendiri,
3. Pilihlah jawaban dari pernyataan yang dianggap paling sesuai dengan kondisi Anda, karena itulah jawaban yang sejujur-jujurnya sesuai dengan apa yang Anda pahami,
4. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai akademis Anda maupun hubungan Anda dengan orang lain,
5. Jawaban Anda adalah rahasia dan tidak akan diinformasikan kepada pihak lain,
6. Berilah tanda (√) pada pilihan jawaban dari pernyataan yang Anda pilih jika:

• SS (Sangat Sesuai)	Apabila pernyataan tersebut sangat sesuai dengan pemahaman Anda tentang komunikasi interpersonal
• S (Sesuai)	
• KS (Kurang Sesuai)	Apabila pernyataan tersebut sesuai dengan pemahaman Anda tentang komunikasi interpersonal
• TS (Tidak Sesuai)	Apabila pernyataan tersebut kurang sesuai dengan pemahaman Anda tentang komunikasi interpersonal
• STS (Sangat Tidak Sesuai)	Apabila pernyataan tersebut tidak sesuai dengan pemahaman Anda tentang

komunikasi interpersonal

Apabila pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan pemahaman Anda tentang komunikasi interpersonal

7. Berusahalah untuk tidak melihat atau bertanya kepada teman Anda karena Anda lah yang paling tahu tentang diri Anda sendiri, dan
8. Selamat mengerjakan.

SKALA
KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

No	Pernyataan	Skala Pemahaman				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya beranggapan bahwa setiap orang itu pada dasarnya baik					
2	Saya mengungkapkan isi hati secara jujur kepada teman					
3	Saya menjawab pertanyaan teman yang diajukan kepada saya					
4	Saya lebih banyak berbicara dari pada diam					
5	Menurut saya berteman dengan orang lain bukanlah hal yang mudah					
6	Saya memilih diam saat malas berbicara dengan orang lain					
7	Saya akan menghibur teman saya yang sedang menangis					
8	Saya sering menghibur teman saya yang terkena musibah					
9	Saya menyisihkan uang jajan saya untuk membantu teman saya yang kesusahan					
10	Saya sering memahami apa yang sedang dibicarakan teman saya					
11	Ketika ada teman yang terkena musibah, saya pura-pura tidak tahu					
12	Saya sering ikut mencampuri urusan permasalahan teman saya					
13	Saya selalu berpikir positif dalam menilai perbuatan orang lain					
14	Saya akan datang tepat waktu dalam suatu acara, supaya acara tidak diundur hanya karena menunggu saya					
15	Saya selalu berusaha melakukan yang terbaik dalam suatu kelompok					
16	Saya tidak mendukung pendapat teman yang tidak sependapat dengan saya					
17	Saya tidak sependapat dengan teman dalam kelompok saya karena sering tidak mutu					
18	Saya selalu berpikir positif saat orang lain berbicara					
19	Saya tetap ramah kepada teman saya meskipun ia pernah menyakiti saya					
20	Saya berpikir positif dengan teman yang tiba-					

	tiba baik dengan saya					
21	Saya curiga dengan teman saya yang mendapatkan nilai baik					
22	Saya rasa perlu membelikan makanan sebelum meminjam buku teman saya					
23	Saya tetap bergaul dengan teman yang mempunyai kemampuan akademik yang kurang					
24	Saya tidak ikut mengucilkan orang yang di benci oleh teman-teman saya					
25	Saya akan menampung sekecil apapun pendapat teman saya dalam diskusi walaupun pendapatnya kurang masuk akal					
26	Saya menghormati pendapat teman tanpa melihat latar belakang sosial ekonomi, ras dan agama					
27	Saya hanya meminjamkan buku saya kepada teman akrab saya saja					
28	Saya tidak sependapat dengan orang yang berbeda agama dengan saya					
29	Saya hanya berdiskusi kelompok dengan teman akrab saya					

LAMPIRAN 5

Data *Pre Test* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal

DATA *PRE TEST*

SKALA KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

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	
KELOMPOK EKSPERIMEN																															
1	AW	4	3	4	2	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	116
2	LRM	3	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	4	5	103
3	HVA	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	3	5	3	115
4	MPT	4	3	4	4	2	2	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	112
5	MN	4	4	4	5	1	4	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	125
6	MR	3	2	4	2	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	126
7	NS	3	2	4	5	4	4	4	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	129
8	YNA	4	3	4	2	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	110
9	ZRS	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	5	3	2	3	2	2	2	3	4	4	4	3	2	2	2	90
10	NCDPP	3	3	4	4	3	2	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	111
KELOMPOK KONTROL																															
1	AAR	4	3	4	5	3	4	5	4	4	5	4	2	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	120
2	FG	4	3	4	2	3	5	4	3	3	4	3	4	4	3	5	3	4	5	3	4	3	3	2	2	3	4	3	2	5	100
3	KA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	119
4	F	3	2	3	4	5	3	2	3	5	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	2	2	3	95
5	RDP	5	3	5	5	5	2	4	5	2	5	5	2	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	127
6	RBP	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	113
7	RK	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	3	3	4	118
8	RBAY	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	2	5	5	5	4	5	4	5	5	121
9	RIH	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	3	4	5	118
10	PIS	4	4	4	4	3	2	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	110

LAMPIRAN 6

RPL, Pedoman, Laporan Pelaksanaan dan Hasil Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

PANDUAN TAHAPAN PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL



Disusun Oleh :
Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

KISI-KISI PANDUAN TAHAPAN PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

o	Tema	Tujuan	Tahapan Kegiatan	Waktu
	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Keterbukaan)	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap membuka diri kepada lawan bicara. b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan perilaku-perilaku saat merspon lawan bicara.	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	60 Menit
	Pengertian dan Ruang	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap empati dengan tidak terbawa dengan perasaan lawan bicara.	Tahap I :	60

	Lingkup Komunikasi Interpersonal (Empati)	b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap empati terhadap perasaan lawan bicara	Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	M enit
	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Dukungan)	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap mendukung lawan bicara dan tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan bicara. b. Siswa dapat memahami dan mempraktekan dalam berkomunikasi tidak memiliki motif terpendam kepada lawan bicara.	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap	6 0 M enit

			III : Evaluasi	
	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Rasa Positif)	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap memberi penilaian positif kepada lawan bicara. b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap menerima diri sebagai orang yang penting dan bernilai bagi lawan bicara.	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	60 Menit
	Pengertian dan Ruang Lingkup Komunikasi Interpersonal (Keseta	a. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap horisontal (sejajar) kepada lawan bicara tanpa membedakan ras, suku dan agama. b. Siswa dapat memahami dan mempraktekkan sikap mengkomunikasikan penghargaan dan rasa hormat pada berbedaan	Tahap I : Persiapan dan Instruksi Tahap	60 Menit

	raan)	pendapat dan keyakinan	II : Tindakan Dramatik dan Diskusi Tahap III : Evaluasi	

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK

(Pertemuan ke-1)

A. Tema : Keterbukaan (Memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara)
B. Topik bahasan : Tugas (Bermain Peran)
C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
E. Sasaran layanan : Siswa kelas VIII F
F. Tempat penyelenggaraan : Ruang Kelas
G. Tanggal penyelenggaraan : 27 November 2017
H. Waktu penyelenggaraan : 60 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 mengidentifikasikan diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
   3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

      Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
J. Kegiatanan 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 suasanan yang terjadi
   d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali kebeberapa 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/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah 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 komunikasi interpersonal rendah.

2. Laijapen

   Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan komunikasi interpersonal rendah.

3. Laijapan

   Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan komunikasi interpersonal.

M. Catatan Khusus :

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

Magelang, 1 November 2017

Koordinator BK	Peneliti
Titik Sulistyani, S.Pd	Fajriani Nurmeilita
NIP. 19660515 199102 2 004	NPM. 13.0301.0061

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL
(Pertemuan ke-1)

A. Tujuan :
   1. Siswa mampu terbuka terhadap orang lain dalam bertutur kata untuk mencapai peningkatan komunikasi interpersonal.
   2. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam komunikasi interpersonal.
   3. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

B. Alat dan bahan :
   1. Absensi
   2. Bolpoin
   3. Skenario

C. Waktu : 60 menit

D. Metode : Diskusi dan bermain peran

E. Penulis : Fajriani Nurmeilita

F. Materi : Berani terbuka kepada orang lain 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 konseling 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 pemimpn kelompok berkompeten 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 keterbukaan

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 menungkapkan 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.

SIAPA DIA ?

Petunjuk :

Minta semua peserta untuk berdiri dan membentuk lingkaran.

1) Minta seorang peserta untuk memperkenalkan nama dan hobi / satu hal lain mengenai dirinya dalam bentuk satu kalimat pendek (tidak boleh lebih dari 6 kata), misal: Nama saya Dinda, hobi melukis. Nama saya Nabila, hobi memasak.

2) Mintalah peserta kedua untuk mengulang kalimat peserta pertama, baru kemudian memperkenalkan dirinya sendiri, misal : teman saya Dinda, hobi melukis, saya Nabila, hobi memasak.
3) Peserta ketiga harus mengulang kalimat 2 peserta sebelumnya sebelum memperkenalkan diri, demikian seterusnya sampai seluruh peserta memperoleh gilirannya.
4) 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 yang anda katakan tadi ?’

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 bersikap terbuka terhadap orang lain.
   b. Penyampaian pengalaman/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang cara bersikap terbuka terhadap orang lain.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah secara mendalam dengan menggunkan teknik *role playing* bermain peran
      1) Persiapan dan insttruksi
         a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalah yang akan diambil adalah bersikap terbuka terhadap orang lain.
         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 dengan teknik *role playing*.
   d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakan untuk pertemuan selanjutnya.
   e. Mengemukakan pesan dan harapan.
   f. Diakhiri dengan berdo’a bersama dan salam.

MEMBUKA DIRI

Dalam kehidupan sosial di masyarakat, individu seringkali dirundung rasa curiga dan tidak percaya diri yang kuat sehingga tidak berani menyampaikan berbagai gejolak atau pun emosi yang ada di dalam dirinya kepada orang lain, apalagi jika menyangkut hal-hal yang dianggapnya tidak baik untuk diketahui orang lain. Akibatnya individu tersebut lebih banyak memendam berbagai persoalan hidup yang akhirnya seringkali terlalu berat untuk ditanggung sendiri sehingga menimbulkan berbagai masalah psikologis maupun fisiologis.

Mengapa seseorang perlu memberitahu orang lain tentang dirinya sendiri. Hal tersebut harus dilihat sebagai suatu siklus yang melibatkan 3 (tiga) hal yaitu pengungkapan diri, hubungan persahabatan dan penerimaan terhadap diri sendiri. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Merupakan suatu hal yang sangat baik jika seseorang mengatakan kepada temannya atau orang lain yang berinteraksi denganya, bagaimana mereka dapat mempengaruhi dirinya. Dengan mengungkapkan perasaan dan berbagi pengalaman maka akan dapat semakin mempererat hubungan persahabatan.
2. Penerimaan teman atau orang lain akan memudahkan seseorang untuk dapat menerima kondisi dirinya sendiri.
3. Karena seseorang sudah dapat menerima diri sendiri dan merasa nyaman dengan kondisi tersebut, maka orang tersebut akan lebih mudah untuk mengungkapkan diri sehingga hubungan dengan teman terasa lebih menyenangkan.
4. Dengan adanya berbagai masukan dari orang lain, rasa aman yang tinggi, dan penerimaan terhadap diri, maka seseorang akan dapat melihat dirinya sendiri secara lebih mendalam dan mampu menyelesaikan berbagai masalah hidup.

Kapan kita membuka diri ?

Membuka diri tidak selalu dapat ditampilkan setiap saat namun harus mempertimbangkan situasi dan jenis hubungan yang perlu diperhatikan, yaitu :

- membuka diri sebaiknya dilakukan pada situasi yang spesifik dan merupakan bagian dari suatu hubungan yang berkelanjutan.

- hubungan yang terbina bersifat dua arah, yaitu apabila kedua orang yang terlibat dalam hubungan menginginkan agar hubungannya terus berlanjut.
- memperhatikan apa yang terjadi pada saat itu. Maksudnya membuka diri harus disesuaikan dengan konteks kejadian pada saat itu, misalnya dengan mengatakan mengapa merasa terharu saat mendengar lagu tertentu yang saat itu sedang dindengarkan.
- mencipatkan situasi yang dapat mempererat hubungan. Membuka diri dapat dilakuakn pada situasi yang mendukung terciptanya hubungan yang lebih erat. Misalnya ada dukungan dari teman atau keluarga untuk mempererat hubungan dengan seseorang.
- memperhitungkan akibat-akibat yang akan terjadi pada suatu hubungan Bila diprediksikan hubungan yang terjalin dapat memberikan akibat positif, maka membuka diri merupakan suatu usaha yang dapat dilakukan.
- keinginan membuka diri meningkat saat terjadi krisis dalam hubungan. Bila terjadi konflik atau masalah dalam suatu hubungan, dan orang semakin tertarik untuk saling mendekatkan diri, maka pada saat itu membuka diri tepat dilakuakn.
- Ketika kita bertemu dengan orang yang tidak tepat atau orang terebut akan memberikan reaksi yang berlebihan dan salah mengartikan terhadap usaha membuka diri, labih baik dian saja.

Manfaat Membuka Diri

1. Meningkatkan kesadaran diri (self-awareness).
2. Membangun hubungan yang lebih dekat dan mendalam, saling membantu dan lebih berarti bagi kedua belah pihak.
3. Mengembangkan ketrampilan berkomunikasi
4. Mengurangi rasa malu dan meningkatkan penerimaan diri
5. Memecahkan berbagai konflik dan masalah interpersonal.
6. Memperoleh energi tambahan dan menjadi lebih spontan.

Nama :

No.Absen :

LEMBAR EVALUASI 1

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Apa tujuan membuka diri menurut saudara?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

2. Apa harapan saudara dengan belajar membuka diri pada orang lain?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

3. Menurut saudara, bagaimana cara untuk membuka diri yang Anda tunjukan dengan interaksi kepada orang lain?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

……

……

Cerita 1

Tema	**Tujuan**	**Aspek yang ingin dilatih**	**Aspek yang ingin ditiru dari tokoh**	**Kemampuan yang diharapkan**	**Keterangan**
Keterbukaan	Siswa mampu bersikap terbuka kepada orang lain.	Bersikap terbuka kepada orang lain dan menjadikannya sebuah kebiasaan.	Mengembangkan sikap terbuka kepada orang lain dalam berkomunikasi.	Siswa mampu memahami dan bersikap terbuka kepada orang lain dalam berkomunikasi serta menjadikannya sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa berperan sebagai Arya, Dita, Rani, Intan, Rangga, Nabila dan Erika

NASKAH DRAMA - 1 (KETERBUKAAN)

Judul : Bersikap Terbuka dalam Organisasi Kelas

Tema : Pribadi dan Sosial

Pemain : 7 Orang

Tempat : Ruang Kelas

Waktu : 20 menit

Karakter :

1. Arya (Ketua Kelas – Tegas)
2. Dita (Bendahara – Kurang Terbuka)
3. Rani (Sekretaris)
4. Intan (Anggota)
5. Rangga(Anggota - Tegas)
6. Nabila (Anggota)
7. Erika (Anggota)

Permasalahan :

Usai UAS akan diadakan kegiatan *Classmetting*. Ketua kelas mengadakan rapat dengan anggotanya. Bendahara kelas kurang terbuka terhadap masalah keuangan kelas (uang kas yang sebagian dipakai untuk keperluan pribadi), dan ketua kelas meminta persetujuan anggotanya untuk iuran guna keperluan dalam kegiatan tersebut.

Komplikasi :

Dari rapat kelas, beberapa anggota setuju untuk mengumpulkan dana guna kegiatan *Classmetting* pertandingan antar kelas. Diantarnya tidak setuju untuk iuran dikarenakan bendahara kelas tidak terbuka dalam hal keuangan dan terlalu mendadak untuk menarik uang.

Solusi :

Ketua Kelas berhasil menyadarkan bendahara kelas tentang pentingnya memiliki sikap keterbukaan terhadap warga kelas, temasuk dalam hal keuangan.

Adegan drama dimulai.....

Arya : Assalamualaikum wr.wb. Selamat siang teman-teman ? Sudah siap mengikuti rapat kali ini ?

Semua yg hadir rapat : waalaikumsalam wr.wb

Dita, Rani Intan, Rangga, Nabila, dan Erika menjawab setuju

Arya : Baiklah, kali ini saya akan membahas tentang kegiatan setelah kita selesai UAS yaitu *Classmetting.* Sesuai dengan rapat OSIS yang kemarin saya ikuti¸ ada beberapa perlombaan yang harus kita ikuti diantaranya perlombaan sepak bola, bulu tangkis, dan basket. Bagaimana teman-teman apakah ada pertanyaan untuk kegiatan ini ?

Intan : Saya pak Ketua, apa cuma pertandingan-pertandingan saja yang harus di siapkan?

Nabila : Bagaimana dengan anggota-anggota yang ikut bertanding?, apa tidak diberi konsumsi gitu buat pemainnya?

Dalam rapat itu, bendahara kelas terlihat diam merunduk.

Arya : Iya, saya paham.dalam perlombaan itu kita tentunya memikirkan teman-teman kita yang bertanding baik dari konsumsi yang kita berikan karena teman-teman yang mau itulah yang mewakili kelas kita untuk bertanding. Selain itu kita juga diminta OSIS iuran setiap kelas 100.000 rupiah untuk pembelian Trophy. Bagaimana teman-teman pada setuju gak nih ?

Rangga : Okay, aku setuju. Tapi alangkah baiknya kita bicarakan dengan bendahara kelas. Dita, apakah uang kas yang dibayarkan teman-teman setiap hari senin dan jumat cukup untuk membayar iuran Trophy sama konsumsi untuk teman-teman yang bertanding ?

Dita hanya berdiam merunduk

Rangga : Ayolah Dita jawab

Dita : Baiklah.. kita butuh dana sekitar 350.000 rupiah untuk iuran OSIS dan biaya konsumsi. Sekarang kita cuma ada dana 157.000 rupiah. Lalu bagaimana kita menutupi kekurangan uang tersebut?

Erika : Apaaaaaaaaa ???????????? kita bayar setiap hari senin dan jumat uang yang terkumpul hanya segitu ? saya tidak percaya dengan kamu, coba lihat pembukuannya....

Dita : (sambil merunduk mata berkaca-kaca) maaf teman-teman, uang kas yang kalian bayarkan aku pakai untuk beli baju dan tas.

Erika : berapa yang kamu pakai ? (nada tinggi)

Dita : 300.000 rupiah, maaf teman-teman karena saya tergiur dengan baju dan tas yang di pajanng di toko itu. Saya terpaksa memakai uang kas untuk membelinya.

Arya : sudah.... sudaaaah kalau ini semua sudah terjadi mau gimana lagi? Tapi kamu harus ganti semua uang yang kamu gunakan untuk keperluan pribadimu itu setelah kegiatan classmeeting. Bagaimana teman-teman ?

Semua jawab setuju

Dita : Iya aku sanggup menggantinya besok setelah Classmeeting selesai.

Arya : Begini Dita, alangkah baiknya kamu sebagai bendahara kelas selalu bersikap terbuka kepada teman-teman mengenai masalah keuanggan kelas termasuk pembayaran kas yang dilakukan setiap hari senin dan jumat. Setelah pembayaran kamu umumkan kepada seluruh teman-teman agar mengetahui seberapa banyak uang kas yang sudah terkumpul. Begitu Dita, semoga kamu tidak mengulangi hal itu lagi.

Dita : Baik, saya sudah mengerti dan saya minta maaf kepada teman-teman semua.

Permintaan maaf Dita diterima oleh teman-teman semua

Rangga : Bagaimana kalau kita lanjutkan bahas mengenai iuran OSIS dan konsusmsi ?

Nabila : iyaaaaa.... sementara ini kita iuran dulu gimana pada setuju gak ?

Semua bilang setujuuuuuuuuuuuu

Arya : Ya sudah, masalah kita semua sudah clear yaaaa, kita adakan iuran lagi mulai hari ini. Sebelumnya saya akhiri rapat kali ini semoga kita besok dalam acara pertandingan antar kelas bisa bermain sportif tanpa ada kendala, terimakasih teman-teman sudah meluangkan waktunya. Assalamualaikum wr.wb.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 1

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
B. Hari/ Tanggal : Senin, 27 November 2017
C. Waktu : 07.20-08.20 WIB
D. Tempat : Ruang Kelas
E. Anggota : Kelompok Eksperimen
F. Topik : Keterbukaan (memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara)

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 permasalah yang dibahas.
   b. Anggota kelompok menyampaikan pemahamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
   c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang bersikap terbuka kepada orang lain dan memiliki niat untuk membuka diri.

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 : Memiliki niat membuka diri kepada lawan bicara.

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

J. Komitmen :

1. Bersikap terbuka kepada lawan bicara.
2. Berusaha merespon lawan bicara.

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 : Senin, 27 November 2017
B. Waktu : 07.20-08.20 WIB
C. Tempat : Ruang Kelas
D. Topik Masalah : Keterbukaan (Memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara)
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 bersikap terbuka kepada orang lain.

AK : Menyampaikan pengalamannya terkait dengan bersikap terbuka kepada orang lain. Bersikap terbuka kepada orang lain adalah bagaimana cara kita untuk mengungkapkan sesuatu kepada lawan bicara kita tanpa ada yang ditutup-tutupi dari kita.

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 Bersikap terbuka kepada orang lain. Sekarang kita akan melanjutkan dengan memainkan peran bagaimana caranya bersikap terbuka kepada orang lain.

AK : (paham dan mengerti cara bersikap terbuka dengan 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 LRM, HVA, NS, YNA, ZRS, dan NCDPP

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 LRM

sebagai Rangga, HVA sebagai Dita, NS sebagai Erika, YNA sebagai Arya, ZRS sebagai Intan dan NCDPP sebagai Nabila. Dan untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendikusikannya. 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 temen-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 konseling 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

(Pertemuan ke-2)

A. Tema : Empati (Menghargai perasaan lawan bicara)
B. Topik bahasan : Tugas (Bermain Peran)
C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
E. Sasaran layanan : Siswa kelas VIII F
F. Tempat penyelenggaraan : Taman Sekolah
G. Tanggal penyelenggaraan : 29 November 2017
H. Waktu penyelenggaraan : 60 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 mengidentifikasikan diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

   Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.

J. Kegiatanan 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 suasanan yang terjadi
   d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali kebeberapa 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/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah 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 komunikasi interpersonal rendah.

2. Laijapen

   Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan komunikasi interpersonal rendah.

3. Laijapan

   Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan komunikasi interpersonal.

M. Catatan Khusus :

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

Magelang, 1 November 2017

Koordinator BK	Peneliti
Titik Sulistyani, S.Pd	Fajriani Nurmeilita
NIP. 19660515 199102 2 004	NPM. 13.0301.0061

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL
(Pertemuan ke-2)

A. Tujuan :
   1. Siswa mampu menghargai perasaan orang lain untuk mencapai peningkatan komunikasi interpersonal.
   2. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam komunikasi interpersonal.
   3. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

B. Alat dan bahan :
   1. Absensi
   2. Bolpoin
   3. Skenario

C. Waktu : 60 menit

D. Metode : Diskusi dan bermain peran

E. Penulis : Fajriani Nurmeilita

F. Materi : Menghargai perasaan orang lain 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 konseling 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 pemimpn kelompok berkompeten 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 keterbukaan

i. 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 menungkapkan 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.

BERCERMIN

Langkah – langkah :

1) Minta setiap peserta 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) Minta peserta untuk mendiskusikan apa pesan dalam permainan ini.

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 perasaan lawan bicara.

b. Penyampaian pengalaman/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang cara menghargai perasaan orang lain.
c. Anggota kelompok membahas topik permasalah secara mendalam dengan menggunkan teknik *role playing/* bermain peran
    1) Persiapan dan insttruksi
        a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalah yang akan diambil adalah menghargai perasaan orang lain dalam berbicara.
        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 dengan teknik *role playing*.
   d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakan untuk pertemuan selanjutnya.
   e. Mengemukakan pesan dan harapan.
   f. Diakhiri dengan berdo’a bersama dan salam.

EMPATI

Empati adalah keadaan mental yang membuat orang merasa dirinya dalam keadaan, perasaan atau pikiran yang sama dengan orang lain. Dalam istilah lain, empati dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyadari diri sendiri atas perasaan seseorang, lalu bertindak untuk membantunya.

Empati merupakan sifat terpuji Islam menganjurkan hambanya memiliki sifat ini. Empati sama dengan rasa iba atau kasihan kepada orang lain yang terkena musibah.

Islam sangat menganjurkan sikap empati, sebagaimana firman Allah Swt. "*Dan apabila sewaktu pembagian itu hadir beberapa kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin, maka berilah mereka dari harta itu (sekedarnya) dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik*". (*Q.S. an-Nisa*/4: 8).

Ayat tersebut menjelaskan apabila ada kerabat, anak yatim, dan orang miskin yang ikut menyaksikan pembagian warisan, maka mereka diberi bagian sekadarnya sebagai atau tali kasih. Kepedulian terhadap mereka perlu ditumbuhkan.

Sikap empati ini akan timbul apabila:

1. Dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain,
2. Mampu menempatkan diri sebagai orang lain, dan
3. Menjadi orang lain yang merasakan.

Terkait sikap empati ini, Rasulullah saw. bersabda. "*Dari Abi Musa r.a. dia berkata, Rasulullah saw. bersabda, 'Orang mukmin yang satu dengan yang lain bagai satu bangunan yang bagian-bagiannya saling mengokohkan*. (H.R. Bukhari)

Hadis di atas, secara tidak langsung mengajarkan kepada kita untuk bisa merasakan apa yang dirasakan orang mukmin yang lain. Apabila ia sakit, kita pun merasa sakit. Apabila ia gembira, kita pun merasa gembira.

Allah Swt. menyuruh umat manusia untuk berempati terhadap sesamanya. Peduli dan membantu antar sesama yang membutuhkan. Allah Swt. sangat murka kepada orang-orang yang egois dan sombong.

Perilaku empati terhadap sesama dalam kehidupan sehari-hari dapat diwujudkan dengan cara:

1. peka terhadap perasaan orang lain,
2. membayangkan seandainya aku adalah dia,
3. berlatih mengorbankan milik sendiri, dan
4. membahagiakan orang lain

Bagaimana Melatih empati?

1. Mulai dari diri sendiri Kalau kita mengalami perasaan positif atau negatif, segera rekam. Bisa dengan menulis diari atau saat ini yang populer dengan menulis di blog. Satu sisi kita bisa membuka kembali rekaman tersebut ketika ada seseorang yang mengalami hal yang sama dan sisi lainnya rekaman itu bisa berguna bagi orang lain yang membacanya ketika ia mengalami hal yang sama sehingga diharapkan bisa sedikit membantu
2. Dengar curhat (NB: Kalau yang anda ajak curhat berkenan saja..) Biasakan mendengarkan curhatan atau cerita orang sampai habis dan penuh perhatian. Semakin banyak mendengar cerita, masalah dan perasaan orang lain maka perasaan kita akan semakin kaya dan pada akhirnya bisa semakin tau cara memahami masalah dan perasaan orang lain.
3. Kalau kejadian menimpa saya Coba untuk membayangkan apa yang bakal kita rasakan kalau mengalami satu perasaan atau kondisi yang sedang dialami orang lain. Dengan begitu akan muncul persepsi yang seimbang.

.

Nama	:
No.Absen	:

LEMBAR EVALUASI 2

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

4. Apa tujuan menghargai perasaan orang lain menurut saudara?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

5. Apa harapan saudara dengan belajar memahami perasaan orang lain?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

6. Menurut saudara, bagaimana cara untuk melatih sikap menghargai perasaan orang lain pada diri Anda saat interaksi kepada orang lain?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

Cerita 2

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Empati	Siswa mampu bersikap empati kepada orang lain.	Bersikap empati kepada orang lain dan menjadikannya sebuah kebiasaan.	Mengembangkan sikap empati kepada orang lain dalam berkomunikasi.	Siswa mampu memahami dan bersikap empati kepada orang lain dalam berkomunikasi serta menjadikannya sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa berperan sebagai Jaya, Iman, Huda, Ahsan, Ali, Sandy dan Silva.

NASKAH DRAMA - 2 (EMPATI)

Judul : Empati Terhadap Kondisi Seorang Sahabat

Tema : Sosial

Pemain : 7 Orang

Tempat : Taman Sekolah

Waktu : 20 menit

Karakter :

1. Jaya (Baik)
2. Iman (Sedang sakit)
3. Huda (Baik)
4. Ahsan (Baik)
5. Ali (Bijak)
6. Sandy (Kurang peduli teman)
7. Silva (Tidak peduli teman)

Permasalahan :

Iman sedang jatuh sakit, dan Jaya meminta persetujuan teman-temannya untuk menjenguk Iman dirumahnya sebagai bentuk dari jiwa sosial serta rasa bertanggung jawab terhadap seorang sahabat.

Komplikasi :

Dari keenam orang sahabat, dua diantarnya tidak setuju untuk menjenguk keadaan Iman yang sedang sakit. Dua temannya tersebut adalah Sandy dan Silva. Mereka berdua menganggap, bahwa menjenguk keadaan Iman yang sedang sakit tidaklah penting.

Solusi:

Ali berhalil menyadarkan Sandy dan Silva tentang pentingnya memiliki kepedulian tinggi terhadap sesama sahabat, termasuk ketika dia sedang sakit. Sandy dan Silva akhirnya bersedia menjenguk Iman.

Adegan drama dimulai.....

Jaya : Apa kalian setuju kalau kita berkunjung ke rumahnya Iman besok sore?

Huda : Aku setuju, sepertinya besok aku tidak ada acara apa-apa.

Jaya : Bagaimana dengan kalian, apa kalian setuju juga?

Dari enam orang bersahabat, hanya Sandy dan Silva yang bersikap aneh.

Ahsan : Iya, aku setuju aja. Sebaiknya kita memang berkunjung ke rumah Iman besok saja, tidak usah ditunda-tunda.

Ali : Okay, aku akan siap-siap besok sore.

Jaya : Kalau kamu bagaimana, San? kamu juga ada waktu kan besok sore?

Sandy tidak bisa berjanji akan ikut Jaya dan teman-teman lainnya kerumahnya Iman.

Sandy : Aku belum tahu, lihat besok ya..

Silva : Aku tidak ikut, kalian saja yang pergi kesana.

Jaya pun bertanya, kenapa Silva tidak mau menjenguk Iman.

Jaya : Kenapa kamu tidak ikut? kamu tidak merasa bersalah sudah tahu ada teman yang sakit kamu malah tidak menjenguknya?

Ahsan : Iya, benar kata Jaya itu. Teman kita kan sakit, kenapa kita tidak menjenguk?

Silva : Namanya juga manusia, pasti ada waktu dimana dia akan mengalami sakit. Aku juga sama seperti Iman dan orang lain pada umumnya.

Jaya : Iya, tapi kita kan teman. Kalau ada diantara kita yang sedang sakit, maka kita wajib menjenguknya.

Silva dan Sandy terus bersikap seperti orang asing, dan bukan seorang sahabat.

Sandy : Ya tapi kalau tidak ada waktu kan tidak wajib juga.

Huda : Waktu itu kita yang menentukan. Kalau kalian menganggap Iman itu penting, pastinya kamu punya waktu luang.

Sandy : Kamu ngomong aja gampang!

Silva : Iya, kalau ngomong saja mudah.

Jaya pun semakin bingung dengan kedua temannya itu.

Jaya : Maksud kalian bagaimana? ngomong saja mudah bagaimana? ini kan cuma niatan untuk menjenguk seorang sahabat yang sedang sakit, apa iya kalian tidak punya waktu luang sedikitpun?

Huda mencoba ikut menyadarkan Sandy dan Silva tanggung jawab seorang sahabat

Huda : Iya, benar itu. Mana mungkin waktu sebentar untuk menjenguk sahabat saja tidak ada.

Sandy : Hemmm.... aku belum bisa ngasih jawaban.

Jaya : Kalau kamu, Sil?

Silva : Aku malas

Jaya semakin tidak mengerti dengan sikap aneh Silva.

Jaya : Malas? bisanya kamu bilang malas? kamu tidak merasa punya teman Iman ya?

Silva : Ya merasa, tapi kan bukan berarti aku harus melakukan apa saja demi dia.

Jaya : Melakukan apa? kita kan cuma harus menjenguk dia dirumahnya karena saat ini dia sedang sakit. Itu saja.

Silva : Ya, tapi aku kan lagi malas. Kenapa harus memaksakan diri kalau sedang malas.

Huda : Kalian harusnya tahu apa arti persahabatan itu. Jika ada salah satu diantara kita yang sedang mengalami kesedihan ataupun sakit, maka kita harus menjadi obat baginya, dan bukannya bersikap seperti orang asing.

Sandy dan Silva terdiam... Kemudian, Ali berhasil menyadarkan Sandy dan Silva.

Ali : Tahukah kalian, apa yang membedakan kita dengan makhluk lain? apakah bentuk fisiknya saja atau sifatnya?

Sandy dan Silva meraba-raba dalam hati apa yang dimaksud oleh Ali. Kemudian mereka menjawab.

Sandy : Sifatnya yang membedakan.

Ali : Kalau menurut kamu, Sil?

Silva : Iya, sudah pasti sifatnya.

Ali : Kalau kalian sudah tahu, bahwa yang membedakan manusia dengan makhluk lain itu adalah sifatnya, maka seharusnya kalian paham bahwa manusia dalam hal ini seorang sahabat itu harus memiliki rasa sosial kepada sahabat kita yang sedang sakit.

Sandy dan Silva terdiam.. kemudian mereka sadar diri.

Sandy : Iya, benar kata kamu, Al.

Silva : Iya juga ya.. Iman itu kan sahabatku, jadi aku harus menjenguknya karena dia sedang sakit. Siapa tahu dengan kedatanganku keadaan dia bisa membaik.

Jaya terlihat senang sekali dengan sikap Sandy dan Silva yang akhirnya sadar diri.

Jaya : Seperti itu baru sahabat sejati namanya.

Ali : Okay, sampai ketemu besok dirumah Iman. Semoga keadaan Iman akan semakin baik dengan kedatangan kita besok.

Teman-teman Ali:

Okay, semoga saja.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 2

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
B. Hari/ Tanggal : Rabu, 29 November 2017
C. Waktu : 08.20-09.20 WIB
D. Tempat : Taman Sekolah
E. Anggota : Kelompok Eksperimen
F. Topik : Empati (mampu menghargai perasaan lawan bicara)
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 permasalah yang dibahas.
   b. Anggota kelompok menyampaikan pemahamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
   c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang bersikap empati dan menghargai perasaan orang lain.

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 perasaan lawan bicara.
I. Suasanan Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif
J. Komitmen :
   a. Berusaha menghargai perasaan lawan bicara.
   b. Berusaha memahami apa yang dirasakan lawan bicara.
K. Kesan dan Pesan :
L. Kesan : Senang dan seru sekali mengikuti bimbingan kelompok
M. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok lebih menyenangkan jika pemain peran lebih serius lagi dalam memainkan perannya.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 2

A. Hari/Tanggal : Rabu, 29 November 2017
B. Waktu : 08.20-09.20 WIB
C. Tempat : Taman Sekolah
D. Topik Masalah : Empati (mampu menghargai perasaan lawan bicara)
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 menghargai perasaan orang lain

AK : Menyampaikan pengalamannya terkait dengan menghargai perasaan orang lain. Menghargai perasaan orang lain adalah bagaimana cara kita untuk menghormati apa yang sedang dibicarakan oleh orang lain dan apa yang dibicarakan tersebut dapat kita tangkap dan memahami perasaannya.

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 bersikap menghargai perasaan orang lain. Sekarang kita akan melanjutkan dengan memainkan peran bagaimana caranya bersikap menghargai perasaan orang lain.

AK : (paham dan mengerti cara bersikap menghargai perasaan 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 NCDPP, YNA, MN, AW, MR, MPT dan ZRS

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 NCDPP sebagai Jaya, YNA sebagai Iman, MN sebagai Huda, AW sebagai Ahsan, MR sebagai Ali, MPT sebagai Sandy dan ZRS sebagai Silva. Dan untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendikusikannya. 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 temen-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 konseling 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

(Pertemuan ke-3)

N. Tema : Dukungan (Tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan bicara)

O. Topik bahasan : Tugas (Bermain Peran)

P. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial

Q. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan

R. Sasaran layanan : Siswa kelas VIII F

S. Tempat penyelenggaraan : Depan Ruang Kelas

T. Tanggal penyelenggaraan : 1 Desember 2017

U. Waktu penyelenggaraan : 60 menit

V. Tujuan layanan :

4. *Understanding* (pemahaman baru)
   c. Anggota kelompok dapat memahami topik yang dibahas.
   d. Anggota kelompok dapat mengemukakan permasalahan yang dialaminya.
5. *Confortable* (sikap positif)
   c. Anggota kelompok dapat secara mandiri mengambil keputusan secara tepat.
   d. Anggota kelompok dapat mengidentifikasikan diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
6. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

   Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.

W. Kegiatanan layanan :

5. Tahap I : Pembentukan Kelompok
   g. Mengucapkan salam dan terimakasih .
   h. Berdo’a bersama

i. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.
j. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok.
k. Saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri.
l. Permainan penghangat/ pengakraban.

6. Tahap II : Peralihan
   f. Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya.
   g. Mengamati dan menanyakan apakah anggota kelompok sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya (tahap tiga).
   h. Membahas suasanan yang terjadi
   i. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali kebeberapa aspek pada tahap pembentukan.
   j. Komitmen atau janji anggota kelompok dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
7. Tahap III : Kegiatan
   e. Pemimpin kelompok memberikan informasi mengenai topik permasalahan yang dibahas.
   f. Penyampaian pengalaman/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
   g. Anggota kelompok membahas topik permasalah secara mendalam dengan teknik *role playing/* bermain peran.
   h. Kegiatan selingan.
8. Tahap IV: Penutup
   g. Pemimpin kelompok menyampaikan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan segera diakhiri.
   h. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan kesan.
   i. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan.
   j. Membahas kegiatan lanjutan.
   k. Mengemukakan pesan dan harapan.

l. Diakhiri dengan berdo’a bersama dan salam.

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

Y. Rencana penilaian :

4. Laiseg

Mengamati tingkah laku anggota kelompok serta kesungguhan dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok kaitannya dengan komunikasi interpersonal rendah.

5. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan komunikasi interpersonal rendah.

6. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan komunikasi interpersonal.

Z. Catatan Khusus :

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

Magelang, 1 November 2017

Koordinator BK	Peneliti
Titik Sulistyani, S.Pd	Fajriani Nurmeilita
NIP. 19660515 199102 2 004	NPM. 13.0301.0061

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL
(Pertemuan ke-3)

H. Tujuan :

1. Siswa mampu untuk tidak menghakimi perkataan yang disampaikan orang lain untuk mencapai peningkatan komunikasi interpersonal.
2. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam komunikasi interpersonal.
3. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

I. Alat dan bahan :

4. Absensi
5. Bolpoin
6. Skenario

J. Waktu : 60 menit

K. Metode : Diskusi dan bermain peran

L. Penulis : Fajriani Nurmeilita

M. Materi : Menghargai perasaan orang lain dengan teknik *role playing*

N. Uraian Kegiatan :

1. Tahap I: pembentukan kelompok
   g. Peneliti mengucapkan salam dan terimakasih kepada anggota kelompok atas kesediannya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan bimbingan kelompok.
   h. Berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan bimbingan kelompok.
   i. Peneliti mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok (Hartinah, 2015: 23) merupakan layanan bimbingan dan konseling 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.

j. Menjelaskan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok

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

5) 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 pemimpn kelompok berkompeten untuk melaksanakannya.

6) 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.

7) Asas keterbukaan

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.

8) 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.

k. Saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri

Kegiatan saling memperkenalkan diri dan menungkapkan 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.

l. Permainan penghangatan/ pengakraban

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

JIKA – MAKA

Langkah-langkah :

1) Untuk seluruh peserta menjadi dua kelompok.
2) Siapkan kertas dan alat tulis.
3) Satu kelompok diberi nama kelompok JIKA dan tugasnya adalah menuliskan kalimat yang diawali kata JIKA, kelompok lain bernama kelompok MAKA dan bertugas menulis kalimat yang diawali dengan kata MAKA.

4) Selanjutnya peserta paham dengan tugasnya selanjutnya Trainer/Pemateri memberikan waktu pada setiap kelompok untuk menulis kalimat yang diawali dengan kata JIKA-MAKA sebanyak 3 atau sesuai yang diinginkan Trainer/Pemateri.
5) Setelah tiap kelompok selesai dengan tugasnya masing-masing selanjutnya setiap kelompok harus mengutus satu orang perwakilan untuk maju ke depan membacakan tulisannya.
6) Tulisan dibaca secara berpasangan antara tulisan jika dan tulisan maka.
7) Setelah kelompok JIKA selesai membacakan satu kalimatnya maka kelompok MAKA harus menyambung kalimatnya dengan apa yang telah dia tuliskan bersama.
8) Biasanya yang terjadi ialah antara kalimat jika dan kalimat maka tidak nyambung satu sama lain, contohnya "jika saya tidur, maka saya pintar". Hal inilah yang nantinya akan membuat canda tawa peserta.

2. Tahap II : Peralihan

e. 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.

f. 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.

g. Membahas suasana yang terjadi

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

h. 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 bersikap tidak menghakimi perkataan yang disampaikan kepada orang lain.
   b. Penyampaian pengalaman/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang cara untuk menghargai pendapat orang lain dan tidak menghakimi perkataan yang disampaikan orang lain.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah secara mendalam dengan menggunkan teknik *role playing/* bermain peran
      1) Persiapan dan insttruksi
         a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalah yang akan diambil adalah bersikap tidak menghakimi perkataan yang disampaikan kepada orang lain.
         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

c) Pemain peran memainkan peran masing-masing.

d) 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

c) Anggota kelompok memberikan keterangan, baik secara lisan maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.

d) 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

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

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

i. Pemimpin dan anggota kelompok mengemukakan hasil-hasil kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

j. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakan untuk pertemuan selanjutnya.
k. Mengemukakan pesan dan harapan.
l. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

MOTIVASI DAN KOMUNIKASI

Dalam kehidupan sehari-hari yang penuh dengan kegiatan perlu adanya motivasi agar kegiatan itu berjalan dengan lancar sesuai keinginan dan mendapatkan hasil yang maksimal. Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu. Dengan adanya motivasi kinerja kegiatan akan terlihat apakah kita bekerja maksimal atau tidak dan tentunya akan berdampak hasil yang didapat. Banyak sekali faktor-faktor yang membuat kita menjadi malas dalam melakukan sesuatu. Misalnya dalam melakukan pekerjaan kita mendapat upah kecil, sedangkan usaha yang kita berikan kepada perusahaan sangat besar sehingga membuat kita tidak semangat lagi untuk bekerja di perusahaan itu. Kegagalan yang kita dapatkan saat nilai ujian kita jauh dari hasil yang ingin kita capai, membuat mahasiswa itu tidak bersemangat lagi dalam menjalani perkuliahan.

Pentingnya motivasi, membuat kita akan bergairah kembali dalam melakukan sesuatu. Adapun faktor-faktor motivasi dalam berorganisasi sebagai berikut:

a. Faktor Intern Individu

Merupakan faktor-faktor dalam diri individu yang dapat memotivasi dirinya untuk melakukan sesuatu. Faktor-faktor itu diantaranya sebagai berikut:

1. Kebutuhan

Kebutuhan merupakan segala sesuatu yang harus dipenuhi. Banyaknya kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh setiap manusia mendorong manusia tersebut untuk melakukan pekerjaan. Sebagai contoh kebutuhan sehari-hari manusia, mendorong manusia itu untuk bekerja. Mengumpulkan aset agar nanti saat kita keluar kerja tidak kesusahan.

Kebutuhan akan aktualisasi diri dikarenakan pekerjaan tersebut menantang.

2. Harapan

Harapan merupakan sesuatu yang kita inginkan. Harapan akan mendapatkan hadiah yang besar apabila kita menabung di Bank tersebut mendorong kita untuk selalu meningkatkan saldo kita. Harapan akan kepercayaan orang lain misalnya kita berkata jujur kepada orang lain atas kesalahan yang kita buat dan meminta maaf kepada mereka sehingga didapat kepercayaan kambali dari mereka.

3. Kepuasan

Kepuasan merupakan perasaan emosional seseorang setelah melakukan sesuatu. Kadangkalanya orang termotivasi melakukan sesuatu karena adanya kepuasan yang ingin dia capai. Misalnya jabatan dalam suatu organisasi akan menjadi kepuasan tersendiri terhadap orang tersebut setelah menjabatanya.

4. Pengembangan Diri

Meliputi mengikutsertakan diri terhadap segala kegiatan agar memperoleh pengalaman yang berharap yang dapat digunakan untuk mengembangkan diri menjadi individu yang lebih baik.

b. Faktor Ektern Individu

Merupakan faktor-faktor di luar diri individu yang dapat memotivasi individu untuk melakukan sesuatu. Faktor-faktor itu diantaranya sebagai berikut:

1. Lingkungan Organisasi

Merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar organisasi. Lingkungan organisasi yang mendukung akan memotivasi orang untuk semangat dalam melakukan pekerjaan dalam organisasi tersebut.

2. Keseimbangan dan Keadilan

Individu termotivasi untuk melakukan sesuatu karena adanya job rewards (hadiah pekerjaan) yang diberikan oleh organisasi itu atau diluar organisasi itu. Misalnya mendapatkan upah/gaji yang sesuai dengan usaha

kita. Adanya peluang karir yang baru di organisasi itu seperti jabatan yang lebih tinggi apabila karyawan tersebut mendapatkan prestasi baik di perusahaan tersebut.

3. Tujuan

   Segala sesuatu yang kita ingin capai merupakan suatu tujuan. Dengan adanya tujuan organisasi mendorong anggota-anggotanya untuk bekerja keras semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan tersebut.

4. Tantangan

   Merupakan segala sesuatu yang menjadi halangan dalam kita melakukan kegiatan. Adakalanya tantangan itu menjadi motivator bagi kita untuk menaklukan tantangan itu.

5. Hukuman

   Merupakan balasan terhadap segala sesuatu yang telah dilakukan diluar dari aturan. Anggota-anggota organisasi adakalanya mereka diselimuti oleh rasa ketakutan dikarenakan adanya hukuman yang berlaku di antara anggota-anggota organisasi itu. Hukuman itu mendorong mereka untuk melakukan hal yang sesuai aturan. Hukuman itu bisa berupa denda, pemutusan kontrak kerja, atau juga berhadapan dengan pengadilan.

6. Kepemimpinan

   Gaya kepemimpinan seseorang berbeda-beda. Kepemimpinan dapat digunakan untuk memotivasi seseorang untuk bekerja lebih keras lagi. Namun kepemimpinan ini juga mempengaruhi perilaku anggota-anggota organisasi. Misalnya kepemimpinan yang cenderung totaliter membuat seseorang akan kehilangan kreatifitasnya dikarenakan segala sesuatu yang dilakukan harus sesuai dengan apa yang pemimpin inginkan. Namun apabila kepemimpinannya cenderung demokrasi akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat memajukan organisasi

tersebut dengan menyuarakan isi pikirannya melalui para pemimpin tersebut untuk ditindak lanjuti.

Pentingnya motivasi dalam berorganisasi, membuat banyak perusahaan yang berusaha mendatangkan para motivator-motivator atau juga buku-buku yang tentunya memberi semangat kepada para anggotanya untuk bekerja lebih keras lagi agar tujuan dari organisasi tersebut tercapai.

Kita sering melihat dua orang sahabat bertengkar hebat hanya karena masalah sepele. Banyak suami istri yang bercerai, padahal mereka saling mencintai, hanya karena ego dan tidak mau saling memahami. Organisasi bisa hancur dan pecah karena anggotanya tidak kompak. Dua pihak berseteru karena merasa yang paling benar. Semuanya itu berpangkal dari masalah komunikasi.

Komunikasi adalah hal yang sangat penting ketika kita mulai berhubungan dengan orang lain. Kesuksesan dan kegagalan dalam hidup ini sebenarnya adalah karena faktor komunikasi. Perang dan perdamaian ada juga karena faktor komunikasi. Semuanya berhubungan dengan komunikasi. Komunikasi ibarat poros yang menjadi inti dari semua kegiatan yang ada di bumi.

Seperti yang sudah dicontohkan, komunikasi tidak selalu berjalan lancar. Ada faktor-faktor yang membuat komunikasi dua pihak menjadi bermasalah. Faktor-faktor tersebut dinamakan hambatan-hambatan komunikasi. Hambatan-hambatan komunikasilah yang menyebabkan dua pihak berseteru. Hambatan-hambatan komunikasi juga menyebabkan perang dunia .

Berikut ini merupakan hambatan-hambatan komunikasi Menurut Leonard R.S. dan George Strauss dalam Stoner james, A.F dan Charles Wankel :

1. Perbedaan Persepsi

   Setiap orang memiliki kemampuan yang tidak sama dalam hal mengartikan sebuah pesan atau ungkapan. Ada orang yang mengartikan bentakan seseorang sebagai sebuah ketegasan. Namun, ada juga orang yang mengartikan bentakan tersebut sebagai sebuah kekejaman dan tindak kekerasan. Perbedaan persepsi inilah yang menjadi alasan mengapa dua pihak terlibat konflik. Kadang, perkataan yang sama bisa diartikan beda bila disampaikan pada orang yang berbeda. Setiap orang bisa mengartikan sebuah

garis lurus sebagai tiang bendera , namun orang yang lainnya bisa mengartikan sebuah garis lurus tersebut sebagai tanda seru. Padahal, sama-sama garis lurus.

2. Budaya

   Perbedaan budaya juga menjadi salah satu penghambat dalam komunikasi, terlebih bila masing-masing pihak tidak mengerti bahasa yang dipergunakan. Meskipun demikian, hal ini bukanlah masalah besar, tidak sebesar alasan nomor satu karena bisa diakali dengan cara menggunakan bahasa simbol atau saling mempelajari kebudayaan masing-masing.

3. Karakter Dasar

   Karakter dasar manusia pada dasarnya ada 4, yaitu koleris, melankolis, plegmatis, dan sanguinis. Keempatnya memiliki karakter yang berseberangan. Koleris adalah karakter kuat yang kadang suka menyinggung perasaan. Melankolis adalah karakter yang lembut dan perasa. Sanguinis adalah karakter yang santai. Plegmatis adalah karakter yang suka mengalah. Bayangkan bila keempat karakter ini dipertemukan dalam sebuah komunitas , apa yang akan terjadi? Perbedaan karakter inilah yang memang kadang-kadang menjadi penghambat komunikasi.

4. Kondisi

   Kondisi saat berkomunikasi dengan kawan bicara juga menjadi sebab kesalahpahaman terjadi. Bisa saja saat komunikasi antara dua pihak sedang terjadi, pihak pertama sedang dalam kondisi yang tidak enak. Akibatnya, kondisi yang tidak enak tersebut mempengaruhi cara menangkap pesan dari kawan bicara sehingga terjadilah kesalahpahaman. Bila sudah tahu hambatan-hambatan yang ada pada komunikasi, kita akan tahu cara mengatasinya.

Nama	:
No.Absen	:

LEMBAR EVALUASI 3

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Apa tujuan motivasi menurut saudara?

   Jawaban :

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……

2. Apa harapan saudara dengan belajar memberi motivasi pada orang lain?

   Jawaban :

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……

3. Menurut saudara, bagaimana cara untuk memberi dukungan yang anda tunjukan pada orang lain?

   Jawaban :

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……

   ……

Cerita 3

Tema	**Tujuan**	**Aspek yang ingin dilatih**	**Aspek yang ingin ditiru dari tokoh**	**Kemampuan yang diharapkan**	**Keterangan**
Dukungan	Siswa mampu memberi dukungan kepada lawan bicara.	Bersikap memberi dukungan kepada lawan bicara dan menjadikannya sebuah kebiasaan.	Mengembangkan sikap selalu mendukung kepada orang lain dalam berkomunikasi.	Siswa mampu memahami dan bersikap memberi dukungan kepada orang lain dalam berkomunikasi serta menjadikannya sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa berperan sebagai Lala, Janet, Tata, Diva dan Meli.

NASKAH DRAMA - 3 (DUKUNGAN)

Judul : Motivasi untuk Teman yang Mendapat Nilai Buruk

Tema : Pribadi dan Sosial

Pemain : 5 Orang

Tempat : Depan Ruang Kelas

Waktu : 20 menit

Karakter :

1. Lala (Mendapat Nilai Buruk)
2. Janet (Motivator 1)
3. Tata (Motivator 2)
4. Diva (Motivator 3)
5. Meli (Motivator 4)

Permasalahan :

Lala mendapat nilai buruk padahal sudah belajar semaksimal mungkin dan hasil tidak sesuai ekspektasi yang Lala inginkan.

Komplikasi :

Dalam perbincangan ke lima sahabat mengenai nilai buruk Lala, semuanya memberikan nasehat positif untuk Lala untuk lebih banyak belajar lagi agar tidak mendapat nilai buruk.

Solusi :

Teman-teman berhasil memberi nasihat kepada Lala untuk lebih belajar lagi hingga suatu saat hari nanti Lala bisa mendapatkan nilai yang baik.

Adegan drama dimulai.....

Lala : Selama ini aku sudah banyak belajar, tapi kenapa ya nilaiku masih saja tidak bagus?

Janet : Sabar, kalau nilai kamu masih belum bagus itu berarti kamu harus lebih rajin lagi dalam belajar.

Diva : Benar apa yang dikatakan Janet, kalau kamu lebih rajin dalam belajar, nanti nilai kamu pasti bisa bagus.

Lala : Tapi selama ini aku kan sudah sangat rajin dalam belajar?! Lalu kurang rajin bagaimana lagi?

Tata : Ya kamu harus bisa lebih rajin lagi. Kamu harus ingat, bahwa keberhasilan itu memang tidak selalu datang sesuai yang kita inginkan. Ada kalanya kita masih harus menunggu dan bersabar.

Meli : Aku setuju dengan apa yang disampaikan oleh teman-teman. Apa yang dikatakan oleh Tata itu benar.

Merasa dirinya sudah sangat rajin, Lala pun semakin bingung dengan pernyataan teman-temannya.

Lala : Aku jadi bingung!

Diva : Bingung kepana?

Meli : Iya, kamu bingung kenapa, Lala?

Lala : Aku kan sudah belajar dengan sangat keras, dan hasilnya nilaiku tetap saja dibawah espektasi aku. Lalu apa lagi yang harus aku lakukan.

Janet : Begini, bukannya setiap manusia itu diberikan daya jangkau pemikiran yang berbeda-beda. Jadi, kalau selama ini kamu merasa sudah belajar dengan sangat rajin namun nilai kamu masih jelek, itu artinya kamu harus tetap konsisten belajar dengan rajin serta tetap memelihara rasa kesabaran.

Diva : Iya, aku setuju dengan apa yang dikatakan oleh Janet. Yang penting kamu tetap fokus saja, nanti nilai kamu pasti akan jauh lebih baik dari sekarang. Percayalah!

Lala pun merasa lebih nyaman dengan nasehat yang diberikan oleh Diva. Dia merasa, mungkin suatu hari nanti dia akan jauh lebih mudah dalam memahami mata pelajaran.

Lala	:	Ya sudah, terimakasih banyak atas nasehat kamu Diva, dan juga nasehat teman-teman semuanya. Aku akan tetap fokus belajar, semoga saja kedepannya hasilnya akan lebih baik lagi.
Janet	:	tentu!
Diva	:	bagus.. itu yang harus kamu pegang!
Tata	:	Okay, jangan kuatir.. pokoknya nanti nilai kamu pasti akan meningkat, bahkan jauh lebih baik lagi

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 3

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
B. Hari/ Tanggal : Jumat, 1 Desember 2017
C. Waktu : 08.20-09.20 WIB
D. Tempat : Depan Ruang Kelas
E. Anggota : Kelompok Eksperimen
F. Topik : Dukungan (mampu menghargai perasaan lawan bicara)
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 permasalah yang dibahas.
    b. Anggota kelompok menyampaikan pemahamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
    c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang bersikap empati dan menghargai perasaan orang lain.

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 perasaan lawan bicara.

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

J. Komitmen :

1. Berusaha menghargai perasaan lawan bicara.
2. Berusaha memahami apa yang dirasakan lawan bicara.

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 3

A. Hari/Tanggal : Jumat, 1 Desember 2017
B. Waktu : 08.20-09.20 WIB
C. Tempat : Depan Ruang Kelas
D. Topik Masalah : Empati (mampu menghargai perasaan lawan bicara)
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 menghargai perasaan orang lain

AK : Menyampaikan pengalamannya terkait dengan menghargai perasaan orang lain. Menghargai perasaan orang lain adalah bagaimana cara kita untuk menghormati apa yang sedang dibicarakan oleh orang lain dan apa yang dibicarakan tersebut dapat kita tangkap dan memahami perasaannya.

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 bersikap menghargai perasaan orang lain. Sekarang kita akan melanjutkan dengan memainkan peran bagaimana caranya bersikap menghargai perasaan orang lain.

AK : (paham dan mengerti cara bersikap menghargai perasaan 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 NCDPP, YNA, MN, AW, MR, MPT dan ZRS

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

NCDPP sebagai Jaya, YNA sebagai Iman, MN sebagai Huda, AW sebagai Ahsan, MR sebagai Ali, MPT sebagai Sandy dan ZRS sebagai Silva. Dan untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendikusikannya. 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 temen-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 konseling 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

(Pertemuan ke-4)

A. Tema : Rasa Positif (Memberikan penilaian positif kepada lawan bicara)
B. Topik bahasan : Tugas (Bermain Peran)
C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
E. Sasaran layanan : Siswa kelas VIII F
F. Tempat penyelenggaraan : Depan Ruang Kelas
G. Tanggal penyelenggaraan : 4 Januari 2018
H. Waktu penyelenggaraan : 60 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 mengidentifikasikan diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
   3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)
      a. Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.
J. Kegiatanan 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 suasanan yang terjadi
   d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali kebeberapa 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/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah 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 komunikasi interpersonal rendah.

2. Laijapen

   Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan komunikasi interpersonal rendah.

3. Laijapan

   Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan komunikasi interpersonal.

M. Catatan Khusus :

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

Magelang, 1 November 2017

Koordinator BK	Peneliti
Titik Sulistyani, S.Pd	Fajriani Nurmeilita
NIP. 19660515 199102 2 004	NPM. 13.0301.0061

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL
(Pertemuan ke-4)

A. Tujuan :
   1. Siswa mampu memberikan penilaian positif yang disampaikan orang lain untuk mencapai peningkatan komunikasi interpersonal.
   2. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam komunikasi interpersonal.
   3. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

B. Alat dan bahan :
   1. Absensi
   2. Bolpoin
   3. Skenario

C. Waktu : 60 menit

D. Metode : Diskusi dan bermain peran

E. Penulis : Fajriani Nurmeilita

F. Materi : Memberikan penilaian positif kepada lawan bicara 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. Peneliti mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.

Layanan bimbingan kelompok (Hartinah, 2015: 23) merupakan layanan bimbingan dan konseling 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 pemimpn kelompok berkompeten 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 keterbukaan

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 menungkapkan 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.

PERCAYA TEMAN

1) Buatlah lingkaran-lingkaran kecil yang terdiri dari 5 – 6 orang. Dalam satu lingkaran ada satu orang berdiri di tengah lingkaran. Satu orang yang berdiri di tengah lingkaran tersebut menutup mata dan menyilangkan tangan di depan dada.
2) Kemudian, orang berdiri di tengah lingkaran menjatuhkan diri dengan mata tertutup dan tangan dilipat di depan dada ke arah manapun. Menjatuhkan diri dengan bebas dan tidak kaku.

3) Cara menjatuhkan badan adalah kaki tetap tidak berpindah, namun badan yang jatuh. Orang-orang yang berdiri mengelilinginya harus siap sedia menyangga tubuh orang yang jatuh ke arahnya.
4) Lakukan bergantian. Setiap orang mendapatkan kesempatan untuk berdiri di tengah lingkaran dan menjatuhkan diri secara bebas.
5) Permainan ini dijamin menghilangkan kejenuhan dan rasa ngantuk. Tapi yang paling penting dari permainan ini adalah membangun rasa kepercayaan satu sama lain bahwa kita semua bisa saling melindungi.

Fasilitator menanyakan pada semua peserta, apa yang dirasakan ketika menjatuhkan badan? Apakah ada perasaan takut atau sangat percaya dengan teman yang selalu siap melindungi

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 memberikan penilaian positif terhadap orang lain.
   b. Penyampaian pengalaman/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang cara memberikan penilaian positif terhadap orang lain.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah secara mendalam dengan menggunkan teknik *role playing/* bermain peran
      1) Persiapan dan insttruksi
         a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalah yang akan diambil adalah memberikan penilaian positif kepada orang lain dalam berbicara.
         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.
5) 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 dengan teknik *role playing*.

d. Membahas kegiatan lanjutan. Kegiatan lanjutan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melakukan kesepakan untuk pertemuan selanjutnya.
e. Mengemukakan pesan dan harapan.
f. Diakhiri dengan berdo'a bersama dan salam.

BERPIKIR POSITIF

1. Pentingnya Berpikir Positif

Kalau kita mendengar kata positif pasti kita akan terbayang hal-hal yang baik saja, berpikir positif, bertindak positif, berkelakuan positif yang artinya adalah sesuatu yang baik-baik saja. Dalam menjalani hidup, tentu saja kita sebagai manusia selalu ada masalah n tantangan yang diberikan Tuhan Yang Mahaesa. Apa yang Tuhan berikan itu pastilah untuk menguji kita sebagai hamba apakah tetap berada dijalan-Nya atau tidak. Setiap orang punya masalah tapi yang membedakan orang yang satu dengan yang lain adalah bagaimana orang tersebut me-manage dan menyikapi masalah yang dihadapi.

Secara sadar ataupun tidak, kita sering mengeluh dan berpikir negatif terhadap keadaan atau situasi yang kita alami. Berpikiran negatif kepada sesama manusia saja tidak baik, apalagi kalau kita sampai berpikiran negatif kepada Sang Pencipta?!

2. Manfaat Berpikir Positif dan Senyum

Sudah tidak diragukan lagi bahwa hanya dengan berpikir positif badan kita menjadi sehat, tidak sakit-sakitan, atau bahkan sukses dalam bisnis. Memang dengan berpikir positif urat-urat saraf kita menjadi tidak tegang, sehingga pikiran menjadi jernih, mudah memutuskan hal-hal yang penting. Selain berpikir positif, senyum juga sangat besar pengaruhnya terhadap diri kita. Saya sering menganjurkan teman-teman meluangkan waktunya untuk tersenyum

Orang yang sedih bisa gembira dengan senyum. Orang marah akan reda jika bisa tersenyum. Jika tidak bisa tersenyum, dipaksakan untuk tersenyum

dengan cara menarik ujung bibir seperti orang yang sedang tersenyum. Dengan cara tersebut sudah terbukti mengendorkan urat saraf yang tegang.

Dalam buku The Secret juga diungkapkan bahwa pikiran positif menjadi dasar utama dalam mencapai kesuksesan. Bahkan orang yang sakit pun akan sembuh hanya dengan berpikir positif. Tetapi mudahkah kita untuk berpikir positif?

Jadi, dengan berpikir positif dan senyum, hati menjadi tenang, pikiran menjadi jernih, saraf tidak tegang, dan bekerja akan menjadi lebih lagi. Mari kita mulai hari-hari dengan berpikir positif dan senyum serta syukur.

3. Membangun Sikap Berpikir Positif

Ada 12 cara untuk membangun sikap menjadi lebih positif, antara lain :

1. Kamu bisa memilih bersikap optimis
2. Kamu bisa memilih menerima segalanya apa adanya
3. Kamu bisa memilih cepat pulih
4. Kamu bisa memilih cerita
5. Kamu bisa memilih bersikap antusias
6. Kamu bisa memilih lebih peka
7. Kamu bisa memilih humor
8. Kamu bisa memilih sportif
9. Kamu bisa memilih rendah hati
10. Kamu bisa memilih bersyukur
11. Kamu bisa memilih beriman
12. Kamu bisa memilih berpengharapan

Nama	:
No.Absen	:

LEMBAR EVALUASI 4

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Apa tujuan berpikir positif menurut saudara?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

2. Apa harapan saudara dengan belajar memberikan penilaian positif pada orang lain?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

3. Menurut saudara, bagaimana cara untuk memberikan penilaian positif yang Anda tunjukan dengan interaksi kepada orang lain?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

Cerita 4

Tema	**Tujuan**	**Aspek yang ingin dilatih**	**Aspek yang ingin ditiru dari tokoh**	**Kemampuan yang diharapkan**	**Keterangan**
Rasa Positif	Siswa mampu memberikan penilaian positif kepada orang lain.	Memberikan Penilaian positif kepada orang lain dan menjadikannya sebuah kebiasaan.	Mengembangkan rasa positif kepada orang lain dalam berkomunikasi.	Siswa mampu memahami dan memberikan penilaian positif kepada orang lain dalam berkomunikasi serta menjadikannya sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa berperan sebagai Nisa, Ita, Sisil, Ranti, Febri, Sani dan Noni.

NASKAH DRAMA - 4 (RASA POSITIF)

Judul : Memberikan Penilaian Positif kepada Orang Lain

Tema : Pribadi dan Sosial

Pemain : 7 Orang

Tempat : Depan Ruang Kelas

Waktu : 20 menit

Karakter :

1. Nisa (Anggota - Baik)
2. Ita (Anggota - Baik)
3. Sisil (Anggota - Jahat)
4. Ranti (Anggota - Baik)
5. Febri (Ketua Kelas - Tegas)
6. Sani (Anggota - Jahat)
7. Noni (Bendahara Kelas - Pendiam)

Permasalahan :

Ketua OSIS mengadakan rapat untuk membahas PENSI ulang tahun sekolah. Dalam rapat tersebut dihadiri semua anggota, tetapi ada salah satu siswa tidak datang saat rapat yaitu Noni. Dalam rapat tersebut Sisil dan Sani beranggapan bahwa Noni tidak hadir rapat karena sedang pacaran dan menuduh Noni yang tidak-tidak.

Komplikasi :

Dari keenam orang yang terlibat diskusi, dua diantaranya sering berpikiran negatif kepada temannya. Dua temannya tersebut adalah Sisil dan Sani. Mereka berdua beranggapan bahwa Noni tidak berangkat rapat karena sedang pacaran.

Solusi :

Febri berhasil menyadarkan Sisil dan Sani tentang pentingnya berpikiran positif kepada teman walaupun teman tersebut tidak datang ataupun tidak ada ditempat. Akhirnya Sisil dan Sani meminta maaf kepada Noni karena telah berpikiran negatif tentang dirinya.

Adegan drama dimulai.....

Febri : selamat siang teman-teman semua, apakah sudah siap untuk mengikuti rapat kali ini?

(semua anggota rapat menjawab "siaaaaappppp")

Febri : Baiklah, rapat kali ini kita akan membahas tentang PENSI ulang tahun sekolah yang akan diadakan 1 bulan lagi. Sebelum rapat saya mulai saya akan mengabsen kalian terlebih dahulu.

Febri : Nisa ?

Nisa : Hadir

Febri : Ita ?

Ita : Hadir

Febri : Sisil

Sisil : Siap, hadir

Febri : Ranti ?

Ranti : Hadir

Febri : Sani ?

Sani : Hadir

Febri : Noni ?

Febri : Noni, mana Noni ?

(semua hanya diam dan melirik sana sini melihat keberadaan Noni)

Nisa : Noni tidak hadir ?

Febri : Noni kenapa tidak hadir ? mungkin ada yang tahu ?

Sisil : (teriak) lagi jalan sama si doi kali.....

Ranti : Huuuuuuuussssshhhh jangan kayak gitu Sisil

Sisil : Laaaaaah emang kan dia tidak ikut rapat karena lagi jalan sama pacarnya?

Sani : Betul tuuuuh kata Sisil, dia lebih mentingin jalan sama pacarnya daripada ikut rapat

Ita : Jangan lah kalian meduh yang tidak-tidak kalau belum ada bukti

Sisil & Sani : Buktikan saja besok pagi kalau dia berangkat sekolah bakal ku tanya dia.

Febri : Sudaaaaaahhhh.... mau dilanjutkan gak nih rapatnya

Nisa : Lanjutkan aja, hiraukan saja apa yang dikatakan Sisil dan Sani yang sangat tidak bermutu itu.

Febri : Kita mulai rapatnya ya, baik sekarang pembagian tugas tergantung seksi-seksi pada bidangnya masing-masing ya ?

(Febri menjelaskan tentang pembagian tugas masing-masing)

Febri : Ada yang belum paham ????

(serentak bilang "pahaaaaammmm")

Febri : Baiklah, sekarang waktu sudah sore alangkah baiknya rapat kita lanjutkan keesokan harinya dijam istirahat. Bagaimana teman-teman pada setuju gak nih ?

(semua "setujuuuuuuuuuuuuuuu")

Febri : Ya sudah, saya akhiri rapat kali ini ya teman-teman Assalamualaikum wr.wb

Semua menjawab Waalaikumsalam wr.wb

Esok hari rapat dimulai jam istirahat

Semua anggota OSIS berkumpul lengkap termasuk ada Noni

Sisil : Eeeehhh Noni !!!! kemarin situ gak berangkat rapat kenapa ? Kamu jalan kan sama Doi ? jujur aja deh kamu

Sani : Iya Noni, kamu jujur aja dehhh kita semua tahu kok

Ita : Kitaaaa ??????? loe aja kali San....

Noni : Udaaah... emangnya ada apa sih ?

Sisil : Lagaknya kamu sok gak tau !!!

Febri : Ada apa ini kok kalian pada ribut-ribut ?

Ita : Ini nih Sisil sama Sani nuduh Noni yang enggak-enggak

Febri : Coba Nisa jelaskan apa yang sebenarnya terjadi?

Nisa : Begini Noni, teman kamu Sisil dan Sani berpikiran negatif tentang kamu karena kamu kemarin tidak ikut rapat. Teruuusss kamu dituduh jalan sama Doi

Noni : Astagfirullahal'azim, tega-teganya kamu Sisil, Sani menuduh aku yang enggak-enggak. Aku minta maaf kemarin aku tidak

ikut rapat karena ibu saya sakit, waktu jam terakhir pelajaran aku di sms kalo ibuku habis jatuh dari kamarmandi dan tidak bisa berdiri. Lhaa kemudian aku jam terakir langsung bergegas pulang. Aku minta maaf ya teman-teman kemarin tidak mohon ijin terlebih dahulu karena aku dapat kabar mendadak.

Nisa : Tuuuuuuh dengerin Sil..... San..... makanya jangan suka nuduh-nuduh orang

Ranti : Bener tuuuuhhhh... jadi orang tu jangan berpikiran negatif dulu, berpikirlah positif kepada teman sendiri

Febri : Lain kali kalian berdua (Sisil dan Noni) kalau belum tahu keadaan yang sebenarnya jangan berpikiran negatif dahulu ya ? coba kamu pikir dulu kalau mau berbicara. Berpikirlah positif kepada teman walaupun kita belum tau keadaan yang sebenarnya terjadi. Ayo sekarang kalian minta maaf sama Noni

Sisil : Aku minta maaf ya Non karena udah nuduh kamu yang enggak-enggak

Sani : Aku juga minta maaf ya Non, aku gak tau kalo ibu kamu sakit

Noni : Gapapa kok, aku maafin. Lain kali jangan diulangi lagi ya

Sisil & Sani : Baik Non *(sambil berjabat tangan)*

Akhirnya mereka berdamai.....

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 4

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
B. Hari/ Tanggal : Kamis, 4 Januari 2018
C. Waktu : 07.20-08.20 WIB
D. Tempat : Depan Ruang Kelas
E. Anggota : Kelompok Eksperimen
F. Topik : Rasa Positif (mampu memberikan penilaian positif kepada lawan bicara)
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 permasalah yang dibahas.
    b. Anggota kelompok menyampaikan pemahamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
    c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang memberikan penilaian positif kepada orang lain.

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 : Memberikan penilaian positif kepada lawanbicara.

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

J. Komitmen :

1. Berusaha memberikan penilaian positif kepada lawan bicara.
2. Berusaha tidak berprasangka buruk kepada lawan bicara.

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 4

A. Hari/Tanggal : Kamis, 4 Januari 2018
B. Waktu : 07.20-08.20 WIB
C. Tempat : Depan Ruang Kelas
D. Topik Masalah : Rasa Positif (mampu memberikan penilaian positif kepada lawan bicara)
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 topic permasalahan yang akan kita bahas adalah memberikanpenilaian positif kepada orang lain.

AK : Menyampaikan pengalamannya terkait dengan memberikan penilaian positif kepada orang lain. Memberikan penilaian positif kepada orang lain adalah bagaimana cara kita untuk berpikir positif dengan apa yang sedang dibicarakan oleh orang lain dan apa yang dibicarakan tersebut dapat kita tangkap dan memberikan penilaian positif kepada lawan bicara kita.

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 memberikan penilaian positif kepada orang lain. Sekarang kita akan melanjutkan dengan memainkan peran bagaimana caranya memberikan penilaian positif kepada orang lain.

AK : (paham dan mengerti cara memberikan penilaian positif kepada 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 MPT, HVA, ZRS, MN, LRM, NCDPP dan AW

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 MPT sebagai Nisa, HVA sebagai Ita, ZRS sebagai Sisil, MN sebagai Ranti, LRM sebagai Febri, NCDPP sebagai Sani dan AW sebagai Noni. Dan untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendikusikannya. 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 temen-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

(Pertemuan ke-5)

A. Tema : Kesetaraan (Menumbuhkan perasaan sama kerhadap lawan bicara)
B. Topik bahasan : Tugas (Bermain Peran)
C. Bidang bimbingan : Pribadi dan sosial
D. Fungsi layanan : Pemahaman dan pengembangan
E. Sasaran layanan : Siswa kelas VIII F
F. Tempat penyelenggaraan : Ruang Kelas
G. Tanggal penyelenggaraan : 8 Januari 2018
H. Waktu penyelenggaraan : 60 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 mengidentifikasikan diri dampak alternatif penyelesaian masalah.
3. *Action* (unjuk kinerja/rencana kegiatan)

   Anggota kelompok dapat membuat rencana dalam penyelesaian masalah.

J. Kegiatanan layanan :

1. Tahap I : Pembentukan Kelompok
   g. Mengucapkan salam dan terimakasih .
   h. Berdo’a bersama

i. Mengungkapkan pengertian dan tujuan kegiatan bimbingan kelompok.
j. Menjelaskan cara-cara dan asas-asas kegiatan bimbingan kelompok.
k. Saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri.
l. 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 suasanan yang terjadi
   d. Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota, kalau perlu kembali kebeberapa 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/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah 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 komunikasi interpersonal rendah.

2. Laijapen

Memonitor perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan komunikasi interpersonal rendah.

3. Laijapan

Memantau perubahan tingkah laku anggota kelompok kaitannya dengan peningkatan komunikasi interpersonal.

M. Catatan Khusus :

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

Magelang, 1 November 2017

Koordinator BK	Peneliti
Titik Sulistyani, S.Pd	Fajriani Nurmeilita
NIP. 19660515 199102 2 004	NPM. 13.0301.0061

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL
(Pertemuan ke-5)

A. Tujuan :
   1. Siswa mampu menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain untuk mencapai peningkatan komunikasi interpersonal.
   2. Siswa mampu membuat keputusan terhadap masalah yang menjadi penghambat dalam komunikasi interpersonal.
   3. Siswa memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal.

B. Alat dan bahan :
   1. Absensi
   2. Bolpoin
   3. Skenario

C. Waktu : 60 menit

D. Metode : Diskusi dan bermain peran

E. Penulis : Fajriani Nurmeilita

F. Materi : Menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain 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 konseling 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 pemimpn kelompok berkompeten 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 keterbukaan

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 menungkapkan 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.

MEMAHAT PATUNG

Permainan ini bisa dipakai untuk menyadarkan peserta bahwa manusia tidak bisa dibentuk sedemikian rupa oleh orang lain. Langkah – langkah :

1) Minta beberapa orang peserta untuk tampil ke depan.
2) Minta satu orang untuk menjadi pemahat patung, satu orang lainnya menjadi patung itu sendiri.
3) Minta pemahat patung untuk mulai bekerja menjadikan patung itu sesuai dengan keinginannya dengan cara membimbing posisi kepala, kaki, tangan, tubuh patungnya (misal : tangan kanan ke

atas, tangan kiri memegang kepala, lutut kanan bertumpu di lantai, kepala belok ke kiri, dsb).

4) Minta patung untuk menuruti semua posisi yang diminta oleh pemahat (selama proses, pemahat dan patung tidak boleh saling berbicara)
5) Setelah selesai, ajukan pertanyaan kepada para pemahat : Apakah menyenagkan membuat patung sesuai keinginannya sendiri ?
6) Ajukan juga pertanyaan kepada para pemahat : Apakah menyenangkan untuk dibentuk sedemikian rupa oleh orang lain?
7) Kemudian diskusikan bersama peserta : Apakah manusia bisa dibentuk sedemikian rupa oleh orang lain ? Apakah anak – anak bisa ? Apakah orang dewasa bisa ? Bagaimana tanggapan peserta tentang permainan ini ?

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 menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain.
   b. Penyampaian pengalaman/ permasalah dari anggota kelompok mengenai topik yang dibahas. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok untuk menyampaikan atau menceritakan pengalamannya tentang cara menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain.
   c. Anggota kelompok membahas topik permasalah secara mendalam dengan menggunkan teknik *role playing/* bermain peran
      1) Persiapan dan insttruksi
         a) Menentukan permasalahan yang akan dimainkan. Permasalah yang akan diambil adalah menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain dalam berbicara.
         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.

d. Ulangan Permainan

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

e. 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 dengan teknik *role playing*.

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

e. Mengemukakan pesan dan harapan.

f. Diakhiri dengan berdo’a bersama dan salam.

KEBERAGAMAN DAN KESETARAAN SOSIAL DI MASYARAKAT

Struktur masyarakat Indonesia yang beragam ditandai oleh ciri-ciri yang unik. Secara horizontal, mereka ditandai oleh adanya kesatuan-kesatuan sosial berdasarkan perbedaan- perbedaan suku bangsa, perbedaan agama, perbedaan adat, serta perbedaan kedaerahan. Sedangkan secara vertikal, struktur masyarakat Indonesia ditandai oleh adanya perbedaan vertikal antara lapisan atas dan lapisan bawah yang cukup tajam.

Diferensiasi Sosial

Diferensiasi sosial adalah suatu proses perolehan hak dan kewajiban seseorang dalam masyarakat yang berbeda satu sama lain atas dasar-dasar tertentu yang tidak menunjukkan adanya tingkatan yang lebih tinggi atau lebih rendah Perbedaan dalam diferensiasi sosial merupakan perbe- daan secara horizontal Diferensiasi bisa berkembang menjadi stratifikasi apabila perbedaan ras dan kewajiban tersebut dijadikan seba- gai ukuran untuk memperoleh hak istimewa.

1. *Diferensiasi berdasar ras*

   Ras adalah ketegori individu yang secara turun temurun memiliki ciri-ciri fisik dan biologis tertentu yang sama (Bruce J. Cohen). Ras adalah suatu kelompok manusia yang memiliki ciri-ciri fisik bawaan yang sama (Horton dan Hunt).

   Diferensiasi Ras Menurut A.L. Kroeber Ras Austroloid mencakup penduduk asli Australia (Aborigin). Ras Mongoloid mencakup Asiatic Mongoloid, Malayan Mongoloid, American Mongoloid. Ras Kaukasoid mencakup Nordic, Alpine, Mediteranian, Indic. Ras Negroid mencakup African Negroid, Negrito, Melanesian. Ras Khusus mencakup Bushman, Veddoid, Polynesian, Ainu.

2. *Suku Bangsa (Etnik)*

Masyarakat yang tersebar di berbagai pulau akan memiliki perbedaan budaya. Suku bangsa adalah kelompok masyarakat yang memiliki kesamaan budaya dan seringkali memiliki bahasa yang sama. Mereka percaya memiliki ikatan darah dan nenek moyang yang sama. Ciri Mendasar Dari Suku Bangsa suku bangsa memiliki kesamaan budaya sebagai berikut:

- Ciri fisik
- Bahasa daerah
- Kesenian
- Adat-istiadat

3. *Diferensiasi Agama*

Pada prinsipnya manusia adalah makhluk yang memiliki rasa kagum terhadap sesuatu yang dianggap lebih hebat dari dirinya. Atas dasar itu kita sangat sulit menyatakan bahwa kepercayaan sendiri lebih baik dari kepercayaan yang lain. Dalam perkembangannya agama mempengaruhi masyarakat dan juga sebaliknya sehingga terjadi interaksi yang dinamis. Komponen-komponen Agama:

- Emosi keagamaan
- System keyakinan
- Upacara keagamaan
- Tempat ibadah
- Umat

4. *Diferensiasi Jenis Pekerjaan*

Diferensiasi profesi merupakan pengelompokan masyarakat yang didasarkan pada jenis pekerjaan atau profesinya. Profesi biasanya berkaitan dengan suatu keterampilan khusus. Perbedaan profesi biasanya berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Contoh: nelayan memiliki kehidupan yang lebih keras dibandingkan masyarakat yang tinggal di pengunungan

5. *Diferensiasi Jenis Kelamin*

Pada masyarakat tertentu, perbedaan jenis kelamin menentukan tingkatnya.

Gender: perilaku yang diharapkan masyarakat sesuai dengan jenis kelaminnya. Alasan keluarga mementingkan anak laki-laki dari pada anak perempuan:

- Alasan tenaga kerja
- Meneruskan keturunan terutama pada masyarakat patrilineal
- Menjaga anak perempuan lebih sulit dibanding laki-laki

Diskriminasi Gender

Perempuan dianggap sebagai warga kelas dua Alasan perlakuan tersebut: Wanita dianggap makhluk lemah (hamil, datang bulan, fisik lebih lemah) Emosional dan sensitif (mudah iba, menangis).

Nama	:
No.Absen	:

LEMBAR EVALUASI 5

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan pendapat saudara :

1. Apa tujuan menghargai perbedaan antar sesama menurut saudara?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

2. Apa harapan saudara dengan menghargai orang lain yang berbeda suku, ras dan agama sengan kita?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

3. Menurut saudara, bagaimana cara untuk bersikap menghargai perbedaan antar sesama yang Anda tunjukan saat interaksi kepada orang lain?

   Jawaban :

   ……
   ……
   ……
   ……
   ……
   ……

Cerita 5

Tema	Tujuan	Aspek yang ingin dilatih	Aspek yang ingin ditiru dari tokoh	Kemampuan yang diharapkan	Keterangan
Kesetaraan	Siswa mampu bersikap horisontal kepada orang lain.	Bersikap horisontal kepada orang lain dan menjadikannya sebuah kebiasaan.	Mengembangkan sikap horisontal kepada orang lain dalam berkomunikasi.	Siswa mampu memahami dan bersikap horisontal kepada orang lain dalam berkomunikasi serta menjadikannya sebuah kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa berperan sebagai Lita, Tika, Karol, Habibah, Amel dan Izzah

NASKAH DRAMA - 5 (KESETARAAN)

Judul : Berteman Beda Suku

Tema : Pribadi dan Sosial

Pemain : 6 Orang

Tempat : Ruang Kelas

Waktu : 20 menit

Karakter :

1. Lita (Guru)
2. Tika (Jahat)
3. Karol (Jahat)
4. Habibah (Anak Baru - Baik, Polos)
5. Amel (Baik)
6. Izzah (Baik)

Permasalahan:

Ada siswa baru bernama Habibah yang berasal dari jawa. Dengan bahasa yang medok, ada beberapa teman Habibah yang tidak suka karena terlihat sangat kampungan. Habibah merasa rendah diri ketika berhadapan dengan Tika dan Karol yang sangat membencinya. Dari pelajaran yang disampaikan Guru (Lita) tentang suku di Indonesia, murid-murid mengerti akan perbedaan suku di Indonesia yang harus tetap dijaga kesatuannya. Oleh dari itu, murid-murid paham perbedaan suku bukan penghalang untuk berteman.

Solusi:

Guru (Lita) berhasil menyadarkan Tika dan Karol untuk berteman dengan siapa saja yang berbeda suku atas dasar kesatuan Indonesia.

Adegan drama dimulai.....

Pada suatu pagi hari yang cerah…

Guru (Lita)	:	Anak-anak.. Hari ini kita kedatangan 1 orang teman baru.
Semua Murid	:	Yeeeeyyy !!!!
Tika	:	Memang, dia siapa, Bu?
Guru (Lita)	:	Ya, dia ada di luar. Nak, ayo masuk.....
		(Habibah masuk dengan malu-malu)
Guru (Lita)	:	Baik, sekarang, perkenalkan diri kamu ya Nak
Habibah	:	*(Dengan logat Jawa)* "Hallo, konco-konco. Kenalno, Jenengku Habibah Hafshah, asalku SMP N loro Suroboyo. Tulung ajarono aku yo.
Karol	:	Weee, medok sekaliiiiii!
Semua murid	:	Hahahahahaaha (tertawa)
Guru (Lita)	:	Sudah, sudah…. Ayo, Habibah. Silahkan duduk
Amel	:	Eh, kamu.. Duduk disebelah aku aja!
Habibah	:	Maturnuhun yo. (Lalu duduk disebelah Amel) Oh ya, sampean jenenge sopo?
Amel	:	Namaku Amel…"
Habibah	:	Oooh, Amel… Seneng kenalan denganmu, Amel…
Amel	:	Ya, Habibah

Bel istirahat pun berbunyi..

Karol, Izzah, Tika	:	Hey, Amel! Yuk jajan!
Amel	:	Ayo.. Oh ya, Habibah, kamu mau ikut gak?
Karol		Udahlah, Mel, lu gak usah ngajak-ngajak dia!" (Nunjuk Habibah)
Tika	:	Tau, lo Mel.. Mendingan gak usah! (Mendukung Karol)
Izzah	:	Yaudah, ajak saja Habibah. Kasian tau..
Karol	:	Tapi kannnnnn.....
Habibah	:	Sudahlah, aku ndak usah ikut. Lebih baik aku dikelas.
Izzah	:	Gapapa kok, Bibah. Ayo, ikut aja!" (Menarik tangan Habibah

bermaksud untuk mengajak Habibah supaya Habibah mau ikut pergi)

Tika : Mel, kenapa sih lo ngajak-ngajak dia? Gak asyik tau! Udah logatnya medok-medok gitu lagi!

Amel : Sudahlah, kalian ini kenapa sih? Dia kan teman baru kita. Gak salah kan kalau kita ajak?

Izzah : (Mengangguk setuju) Benar itu yang dikatakan Amel

Karol : Tapi kan, Dia itu bener-bener deh. Logat aslinya kentel banget!

Tika : Bener tuh!

Amel : Iyaaa, terus salah ya kalau logat Dia terlalu kental seperti itu?

Karol : Enggak sih. Cuma, gue bingung aja sama kalian… Emang kalian ngerti ya apa yang dia bilang? (Sambil menunjuk Habibah)

Amel : Ngertilah. Sedikit-sedikit.

Izzah : Sudahlah, urusan itu tidak usah dipermasalahkan. Yang penting, sekarang Habibah jadi teman kita.

Karol & Tika : Males banget gue jadi temen anak kampung itu.

Izzah : Kalian semua kenapa sih, tidak pernah mau jadi teman Habibah.

Amel : Iya, memang kenapa sih, meskipun dia beda suku sama kita, kita tetap tidak boleh memilih-milih teman

Habibah : Ndak papa to amel, aku ini memang kampungan kok. Ndak usah belain aku.

Izzah : Sudah-sudah. Kamu jangan merasa rendah diri begitu, memang teman-teman kita seperti itu. Tidak usah dimasukkan ke hati ya.

Tiba-tiba Bu guru (Lita) datang menemui anak-anak itu

Guru (Lita) : Ada apa anak-anak, kok seperti ada masalah? Kenapa Habibah terlihat murung?

Habibah : Ndak ada apa-apa kok, Bu.

Guru (Lita)	:	Benar tidak ada apa-apa?
Izzah	:	Bohong, Bu.
Amel	:	Karol dan Tika tidak mau menjadi teman Habibah
Izzah	:	Iya, Bu.
Guru (Lita)	:	Kenapa?”
Karol & Tika	:	Soalnya dia beda suku sama kita, sama kampungan lagi, Bu.
Guru (Lita)	:	Begini, walaupun kita berbeda-beda suku. Kita tetap harus bersatu. Tidak boleh memilih-milih teman. Karena di Indonesia itu, tidah hanya suku kita saja. Masih banyak suku lain
Karol & Tika	:	Baik Bu.
Guru (Lita)	:	Untuk Habibah, mulai sekarang harus mulai belajar Bahasa Indonesia agar yang lainnya mengerti dan tidak menjauhi kamu. Karena Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan yang digunakan di Negara kita.
Habibah	:	Ya, Bu.
Karol	:	Maafin aku sama Tika ya? Karena sudah sering mengejek dan mengolok-ngolok kamu.
Habibah	:	Ndak papa kok.”

Akhirnya mereka semua menjadi sahabat sejati. Tidak pernah bertengkar.Dan selalu bersama-sama dalam menghadapi situasi baik susah maupun senang.

LAPORAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK 5

A. Jenis Layanan : Layanan bimbingan kelompok
B. Hari/ Tanggal : Senin, 8 Januari 2018
C. Waktu : 07.20-08.20 WIB
D. Tempat : Ruang Kelas
E. Anggota : Kelompok Eksperimen
F. Topik : Kesetaraan (mampu menumbuhkan perasaan sama terhadap lawan bicara)
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 permasalah yang dibahas.
    b. Anggota kelompok menyampaikan pemahamannya terkait topik permasalahan yang dibahas.
    c. Pemimpin kelompok memilih pemain untuk memainkan skenario *role playing* tentang menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain.

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 : Menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain.
I. Suasanan Kegiatan : Dinamika kelompok terbangun, santai dan kondusif
J. Komitmen :
   a. Berusaha menumbuhkan perasaan yang sama terhadap orang lain.
   b. Berusaha tidak membeda-bedakan lawan bicara berdasarkan suku, ras, maupun agama.
   c. Berusaha menghormati perbedaan pendapat.
K. Kesan dan Pesan :
   a. Kesan : Senang dan seru sekali mengikuti bimbingan kelompok
   b. Pesan : Kegiatan bimbingan kelompok lebih menyenangkan jika pemain peran lebih serius lagi dalam memainkan perannya.

HASIL PELAKSANAAN BIMBINGAN KELOMPOK 5

A. Hari/Tanggal : Senin, 8 Januari 2018
B. Waktu : 07.20-08.20 WIB
C. Tempat : Ruang Kelas
D. Topik Masalah : Kesetaraan (mampu menumbuhkan perasaan sama terhadap lawan bicara)
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 menumbuhkan perasaan sama terhadap lawan bicara.

AK : Menyampaikan pengalamannya terkait dengan menumbuhkan perasaan sama terhadap lawan bicara. Menumbuhkan perasaan sama terhadap lawan bicara adalah bagaimana cara kita untuk memiliki perasaan yang sama walaupun orang yang kita ajak bicara berbeda dengan kita, berbeda seperti suku, ras maupun agama. Jadi kita tidak boleh membeda-bedakan orang yang kita ajak bicara berdasarkan kesatuan bangsa indonesia.

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 menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain. Sekarang kita akan melanjutkan dengan memainkan peran bagaimana caranya menumbuhkan perasaan sama terhadap orang lain.

AK : (paham dan mengerti cara menumbuhkan perasaan sama terhadap 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 LRM, NCDPP, NS, MN, MPT dan ZRS

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 LRM sebagai Lita (Guru), NCDPP sebagai Karol, NS sebagai Habibah, MN sebagai Amel, MPT sebagai Izzah dan ZRS sebagai Tika. Dan untuk teman-teman yang lain akan menjadi pengamat jalannya bermain peran serta mendikusikannya. 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 temen-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.

LAMPIRAN 7

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

JADWAL PELAKSANAAN

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*

No	Hari , Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	Kamis, 23 November 2017	07.20-08.20	*Pre test*	Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
2	Senin, 27 November 2017	07.20-08.20	Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* Indikator Keterbukaan (memiliki niat untuk membuka diri kepada lawan bicara)	Kelompok Eksperimen
3	Rabu, 29 November 2017	08.20-09.20	Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* Indikator Empati (mampu menghargai perasaan lawan bicara)	Kelompok Eksperimen
4	Jum'at, 1 Desember 2017	08.20-09.20	Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* Indikator Dukungan (tidak menghakimi perkataan yang disampaikan lawan bicara)	Kelompok Eksperimen
5	Kamis, 4 Januari 2018	07.20-08.20	Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* Indikator Rasa Positif (memberikan penilaian positif kepada lawan bicara)	Kelompok Eksperimen

6	Senin, 8 Januari 2018	07.20-08.20	Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* Indikator Kesetaraan (menumbuhkan perasaan yang sama terhadap orang lain)	Kelompok Eksperimen
7	Kamis, 11 Januari 2018	09.20-10.20	*Post test*	Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

LAMPIRAN 8

Data *Post Test* Skala Keterampilan Komunikasi Interpersonal

DATA *POST TEST*

SKALA KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL

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	
KELOMPOK EKSPERIMEN																															
1	AW	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	123
2	LRM	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	114
3	HVA	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	125
4	MPT	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	2	3	5	5	3	124
5	MN	5	4	4	4	2	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	132
6	MR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	145
7	NS	3	3	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	134
8	YNA	3	5	4	4	3	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	119
9	ZRS	5	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	5	4	4	5	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	3	102
10	NCDPP	4	4	4	5	4	4	5	4	5	3	5	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	3	4	4	4	3	5	120
KELOMPOK KONTROL																															
1	AAR	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	122
2	FG	4	3	3	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	2	4	3	4	4	3	97
3	KA	5	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	3	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	117
4	F	3	1	3	1	2	2	3	3	1	2	2	2	3	3	5	3	2	4	5	1	5	4	3	2	3	4	5	5	5	87
5	RDP	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	129
6	RBP	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	116
7	RK	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	5	5	3	5	5	4	4	5	3	5	4	4	5	3	4	5	121
8	RBAY	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	115
9	RIH	4	4	4	4	3	2	4	5	3	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	113
10	PIS	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	107

LAMPIRAN 9

Hasil Uji Normalitas

HASIL UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

Kelompok	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pre Test Eksperimen	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%
Post Test Eksperimen	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%
Pre Test Kontrol	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%
Post Test Kontrol	10	100,0%	0	0,0%	10	100,0%

Descriptives

Kelompok			Statistic	Std. Error
Pre Test Eksperimen	Mean		113,70	3,682
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	105,37	
		Upper Bound	122,03	
	5% Trimmed Mean		114,17	
	Median		113,50	
	Variance		135,567	
	Std. Deviation		11,643	
	Minimum		90	
	Maximum		129	
	Range		39	
	Interquartile Range		17	
	Skewness		-,679	,687
	Kurtosis		,683	1,334
Post Test Eksperimen	Mean		123,80	3,699
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	115,43	
		Upper Bound	132,17	
	5% Trimmed Mean		123,83	
	Median		123,50	
	Variance		136,844	
	Std. Deviation		11,698	

	Minimum	102	
	Maximum	145	
	Range	43	
	Interquartile Range	15	
	Skewness	-,028	,687
	Kurtosis	,942	1,334
Pre Test Kontrol	Mean	114,10	3,136
	95% Confidence Interval for Mean — Lower Bound	107,01	
	95% Confidence Interval for Mean — Upper Bound	121,19	
	5% Trimmed Mean	114,44	
	Median	118,00	
	Variance	98,322	
	Std. Deviation	9,916	
	Minimum	95	
	Maximum	127	
	Range	32	
	Interquartile Range	13	
	Skewness	-,986	,687
	Kurtosis	,291	1,334
Post Test Kontrol	Mean	106,40	2,841
	95% Confidence Interval for Mean — Lower Bound	99,97	
	95% Confidence Interval for Mean — Upper Bound	112,83	
	5% Trimmed Mean	106,83	
	Median	109,00	
	Variance	80,711	
	Std. Deviation	8,984	
	Minimum	87	
	Maximum	118	
	Range	31	
	Interquartile Range	12	
	Skewness	-1,155	,687
	Kurtosis	1,419	1,334

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
ilai	Pre Test Eksperimen	,175	10	,200*	,941	10	,568
	Post Test Eksperimen	,159	10	,200*	,977	10	,948
	Pre Test Kontrol	,253	10	,069	,895	10	,195
	Post Test Kontrol	,227	10	,156	,906	10	,254

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN 10

Hasil Uji Homogenitas

HASIL UJI HOMOGENITAS

Descriptives

Nilai

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Pre Test Eksperimen	10	113,70	11,643	3,682	105,37	122,03	90	129
Post Test Eksperimen	10	123,80	11,698	3,699	115,43	132,17	102	145
Pre Test Kontrol	10	114,10	9,916	3,136	107,01	121,19	95	127
Post Test Kontrol	10	106,40	8,984	2,841	99,97	112,83	87	118
Total	40	114,50	11,974	1,893	110,67	118,33	87	145

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,147	3	36	,931

LAMPIRAN 11

Hasil Uji Anova

HASIL UJI ANOVA

ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1529,000	3	509,667	4,516	,009
Within Groups	4063,000	36	112,861		
Total	5592,000	39			

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Nilai

	(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
LSD	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100*	4,751	,040	-19,74	-,46
		Pre Test Kontrol	-,400	4,751	,933	-10,04	9,24
		Post Test Kontrol	7,300	4,751	,133	-2,34	16,94
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100*	4,751	,040	,46	19,74
		Pre Test Kontrol	9,700*	4,751	,049	,06	19,34
		Post Test Kontrol	17,400*	4,751	,001	7,76	27,04
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,751	,933	-9,24	10,04
		Post Test Eksperimen	-9,700*	4,751	,049	-19,34	-,06
		Post Test Kontrol	7,700	4,751	,114	-1,94	17,34
	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,751	,133	-16,94	2,34
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,751	,001	-27,04	-7,76
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,751	,114	-17,34	1,94
Bonferroni	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100	4,751	,243	-23,36	3,16
		Pre Test Kontrol	-,400	4,751	1,000	-13,66	12,86
		Post Test Kontrol	7,300	4,751	,799	-5,96	20,56
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100	4,751	,243	-3,16	23,36
		Pre Test Kontrol	9,700	4,751	,291	-3,56	22,96
		Post Test Kontrol	17,400*	4,751	,005	4,14	30,66
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,751	1,000	-12,86	13,66
		Post Test Eksperimen	-9,700	4,751	,291	-22,96	3,56
		Post Test Kontrol	7,700	4,751	,683	-5,56	20,96

	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,751	,799	-20,56	5,96
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,751	,005	-30,66	-4,14
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,751	,683	-20,96	5,56
Games-Howell	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100	5,219	,249	-24,85	4,65
		Pre Test Kontrol	-,400	4,836	1,000	-14,10	13,30
		Post Test Kontrol	7,300	4,651	,421	-5,93	20,53
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100	5,219	,249	-4,65	24,85
		Pre Test Kontrol	9,700	4,849	,225	-4,04	23,44
		Post Test Kontrol	17,400*	4,664	,008	4,13	30,67
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,836	1,000	-13,30	14,10
		Post Test Eksperimen	-9,700	4,849	,225	-23,44	4,04
		Post Test Kontrol	7,700	4,231	,297	-4,27	19,67
	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,651	,421	-20,53	5,93
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,664	,008	-30,67	-4,13
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,231	,297	-19,67	4,27

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Nilai

			Mean Difference	Std.		95% Confidence Interval	
	(I) Kelompok	(J) Kelompok	(I-J)	Error	Sig.	Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100	4,751	,164	-22,90	2,70
		Pre Test Kontrol	-,400	4,751	1,000	-13,20	12,40
		Post Test Kontrol	7,300	4,751	,427	-5,50	20,10
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100	4,751	,164	-2,70	22,90
		Pre Test Kontrol	9,700	4,751	,192	-3,10	22,50
		Post Test Kontrol	17,400*	4,751	,004	4,60	30,20
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,751	1,000	-12,40	13,20
		Post Test Eksperimen	-9,700	4,751	,192	-22,50	3,10
		Post Test Kontrol	7,700	4,751	,380	-5,10	20,50
	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,751	,427	-20,10	5,50
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,751	,004	-30,20	-4,60
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,751	,380	-20,50	5,10

LSD	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100*	4,751	,040	-19,74	-,46
		Pre Test Kontrol	-,400	4,751	,933	-10,04	9,24
		Post Test Kontrol	7,300	4,751	,133	-2,34	16,94
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100*	4,751	,040	,46	19,74
		Pre Test Kontrol	9,700*	4,751	,049	,06	19,34
		Post Test Kontrol	17,400*	4,751	,001	7,76	27,04
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,751	,933	-9,24	10,04
		Post Test Eksperimen	-9,700*	4,751	,049	-19,34	-,06
		Post Test Kontrol	7,700	4,751	,114	-1,94	17,34
	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,751	,133	-16,94	2,34
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,751	,001	-27,04	-7,76
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,751	,114	-17,34	1,94
Bonferroni	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100	4,751	,243	-23,36	3,16
		Pre Test Kontrol	-,400	4,751	1,000	-13,66	12,86
		Post Test Kontrol	7,300	4,751	,799	-5,96	20,56
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100	4,751	,243	-3,16	23,36
		Pre Test Kontrol	9,700	4,751	,291	-3,56	22,96
		Post Test Kontrol	17,400*	4,751	,005	4,14	30,66
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,751	1,000	-12,86	13,66
		Post Test Eksperimen	-9,700	4,751	,291	-22,96	3,56
		Post Test Kontrol	7,700	4,751	,683	-5,56	20,96
	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,751	,799	-20,56	5,96
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,751	,005	-30,66	-4,14
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,751	,683	-20,96	5,56
Tamhane	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100	5,219	,348	-25,51	5,31
		Pre Test Kontrol	-,400	4,836	1,000	-14,72	13,92
		Post Test Kontrol	7,300	4,651	,581	-6,54	21,14
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100	5,219	,348	-5,31	25,51
		Pre Test Kontrol	9,700	4,849	,315	-4,67	24,07
		Post Test Kontrol	17,400*	4,664	,010	3,52	31,28
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,836	1,000	-13,92	14,72
		Post Test Eksperimen	-9,700	4,849	,315	-24,07	4,67
		Post Test Kontrol	7,700	4,231	,416	-4,81	20,21
	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,651	,581	-21,14	6,54
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,664	,010	-31,28	-3,52
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,231	,416	-20,21	4,81
Games-Howell	Pre Test Eksperimen	Post Test Eksperimen	-10,100	5,219	,249	-24,85	4,65

		Pre Test Kontrol	-,400	4,836	1,000	-14,10	13,30
		Post Test Kontrol	7,300	4,651	,421	-5,93	20,53
	Post Test Eksperimen	Pre Test Eksperimen	10,100	5,219	,249	-4,65	24,85
		Pre Test Kontrol	9,700	4,849	,225	-4,04	23,44
		Post Test Kontrol	17,400*	4,664	,008	4,13	30,67
	Pre Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	,400	4,836	1,000	-13,30	14,10
		Post Test Eksperimen	-9,700	4,849	,225	-23,44	4,04
		Post Test Kontrol	7,700	4,231	,297	-4,27	19,67
	Post Test Kontrol	Pre Test Eksperimen	-7,300	4,651	,421	-20,53	5,93
		Post Test Eksperimen	-17,400*	4,664	,008	-30,67	-4,13
		Pre Test Kontrol	-7,700	4,231	,297	-19,67	4,27

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Homogeneous Subsets

Nilai

			Subset for alpha = 0.05	
	Kelompok	N	1	2
Tukey HSD[a]	Post Test Kontrol	10	106,40	
	Pre Test Eksperimen	10	113,70	113,70
	Pre Test Kontrol	10	114,10	114,10
	Post Test Eksperimen	10		123,80
	Sig.		,380	,164
Tukey B[a]	Post Test Kontrol	10	106,40	
	Pre Test Eksperimen	10	113,70	113,70
	Pre Test Kontrol	10	114,10	114,10
	Post Test Eksperimen	10		123,80

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 10,000.

LAMPIRAN 12

Daftar Hadir Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(*Pre test* – Kelompok Kontrol)

Hari / Tanggal : Kamis, 23 November 2017

Tempat : Ruang Kelas

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AAR	VIII F	
2	FG	VIII F	
3	KA	VIII F	
4	F	VIII F	
5	RDP	VIII F	
6	RBP	VIII F	
7	RK	VIII F	
8	RBAY	VIII F	
9	RIH	VIII F	
10	PIS	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(*Pre test* – Kelompok Eksperimen)

Hari / Tanggal : Kamis , 23 November 2017

Tempat : Ruang kelas

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AW	VIII F	
2	LRM	VIII F	
3	HVA	VIII F	
4	MPT	VIII F	
5	MN	VIII F	
6	MR	VIII F	
7	NS	VIII F	
8	YNA	VIII F	
9	ZRS	VIII F	
10	NCDPP	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(Pertemuan – 1)

Hari / Tanggal : Senin, 27 Nov 2017

Tempat : Ruang Kelas

Waktu : 60 menit

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AW	VIII F	
2	LRM	VIII F	
3	HVA	VIII F	
4	MPT	VIII F	
5	MN	VIII F	
6	MR	VIII F	
7	NS	VIII F	
8	YNA	VIII F	
9	ZRS	VIII F	
10	NCDPP	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(Pertemuan – 2)

Hari / Tanggal : Rabu, 29 Nov 2017

Tempat : Ruang kelas

Waktu : 60 Menit

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AW	VIII F	
2	LRM	VIII F	
3	HVA	VIII F	
4	MPT	VIII F	
5	MN	VIII F	
6	MR	VIII F	
7	NS	VIII F	
8	YNA	VIII F	
9	ZRS	VIII F	
10	NCDPP	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(Pertemuan – 3)

Hari / Tanggal : Jum'at, 1 Des 2017

Tempat : Depan Ruang kelas

Waktu : 60 menit

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AW	VIII F	
2	LRM	VIII F	
3	HVA	VIII F	
4	MPT	VIII F	
5	MN	VIII F	
6	MR	VIII F	
7	NS	VIII F	
8	YNA	VIII F	
9	ZRS	VIII F	
10	NCDPP	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(Pertemuan – 4)

Hari / Tanggal : Kamis , 4 Jan 2018

Tempat : Depan Ruang kelas

Waktu : 60 menit

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AW	VIII F	
2	LRM	VIII F	
3	HVA	VIII F	
4	MPT	VIII F	
5	MN	VIII F	
6	MR	VIII F	
7	NS	VIII F	
8	YNA	VIII F	
9	ZRS	VIII F	
10	NCDPP	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(Pertemuan – 5)

Hari / Tanggal : Senin, 8 Jan 2018

Tempat : Ruang kelas

Waktu : 60 menit

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AW	VIII F	
2	LRM	VIII F	
3	HVA	VIII F	
4	MPT	VIII F	
5	MN	VIII F	
6	MR	VIII F	
7	NS	VIII F	
8	YNA	VIII F	
9	ZRS	VIII F	
10	NCDPP	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(*Post test* – Kelompok Eksperimen)

Hari / Tanggal : Kamis, 11 Jan 2018

Tempat : Ruang Kelas

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AW	VIII F	
2	LRM	VIII F	
3	HVA	VIII F	
4	MPT	VIII F	
5	MN	VIII F	
6	MR	VIII F	
7	NS	VIII F	
8	YNA	VIII F	
9	ZRS	VIII F	
10	NCDPP	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

DAFTAR HADIR

BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING

(*Post test* – Kelompok Kontrol)

Hari / Tanggal : Kamis , 11 jan 2018

Tempat : Ruang Kelas

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AAR	VIII F	
2	FG	VIII F	
3	KA	VIII F	
4	F	VIII F	
5	RDP	VIII F	
6	RBP	VIII F	
7	RK	VIII F	
8	RBAY	VIII F	
9	RIH	VIII F	
10	PIS	VIII F	

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

LAMPIRAN 13

Buku Bimbingan Skripsi

IDENTITAS MAHASISWA

1.	Nama Lengkap	: FATHANI NURMEILITA
2.	Tempat/Tgl Lahir	: MAGELANG , 17 MEI 1995
3.	NPM	: 13 0301 0061
4.	Program Studi	: BIMBINGAN DAN KONSELING
5.	Alamat Rumah	: MARGOWANEGAN RT 05/02, SAWANGAN
6.	Alamat Kos	: -
7.	No. Telp / HP	: 085729358110
8.	Email	: melithna51@gmail.com
9.	Judul Skripsi	: BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL
10.	Pembimbing I	: Drs. SUBIYANTO , M.Pd
	Pembimbing II	: Nafi Nuryuhenita , M.Pd

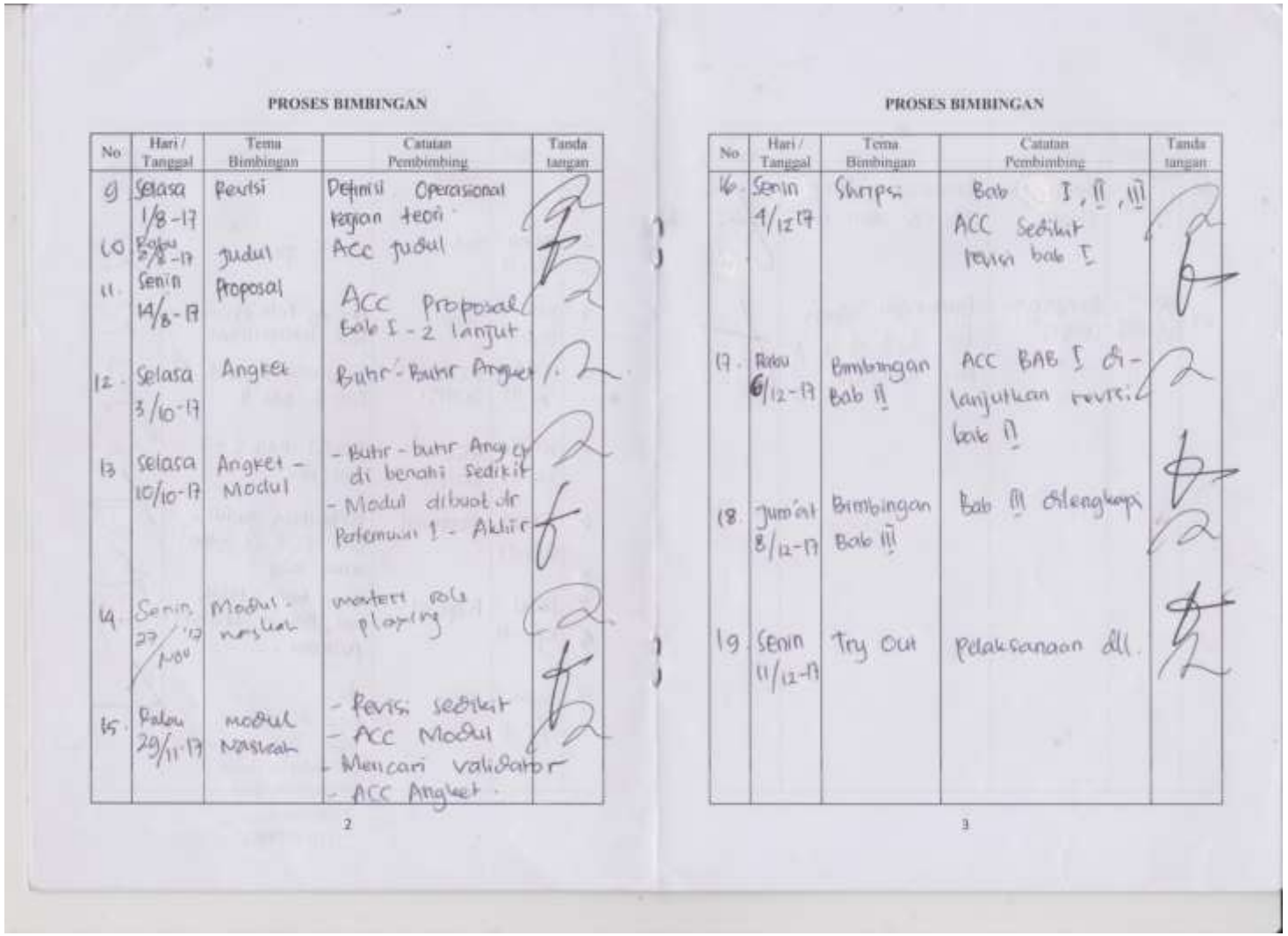


Magelang, 7 Februari 2018
Ka. Prodi

SUGIYADI, M.Pd. Kons
NIDN. 0627097501

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
1.		judul		
2.	selasa 7/3-17	judul	ganti judul.	
3.	jumat 10/3-17	judul	Bkp dg Role playing - kom. interpersonal	
4.	Senin 3/4-17	Proposal Skripsi	langsung dibuat Bab I, Bab II	
5.	Senin 3/4-17	Proposal Skripsi	Revisi BAB I-3 hal dkk	
6.	selasa 9/5-17	Proposal	perbaikan judul, Bab I, II, III, -teori tata tulis	
7.	Rabu 10/5-17	Proposal	tata tulis, letak hal, Bab III, Daftar pustaka.	
8.	Kamis 11/5-17	Jadal	ACC Bkp dg Teknik Role playing untuk meningkatkan ~~keterampilan~~ komunikasi interpersonal	



PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
9	Selasa 1/8-17	Revisi	Definisi Operasional kajian teori	
10	Rabu 2/8-17	Judul	ACC judul	
11	Senin 14/8-17	Proposal	ACC Proposal Bab I - 2 lanjut	
12	Selasa 3/10-17	Angket	Butir-Butir Angket	
13	Selasa 10/10-17	Angket - Modul	- Butir - butir Angket di benahi sedikit - Modul dibuat dr Pertemuan 1 - Akhir	
14	Senin 27/10-17 Nov	Modul - nasikah	materi role playing	
15	Rabu 29/11-17	modul Naskah	- Revisi sedikit - ACC Modul - Mencari validator - ACC Angket	

2

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
16	Senin 4/12-17	Skripsi	Bab I, II, III ACC Sedikit Revisi bab I	
17	Rabu 6/12-17	Bimbingan Bab II	ACC BAB I dilanjutkan revisi bab II	
18	Jum'at 8/12-17	Bimbingan Bab III	Bab III dilengkapi	
19	Senin 11/12-17	Try Out	Pelaksanaan dll.	

3

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
20	Kamis 1/2-18	Bimbingan Skripsi	Bimbingan Skripsi Bab IV dan V	
21	Senin 7/2-18	Bimbingan skripsi	Bimbingan Skripsi: bab I, II, III, IV, V dan lampiran	

4

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan

5

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan

REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan catatan hasil bimbingan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : FAJRIANI NUR MEILITA

NPM : 13 0301 0061

Dinyatakan siap dan direkomendasikan untuk mendaftar / mengikuti ujian skripsi dengan mengikuti prosedur yang berlaku.

Magelang, 7 Februari 2018

Dosen pembimbing 1

Drs. Sulisyarno, M.Pd.

NIP / NIS.

Dosen pembimbing 2

Nofi Nur Yunenita, M.Psi.

NIP / NIS.

LAMPIRAN 14

Lembar Validasi Pedoman Tahapan Pelaksanaan

SURAT PENGANTAR PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Hijrah Eko Putro, M.Pd

Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

Assalamualaikum wr.wb

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini selaku mahasiswa :

Nama : Fajriani Nurmeilita

NIM : 13.0301.0061

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Memohon kesediaan Bapak sebagai validator dalam mempertimbangkan dan menilai validitas pada panduan bimbingan kelompok dalam pelaksanaan penelitian skripsi yang berjudul "Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal".

Demikian surat pengantar ini dibuat, atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya mengucapkan terimakasih.

Peneliti

Fajriani Nurmeilita

13.0301.0061

VALIDASI MODUL

LEMBAR AHLI MATERI

A. Petunjuk

1. Berilah tanda cek (√) dalam kolom yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Bila ada beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir- butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam naskah ini.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	FORMAT			✓	
	1. Kejelasan sistem penomeran			✓	
	2. Pengaturan ruang/ tata letak			✓	
	3. Kesesuaian jenis dan ukurah huruf			✓	
	4. Kesesuaian sampul/ cover			✓	
II	BAHASA				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
	3. Kejelasan petunjuk dan arahan			✓	
	4. Sifat komunikasi bahasa yang digunakan			✓	
III	ISI				
	1. Kesesuaian dengan tujuan pencapaian hasil layanan			✓	
	2. Kesesuaian isi materi			✓	
	3. Kelayakan sebagai perangkat layanan			✓	
TOTAL				33	

Keterangan Skala Penilaian

1.	Tidak baik	≤ 11
2.	Kurang baik	12-22
(3.)	Baik	23-33
4.	Baik sekali	≥ 34

C. Penilaian Umum

Mohon berikan tanda cek (√) dalam kolom yang sesuai menurut pendapat Bapak/ Ibu

a. Modul ini:		b. Modul ini:	
1. Tidak baik	( )	1. Belum dapat digunakan	( )
2. Kurang baik	( )	2. Dapat digunakan dengan revisi banyak	( )
3. Baik	(✓)	3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit	(✓)
4. Baik sekali	( )	4. Dapat digunakan tanpa revisi	( )

D. Komentar dan Saran Perbaikan

* Silahkan bisa digunakan untuk penelitian
* di Revisi sedikit untuk daftar isi

Validator

Hijrah Eko Putro, M.Pd

NIK. 128406089

SURAT PENGANTAR PERMOHONAN VALIDATOR

Kepada Yth.

Akhmad Liana Amrul Haq, M.Psi., Psikolog
Dosen Fakultas Psikologi dan Humaniora Universitas Muhammadiyah Magelang
Assalumualaikum wr.wb

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini selaku mahasiswa :

Nama : Fajriani Nurmeilita

NIM : 13.0301.0061

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Memohon kesediaan Bapak sebagai validator dalam mempertimbangkan dan menilai validitas pada panduan bimbingan kelompok dalam pelaksanaan penelitian skripsi yang berjudul "Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal".

Demikian surat pengantar ini dibuat, atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya mengucapkan terimakasih.

Peneliti

Fajriani Nurmeilita
13.0301.0061

VALIDASI MODUL

LEMBAR AHLI MATERI

A. Petunjuk

1. Berilah tanda cek (√) dalam kolom yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Bila ada beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir- butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam naskah ini.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	FORMAT				
	1. Kejelasan sistem penomeran			√	
	2. Pengaturan ruang/ tata letak			√	
	3. Kesesuaian jenis dan ukurah huruf			√	
	4. Kesesuaian sampul/ cover			√	
II	BAHASA				
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Bahasa Indonesia		√		
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			√	
	3. Kejelasan petunjuk dan arahan			√	
	4. Sifat komunikasi bahasa yang digunakan			√	
III	ISI				
	1. Kesesuaian dengan tujuan pencapaian hasil layanan		√		
	2. Kesesuaian isi materi			√	
	3. Kelayakan sebagai perangkat layanan			√	
TOTAL					

Keterangan Skala Penilaian

1. Tidak baik ≤ 11
2. Kurang baik 12-22
3. Baik 23-33
4. Baik sekali ≥ 34

C. Penilaian Umum

Mohon berikan tanda cek (√) dalam kolom yang sesuai menurut pendapat Bapak/ Ibu

a. Modul ini:		b. Modul ini:	
1. Tidak baik	( )	1. Belum dapat digunakan	( )
2. Kurang baik	( )	2. Dapat digunakan dengan revisi banyak	( )
3. Baik	(√)	3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit	(√)
4. Baik sekali	( )	4. Dapat digunakan tanpa revisi	( )

D. Komentar dan Saran Perbaikan

- Membuat lembar Observasi
- Memperbaiki Struktur kalimat Evaluasi

Validator

Akhmad Liana Amrul Haq, M.Psi., Psikolog

NIK. 179008184

LAMPIRAN 15

Dokumentasi Kegiatan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*



Siswa Kelas VIII F (kelompok Eksperimen)



Siswa Kelas VIII F (kelompok Eksperimen)




Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Pertemuan 1



Pertemuan 2



Pertemuan 3



Pertemuan 4



Pertemuan 5



Post test Kelompok Eksperimen



Post test Kelompok Kontrol