



**UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL
MELALUI *EXPERIENTIAL LEARNING*
DENGAN TEKNIK *OUTBOUND* PADA SISWA
KELAS VII A DI SMP NEGERI 13 SEMARANG**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

PERPUSTAKAAN
UNNES

oleh
Rindy Jihan Permatasari
1301408063

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial melalui *Experiential Learning* dengan Teknik *Outbound* pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang” ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Januari 2013

Panitia :
Ketua

Drs. Sutaryono, M.Pd
NIP. 19570825 198303 1 015

Sekretaris

Dr. Awalya, M.Pd.,Kons
NIP. 19601101 198710 2 001

PERPUSTAKAAN
UNNES
Penguji Utama

Dr. Supriyo, M.Pd
NIP. 19510911 197903 1 002

Penguji/ Pembimbing I

Penguji/ Pembimbing II

Drs. Heru Mugiarto, M.Pd., Kons
NIP. 19610602 198403 1 002

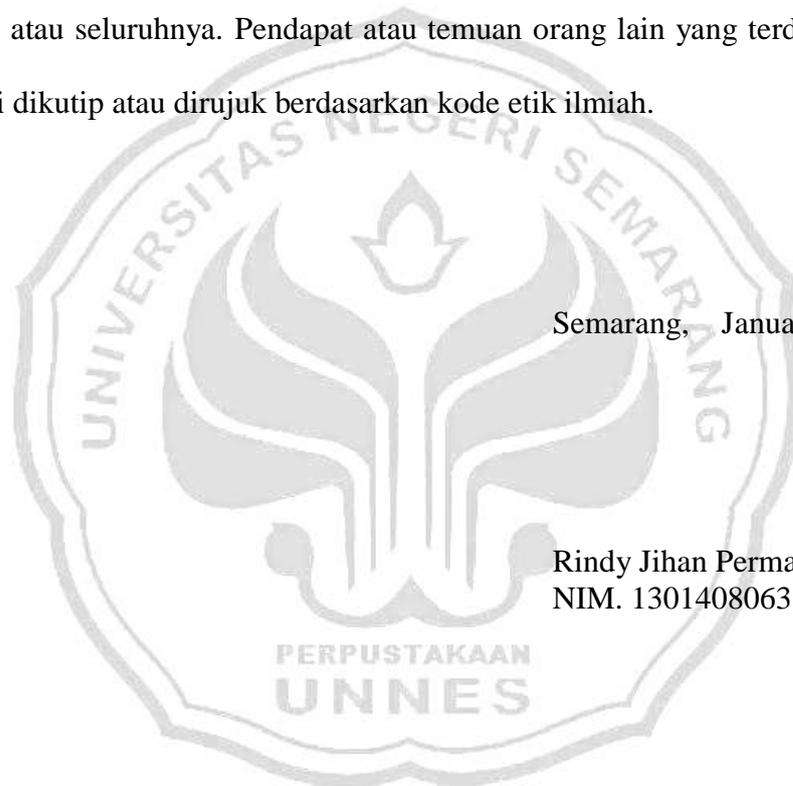
Kusnarto Kurniawan, M. Pd., Kons
NIP. 19710114 200501 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial melalui *Experiential Learning* dengan Teknik *Outbound* pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2013

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 1301408063



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

”Sebaik-baik manusia di antara kamu adalah manusia yang bermanfaat bagi orang lain” (HR.Bukhari)



Persembahan,

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- 1. Ibu Suti'ah tercinta yang selalu mengiringi hidupku dengan doa dan kasih sayangnya.*
- 2. Bapak, Suharjanto, S.Pd (Alm) yang selalu menyayangiku serta menjadi inspirasiku*
- 3. Adekku Rizka Aprillia Ardani yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini*
- 4. Abdullah Faiz yang selalu memotivasiku.*
- 5. Teman-teman mahasiswa Bimbingan Konseling angkatan 2008.*
- 6. Almamaterku.*

ABSTRAK

Permatasari, Rindy Jihan. 2013. *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Experiential Learning dengan Teknik Outbound pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang*. Skripsi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Drs. Heru Mugiarto, M.Pd., Kons dan Pembimbing II Kusnarto Kurniawan, M. Pd., Kons

Kata Kunci : Interaksi sosial, *Experiential learning*, *Outbound*

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di SMP Negeri 13 Semarang yang menunjukkan bahwa pada kelas VII A mempunyai kemampuan interaksi sosial rendah. Melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound* diharapkan rendahnya interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan dalam meningkatkan interaksi sosial melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Subjek penelitian berjumlah 10 siswa terdiri dari 1 siswa yang memiliki interaksi sosial tinggi, 5 siswa yang memiliki interaksi sosial sedang dan 4 siswa yang memiliki interaksi sosial rendah. Metode pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik dengan rumus *wilcoxon*.

Hasil uji *wilcoxon* diperoleh $T_{hitung} = 55,0$ dan $T_{tabel} = 8,0$ atau berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan interaksi sosial siswa meningkat setelah memperoleh perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Dari hasil penelitian menunjukkan interaksi sosial siswa sebelum mendapatkan perlakuan *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebesar 60% dengan kategori sedang dan setelah mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebesar 76% dengan kategori tinggi. Perbedaan tingkat interaksi sosial siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebesar 16%. Selain itu, siswa mengalami perkembangan perilaku yang lebih baik dilihat dari meningkatnya indikator percakapan, kerjasama, saling menghormati, keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesamaan, arus pesan yang cenderung dua arah, konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang tinggi, interaksi minimal dua orang dan adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Simpulan dari penelitian ini adalah rendahnya interaksi sosial siswa pada kelas VII A SMP Negeri 13 Semarang meningkat setelah mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan adalah guru pembimbing agar dapat mengikuti pelatihan *outbound* serta melaksanakan dan mengintensifkan *experiential learning* dengan teknik *outbound* kepada siswa sebagai strategi alternatif untuk membantu siswa dalam meningkatkan interaksi sosial.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui *Experiential Learning* dengan Teknik *Outbound* pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi sosial. Hal ini dibuktikan dari siswa yang awalnya memiliki interaksi sosial rendah, namun setelah mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* interaksi sosial mengalami peningkatan.

Penyusunan skripsi ini didasarkan atas pelaksanaan penelitian eksperimen yang dilakukan dalam suatu prosedur terstruktur dan terencana. Proses penulisan skripsi ini tidak banyak yang menghambat, meskipun diakui penelitian ini adalah tugas yang sangat berat. Namun berkat kuasa Allah SWT dan kerja keras, dapat terselesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Fakultas Ilmu Pendidikan.
- 2) Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.
- 3) Drs. Eko Nusantoro, M.Pd Ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- 4) Drs. Heru Mugiarto, M.Pd., Kons. Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.

- 5) Kusnarto Kurniawan, M. Pd.,Kons. Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.
- 6) Bapak dan Ibu dosen jurusan bimbingan dan konseling yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
- 7) Drs. Siswanto, S.Pd., M.Pd kepala sekolah SMP Negeri 13 Semarang yang memberi ijin pelaksanaan penelitian.
- 8) Dra. Nunik Budi S,Kons. dan tim guru BK SMP Negeri 13 Semarang yang membantu penulis melaksanakan penelitian ini.
- 9) Bapak Ibu guru dan seluruh warga sekolah SMP Negeri 13 Semarang yang membantu terselesaikannya skripsi ini, termasuk kepada BD, DF, GG, AB, DR, MA, JS, MS, ND, SD yang bersedia menjadi subyek penelitian.
- 10) Sahabat- sahabatku, Eka, Maul, Fira, Puput, Dyah, Sania, Estu, Izzah, Carti, Putri, Mera, Bregita, Lilik, Cicih, Prisa, Tutut, Aklis yang selalu menjadi penyemangat dan tempat berdiskusi.
- 11) Teman-teman jurusan Bimbingan Konseling angkatan 2008 yang telah memberikan bantuan, kebersamaan dan motivasi.
- 12) Serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Semarang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Skripsi.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Interaksi Sosial	11
2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial.....	12
2.2.2 Ciri-Ciri Interaksi Sosial	13
2.2.3 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial	15
2.2.4 Proses Terjadinya Interaksi Sosial	20
2.2.5 Faktor-Faktor yang Berpengaruh dalam Interaksi Sosial.....	21
2.2.6 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	21
2.2.7 Macam-macam Interaksi Sosial	22
2.2.8 Kriteria Kemampuan Interaksi Sosial yang Baik.....	23
2.3 <i>Experiential Learning</i>	26
2.3.1 Konsep <i>Experiential Learning</i>	26
2.3.2 Tujuan Model <i>Experiential learning</i>	28
2.3.3 Proses <i>Experiential Learning</i>	29
2.3.4 Gaya Belajar <i>Experiential Learning</i>	31
2.4 <i>Outbound</i>	32
2.4.1 Pengertian <i>Outbound</i>	33
2.4.2 Manfaat dan Tujuan <i>Outbound</i>	35
2.4.3 Tahapan Kegiatan <i>Outbound</i>	36
2.5 Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa melalui <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	38
2.6 Hipotesis.....	41

BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	42
3.1.1 Jenis penelitian	42
3.1.2 Desain Penelitian	43
3.2 Variabel penelitian	47
3.2.1 Identifikasi Variabel.....	47
3.2.2 Hubungan Antar Variabel	48
3.2.3 Definisi Operasional Variabel.....	49
3.3 Subjek Penelitian.....	49
3.4 Instrumen Penelitian, Validitas dan Reabilitas.....	51
3.4.1 Penyusunan Instrumen	51
3.4.2 Validitas Instrumen	54
3.4.3 Reabilitas Instrumen	55
3.5 Teknik Pengumpulan Data	56
3.6 Teknik Analisis Data	57
3.6.1 Analisis Deskriptif Presentase	57
3.6.2 Uji <i>Wilcoxon</i>	59
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	60
4.1.1 Gambaran Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang Sebelum Mendapatkan <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	60
4.1.2 Gambaran Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang Setelah Mendapatkan <i>Experiential Learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	63
4.1.3 Perbedaan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang Sebelum dan Setelah Mendapatkan <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	66
4.1.3.1 Analisis Deskriptif Persentase	66
4.1.3.2 Analisis Uji <i>Wilcoxon</i>	81
4.1.3.3 Deskripsi Proses Pelaksanaan <i>Experiential learning</i> Dengan Teknik <i>Outbound</i>	82
4.2 Pembahasan	95
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	113
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	114
5.2 Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	118

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Kriteria Interaksi Sosial Yang Baik	25
2.2	Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar <i>Experiential Learning</i>	31
3.1	Rancangan Materi <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	45
3.2	Penskoran Alternatif Jawaban Skala Interaksi Sosial	52
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	53
3.4	Klasifikasi Reliabilitas	56
3.5	Kriteria Penilaian Tingkat Interaksi Sosial	58
4.1	Hasil <i>Pre-Test</i> Interaksi Sosial Siswa Sebelum Mendapat <i>Treatment</i> Melalui <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	61
4.2	Rata-Rata Interaksi Sosial Siswa Tiap Aspek Sebelum Mendapatkan Perlakuan Berupa <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	63
4.3	Hasil <i>Post-Test</i> Skala Interaksi Sosial Siswa Setelah Mendapat Perlakuan Berupa <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	64
4.4	Rata-Rata Interaksi Sosial Siswa Tiap Aspek Setelah Mendapatkan Perlakuan Berupa <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	65
4.5	Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Sebelum Dan Setelah Mendapatkan <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	66
4.6	Hasil Persentase Skor Berdasarkan Aspek Interaksi Sosial Sebelum dan Setelah Mendapatkan Perlakuan Berupa <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	68
4.7	Kerja Uji <i>Wilcoxon</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Siklus Empat Langkah Dalam <i>Experiential Learning</i>	30
3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	44
3.2 Hubungan Antar Variabel	48
3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen	51
4.1 Grafik Persentase Skor Interaksi Sosial Siswa Sebelum Mendapatkan <i>Treatment</i> Melalui <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	62
4.2 Grafik Persentase Skor Interaksi Sosial Siswa Setelah Mendapatkan Perlakuan <i>Treatment Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	64
4.3 Grafik Persentase Peningkatan Interaksi Sosial Sebelum Dan Setelah Mendapatkan Perlakuan <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	67
4.4 Grafik Persentase Skor Tiap Aspek Interaksi Sosial Sebelum dan setelah Mendapatkan Perlakuan Berupa <i>Experiential learning</i> dengan Teknik <i>Outbound</i>	69
4.5 Grafik Peningkatan Pada Aspek Percakapan	70
4.6 Grafik Peningkatan Pada Aspek Kerjasama	70
4.7 Grafik Peningkatan Pada Aspek Saling Menghormati	71
4.8 Grafik Peningkatan Pada Aspek Keterbukaan	72
4.9 Grafik Peningkatan Pada Aspek Empati.....	73
4.10 Grafik Peningkatan Pada Aspek Dukungan	74
4.11 Grafik Peningkatan Pada Aspek Rasa Positif	74
4.12 Grafik Peningkatan Pada Aspek Kesamaan.....	75
4.13 Grafik Peningkatan Pada Aspek Arus pesan yang Cenderung Dua Arah.....	76
4.14 Grafik Peningkatan Pada Aspek Konteks Hubungan Tatap Muka	77
4.15 Grafik Peningkatan Pada Aspek Tingkat umpan balik yang tinggi.....	78
4.16 Grafik Peningkatan Pada Aspek Interaksi minimal dua orang	79
4.17 Grafik Peningkatan Pada Aspek Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman wawancara.....	119
2. Kisi Kisi Instrumen Skala Interaksi Sosial (<i>Try Out</i>)	123
3. Skala Interaksi Sosial (<i>Try Out</i>).....	125
4. Hasil Analisis Skala Interaksi Sosial (<i>Try Out</i>)	133
5. Perhitungan Validitas Uji Coba Instrumen Penelitian	137
6. Perhitungan Reabilitas Uji Coba Instrument Penelitian.....	139
7. Kisi Kisi Instrumen Skala Interaksi Sosial (<i>Pret Test</i> dan <i>Post Test</i>).....	141
8. Skala Interaksi Sosial (<i>Pret Test</i> dan <i>Post Test</i>)	143
9. Hasil <i>Pre test</i> Skala Interaksi Sosial	150
10. Hasil <i>Post test</i> Skala Interaksi Sosial.....	153
11. Hasil Persentase Skor <i>Pre test</i> Skala Interaksi Sosial.....	156
12. Hasil Persentase Skor <i>Post test</i> Skala Interaksi Sosial.....	158
13. Hasil Persentase Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Skala Interaksi Sosial	159
14. Hasil Persentase Skor Berdasarkan Indikator Interaksi Sosial	160
15. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	161
16. Deskripsi Proses Pelaksanaan Kegiatan	163
17. Satuan Kegiatan dan Materi Kegiatan	172
18. Daftar Hadir	220
19. Laporan Pelaksanaan Evaluasi (Penilaian) Dan Tindak Lanjut Hasil Kegiatan	227
20. Jurnal Pelaksanaan Penelitian	243
21. Dokumentasi Penelitian	255
22. Surat Ijin Melaksanakan Penelitian.....	259
23. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	260

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan manusia bukan terjadi dengan sendirinya, melainkan melalui hubungan pergaulan antara individu dengan individu lain yang biasa disebut dengan interaksi. Manusia dalam hidup sosial, akan saling berhubungan dan saling membutuhkan satu sama lain. Kehidupan sosial bukan ditentukan oleh adanya kepentingan tetapi karena adanya syarat-syarat dasar kehidupan bersama. Setiap individu dalam kehidupan harus menjalin interaksi sosial dengan individu lain yang sama-sama hidup dalam satu kelompok.

Dalam kehidupan sosial, siswa juga membutuhkan orang lain. Siswa selalu berinteraksi dengan kelompok sosialnya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan sosialnya. Kondisi tersebut sejalan dengan salah satu tugas perkembangan pada remaja yaitu memperluas hubungan interpersonal dan berkomunikasi dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan. Tujuan meningkatkan interaksi sosial yaitu agar siswa dapat berinteraksi dan bersosialisasi sehingga terjalin hubungan yang baik antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Jika dalam suatu kelas tidak terjalin hubungan yang baik antar siswa, maka dapat mengganggu proses belajar di dalam kelas karena siswa merasa tidak nyaman berada dalam kelas. Hal tersebut menjadikan alasan bahwa interaksi sosial yang baik ikut berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang merupakan salah satu tujuan utama dalam belajar.

Hubungan interaksi sosial yang baik sangat diperlukan dalam mengembangkan karakter siswa. Lingkungan sosial merupakan wadah bagi siswa untuk belajar berinteraksi dengan orang lain, kerjasama antar individu, tumbuh menjadi dewasa melalui pergaulan yang sangat mempengaruhi tingkah laku dan sikap siswa. Dengan adanya interaksi sosial yang baik, siswa dapat bersosialisasi dengan baik sehingga dapat mencapai perkembangan diri yang optimal dalam lingkungan sosialnya. Tetapi dalam kenyataannya, tidak selamanya siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik, hal tersebut dikarenakan siswa mengalami banyak hambatan dalam proses perkembangan diri di lingkungan sosialnya.

Fenomena yang ada di SMP Negeri 13 Semarang menunjukkan bahwa pada kelas VII A mempunyai kemampuan interaksi sosial yang rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan konselor di SMP Negeri 13 Semarang diperoleh informasi bahwa hubungan interaksi sosial antara siswa secara umum baik, namun ada beberapa kelas yang mengalami kemampuan interaksi sosial yang kurang baik, seperti yang terjadi di kelas VII A. Rendahnya kemampuan interaksi sosial yang dialami siswa ditunjukkan dari perilaku siswa seperti siswa membentuk kelompok kecil yang bisa disebut dengan geng, saling mengejek antar geng, siswa hanya bersedia belajar bersama teman geng saja, siswa sering memandang kedudukan sosial antara kaya dan miskin, siswa sering berdebat ketika berselisih pendapat sehingga menjadikan kelas menjadi gaduh, komunikasi antar siswa kurang baik dan terlihat menggerombol ketika di kelas. Jika dibiarkan terus menerus hal ini bisa menyebabkan siswa menjadi tidak kompak yang nantinya dapat menyebabkan kondisi kelas menjadi tidak nyaman dan sangat

mempengaruhi proses belajar di kelas. Siswa membentuk kelompok kecil yang bersifat merugikan antara kelompok satu dengan kelompok yang lain. Dalam Sugiyarta (2009:79) menyebutkan bahwa, “apabila dua kelompok yang telah membuat struktur dan ingroupnya masing-masing mengadakan saingan dan saling menghambat usaha masing-masing, akan terbentuk sikap yang negatif terhadap kelompok yang menjadi *outgroup* dan akan terbentuk *stereotype* berprasangka negatif terhadap *outgroup* tersebut”.

Interaksi sosial yang kurang baik dapat berpengaruh terhadap tingkah laku dan sikap siswa, karena pergaulan mengajarkan siswa menjadi manusia yang tidak peka terhadap lingkungan sosialnya. Siswa membentuk geng menjadikan hubungan antar siswa kurang harmonis, sikap yang kurang baik serta tidak mempunyai kepedulian terhadap orang lain, hal ini mencerminkan interaksi sosial yang kurang baik karena menurut Walgito (2003:57) menyatakan bahwa, “interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal balik. Dalam hal ini, bimbingan konseling mempunyai kedudukan dan peranan penting di sekolah. Adapun tujuan dari bimbingan konseling adalah untuk membantu siswa agar dapat memahami dan menerima dirinya sendiri dan lingkungannya, mampu membuat keputusan dan rencana yang realistis dan mampu mengarahkan diri sendiri. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, bimbingan konseling mempunyai beberapa format kegiatan layanan yaitu individual, kelompok, klasikal dan lapangan. Format kegiatan lapangan adalah suatu format kegiatan layanan bimbingan konseling yang dilakukan melalui

kegiatan di luar kelas atau lapangan. Upaya untuk meningkatkan interaksi sosial melalui format kegiatan lapangan yaitu salah satunya dengan menggunakan *experiential learning* melalui teknik *outbound*. Dengan menggunakan *experiential learning* melalui teknik *outbound*, keterampilan sosial dapat dipelajari dan dikembangkan melalui latihan sosial yang menyangkut perkembangan pribadi dan hubungan antar manusia. Keterampilan sosial ini dapat dipelajari melalui suatu pengalaman. Baharuddin dan Wahyuni (2012:165) menyatakan bahwa *experiential learning* yaitu belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Dalam *experiential learning*, pelajaran yang paling bermanfaat dan berharga adalah belajar dari pengalaman kita sendiri.

Dalam penelitian ini peneliti memilih *experiential learning* dengan menggunakan teknik *outbound* dimana siswa ditugaskan melakukan aktifitas yang dapat meningkatkan interaksi sosial dalam kelompok. *Outbound* bertujuan agar siswa dapat belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal kehidupan sosial siswa dengan lebih baik. Dengan melakukan *outbound* dalam suasana yang santai, siswa mendapat suatu pengalaman, kemudian diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merefleksikannya. Dengan memakai teknik *outbound* siswa mendapatkan metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, karena dengan *outbound* akan tercipta suasana interaksi sosial yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti itu siswa dapat berkonsentrasi pada proses bermain tanpa memikirkan akibat, lalu menarik kesimpulan dari pengamatan dan penghayatan proses, kemudian dikaitkan dan diterapkan pada kehidupan siswa sehari-hari.

Melalui *experiential learning* dengan menggunakan teknik *outbound* diharapkan siswa mampu membentuk sikap yang baik, cara berfikir serta persepsi kreatif dan positif guna membentuk rasa kebersamaan, keterbukaan, dapat bekerjasama dalam kelompok, mempunyai kepedulian terhadap orang lain serta mempunyai empati yang tinggi. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui *Experiential Learning* dengan Teknik *Outbound* pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan permasalahan utama yaitu "Apakah kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound*?". Berdasarkan rumusan masalah utama dapat dijabarkan menjadi tiga rumusan masalah meliputi:

- 1.2.1 Bagaimana interaksi sosial siswa sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*?
- 1.2.2 Bagaimana interaksi sosial siswa setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*?
- 1.2.3 Adakah perbedaan kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “Kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound*”. Berdasarkan tujuan utama dapat dijabarkan menjadi tiga tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini meliputi:

- 1.3.1 Mengetahui interaksi sosial siswa sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*
- 1.3.2 Mengetahui interaksi sosial siswa setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*
- 1.3.3 Mengetahui adanya perbedaan kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan interaksinya, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat dengan memanfaatkan *experiential learning*.

1.4.2 Manfaat bagi praktikan

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan tentang bentuk-bentuk metode yang dapat digunakan untuk

meningkatkan kemampuan interaksi sosial, diantaranya yaitu *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

1.4.3 Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan konselor dalam upaya mengatasi kasus rendahnya kemampuan interaksi sosial melalui *experiential learning*

1.5 Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan garis besar penyusunan skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi skripsi. Sistematika skripsi terdiri atas tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi terdiri atas halaman judul, halaman pengesahan, abstrak skripsi, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, daftar tabel.

Bagian inti skripsi, bagian ini terdiri dari lima bab yang meliputi:

Bab I pendahuluan, pada bab ini berisi tentang gambaran secara global seluruh skripsi. Bab pendahuluan terdiri atas pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

Bab II tinjauan pustaka, pada bab ini terdapat kajian mengenai landasan teori yang mendasari penelitian, yang di dalamnya membahas mengenai penelitian terdahulu, konsep teoritis meliputi interaksi sosial, *experiential learning*,

outbound dan upaya meningkatkan interaksi sosial melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Interaksi sosial terdiri dari pengertian interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, proses terjadinya interaksi sosial, faktor-faktor yang berpengaruh dalam interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial, macam-macam interaksi sosial, kriteria kemampuan interaksi sosial yang baik. *Experiential learning* terdiri dari konsep *experiential learning*, tujuan model *experiential learning*, proses *experiential learning* dan gaya *experiential learning*. Teknik *outbound* terdiri dari pengertian *outbound*, manfaat dan tujuan *outbound*, tahapan kegiatan *outbound*.

Bab III metode penelitian, pada bab ini dijelaskan metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, variabel penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, metode dan alat pengumpulan data, validitas dan reabilitas instrumen, serta teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian.

Bab V penutup, pada bab ini terdiri atas penutup berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan penelitian.

Bagian akhir skripsi memuat daftar pustaka dan beberapa lampiran yang mendukung isi skripsi.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan disampaikan konsep-konsep teoritis yang mendasari pelaksanaan penelitian, yang di dalamnya membahas mengenai penelitian terdahulu, interaksi sosial yang meliputi: pengertian interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, proses terjadinya interaksi sosial, faktor-faktor yang berpengaruh dalam interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial, macam-macam interaksi sosial, kriteria kemampuan interaksi sosial yang baik. *Experiential learning* yang meliputi: *experiential learning* terdiri dari konsep *experiential learning*, tujuan model *experiential learning*, proses *experiential learning* dan gaya *experiential learning*. Teknik *outbound* terdiri dari pengertian *outbound*, manfaat dan tujuan *outbound*, tahapan kegiatan *outbound*. Upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan hipotesis.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dilakukan sebelum-sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuan adalah sebagai bahan masukan bagi pemula dan untuk membandingkan antara penelitian yang satu dengan yang lain. Dalam penelitian terdahulu akan diuraikan pokok bahasan sebagai berikut :

Dalam jurnal penelitian Richardson (1994:1) menyatakan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa belajar melalui pengalaman

adalah belajar cara terbaik karena memberikan kesempatan siswa untuk melakukan dan mengalami sendiri proses belajarnya. Sebuah kuesioner wawancara digunakan untuk mengetahui cara belajar dan ditargetkan untuk daerah yang mengembangkan program pendidikan yaitu 11 kabupaten di Carolina Utara. Analisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden memilih metode pembelajaran dengan cara mengalami/melakukan dan hanya 37% responden memilih metode pembelajaran dengan cara mendengarkan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peningkatan proses belajar dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk juga melakukan dan mengalami proses belajar.

Jurnal penelitian Estes (2004:141) menunjukkan bahwa guru sebagai fasilitator harus memastikan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa karena guru hanya fasilitator program di lapangan dan guru juga harus memastikan jika siswa mempunyai pengalaman dan pemahaman belajar setelah mengalami praktek *experiential learning*. Tujuan jurnal ini adalah untuk meningkatkan kesadaran tentang inkonsistensi antara pengetahuan yang dianut, pengetahuan yang diperoleh dalam praktek, mempengaruhi hubungan guru dan siswa selama proses belajar dari pengalaman. Penelitian ini menghasilkan temuan sebagai berikut: (1) menetapkan fasilitas praktik yang berpusat pada siswa. (2) menggabungkan semua siswa untuk praktek dan memfasilitasinya. (3) mempertimbangkan materi pembelajaran yang berpusat pada siswa selama kegiatan belajar.

Sedangkan jurnal penelitian Clark (2010:46) menyebutkan bahwa potensi model *experiential learning* sebagai metodologi pembelajaran yang tepat bagi siswa untuk memperoleh keterampilan pengalaman kerja. Jurnal ini

mengeksplorasi prinsip-prinsip pengalaman belajar dan menganggap penerapan pengalaman belajar. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa jika konsep pengalaman belajar instruksional pedagogi adalah untuk memberikan konteks otentik di mana siswa bisa mendapatkan keuntungan yaitu mendapat pemahaman belajar dari pengalaman, pendidik harus memperluas pengetahuan tentang pelaksanaan *experiential learning* ke dalam program pembelajaran

Beberapa penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa belajar melalui pengalaman adalah belajar cara terbaik karena memberikan kesempatan siswa untuk melakukan dan mengalami sendiri proses belajarnya. Guru sebagai fasilitator harus memastikan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa dan memastikan jika siswa mempunyai pengalaman belajar setelah mengalami praktek *experiential learning*. Demikian juga dengan kemampuan interaksi sosial siswa yang diharapkan dapat ditingkatkan dengan *experiential learning* yaitu siswa belajar dari pengalaman sosial yang mereka lakukan. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian dengan asumsi bahwa interaksi sosial dapat ditingkatkan melalui *experiential learning* dengan menggunakan teknik *outbound*.

2.2 Interaksi Sosial

Pada dasarnya interaksi sosial adalah kebutuhan setiap manusia. Manusia secara alami akan mengadakan hubungan atau interaksi dengan orang lain. Di bawah ini akan di jelaskan lebih lanjut mengenai interaksi sosial. Penjelasan ini meliputi: pengertian interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, syarat-syarat

terjadinya interaksi sosial, proses terjadinya interaksi sosial, faktor-faktor yang berpengaruh dalam interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial, macam-macam interaksi sosial dan kriteria kemampuan interaksi sosial yang baik.

2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial, akan saling berhubungan dan saling membutuhkan satu sama lain. Kebutuhan itulah yang dapat menimbulkan suatu proses interaksi sosial. Sebagaimana menurut Sopiah (2008:16) menyatakan bahwa kebutuhan manusia termasuk kebutuhan sosial, karena secara kodrati manusia merupakan makhluk sosial, dia membutuhkan cinta, dia membutuhkan teman untuk berinteraksi dan berinterelasi dengan yang lain.

Hubungan sosial merupakan salah satu hubungan yang harus dilaksanakan. Mengandung pengertian bahwa dalam hubungan itu setiap individu menyadari tentang kehadirannya di samping kehadiran individu lain. Alisjahbana dalam (Soeparwoto, 2007:113) menyatakan bahwa hubungan sosial atau relasi sosial diartikan sebagai bagaimana orang/ individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu pada diri individu. Hal tersebut senada dengan pendapat Walgito (2003:57) yang menyatakan bahwa, “interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik.

Menurut H. Bonner dalam (Santosa, 2004:11) memberi rumusan “interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia ketika

kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya”. Selanjutnya Brooks dalam (Sugiyo,2006:20) menyatakan bahwa di dalam interaksi terdapat aktivitas yang bersifat resiprokal, demi kebutuhan bersama yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan.

Sedangkan menurut Sargent dalam (Santosa, 2004: 11) menyatakan bahwa “Interaksi sosial pada pokoknya memandang tingkah laku sosial yang selalu dalam kerangka kelompok seperti struktur dan fungsi dalam kelompok”.

Berdasarkan pengertian interaksi sosial di atas, dapat dilihat unsur-unsur yang terkandung dalam interaksi sosial adalah: (1) terjadinya hubungan antar individu, (2) terjadinya hubungan antar kelompok, (3) hubungan saling timbal balik, (4) adanya hubungan saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki.

Dengan memperhatikan unsur-unsur interaksi sosial di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama manusia baik secara individu maupun kelompok dengan adanya hubungan saling timbal balik di mana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya.

2.2.2 Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri yang terkandung di dalamnya, diantaranya adalah menurut Santosa (2004:11) mengatakan bahwa “ciri-ciri interaksi sosial adalah adanya hubungan; adanya individu; adanya

tujuan; dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial”. Secara rinci penjabarannya adalah sebagai berikut :

- (1) Adanya hubungan, yaitu dalam setiap interaksi pasti terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok,
- (2) Ada individu, yaitu setiap interaksi sosial menuntut tampilnya individu-individu yang melaksanakan hubungan,
- (3) Ada tujuan, yaitu setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti memengaruhi individu lain,
- (4) Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok, yaitu interaksi sosial individu dalam hidupnya tidak terpisah dari kelompok. Di samping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi di dalam kelompoknya,

Melihat penjabaran teori di atas, dapat kita contohkan bahwa ciri-ciri interaksi sosial yang baik di lingkungan sekolah misalnya, hubungan antara kepala sekolah dengan guru, antar sesama guru, guru dengan staf-staf yang ada di sekolah, maupun guru dengan siswa terjalin baik, hubungan antar siswa juga terjalin dengan baik. Ciri-ciri interaksi sosial yang baik antara siswa dengan siswa misalnya: adanya kebersamaan, rasa saling membutuhkan, saling menghargai dan menghormati, tidak ada geng atau tidak ada jarak antara si kaya dan si miskin, serta saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, dsb.

Dalam penjabaran ciri-ciri interaksi sosial di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri interaksi sosial yang baik adalah terjadinya hubungan antara individu yang memiliki tujuan tertentu seperti adanya kebersamaan, rasa saling membutuhkan, saling menghargai dan menghormati, tidak ada geng atau jarak kelompok yang membatasi individu dengan individu yang lain, serta saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama dan dalam struktur fungsi kelompok setiap individu memiliki fungsi di dalam kelompok.

2.2.3 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi syarat. Interaksi sosial dapat terjadi bila memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Soekanto (2006:62) menyebutkan syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu :

- (1) Adanya kontak sosial (*social contact*). Kontak sosial merupakan hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial, dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik.
- (2) Adanya komunikasi. **Komunikasi sosial menyebutkan bahwa tidak selamanya kontak sosial akan menghasilkan interaksi sosial yang baik apabila proses komunikasinya tidak berlangsungnya secara komunikatif. Komunikasi artinya berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Contoh: Pesan yang disampaikan tidak jelas, berbelit-belit, bahkan mungkin sama sekali tidak dapat dipahami.**

Melihat syarat terjadinya interaksi sosial diatas, secara lebih rinci akan dijelaskan pada uraian di bawah ini :

2.2.3.1 Kontak sosial

Kontak sosial tidak berarti harus selalu bersinggungan secara fisik, akan tetapi berhubungan, berhadapan atau bertatap muka antara dua orang individu atau kelompok. Rohman (2005:53) menyatakan bahwa kontak sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan secara fisik. Kontak sosial dapat terjadi antara individu satu dengan individu yang lain secara langsung yaitu secara tatap muka maupun melalui alat bantu media komunikasi maupun secara tidak langsung yaitu dengan adanya perantara pihak ketiga.

Rohman (2005: 53) mengatakan bahwa di dalam kehidupan sehari-hari kontak sosial bisa dilakukan dengan beberapa cara berikut ini :

- a. Kontak sosial yang dilakukan menurut cara pihak-pihak yang berkomunikasi itu mengadakan kontak sosial. Cara kontak sosial ada dua macam, yaitu:
 - 1) Kontak langsung yaitu pihak komunikator menyampaikan pesannya secara langsung kepada pihak komunikan, baik melalui tatap muka maupun melalui alat bantu media komunikasi.
 - 2) Kontak tidak langsung yaitu pihak komunikator menyampaikan pesannya kepada pihak komunikasi melalui perantaraan pihak ketiga.
- b. Kontak sosial yang dilakukan menurut terjadinya proses komunikasi yaitu sebagai berikut :
 - 1) Kontak primer yang terjadi pada saat awal komunikasi sosial itu terjadi.
 - 2) Kontak sekunder terjadi apabila pesan dari komunikator disampaikan kepada komunikan melalui pihak ketiga atau melalui pihak ketiga atau melalui media komunikasi.

Berdasarkan kontak sosial di atas timbul suatu percakapan antara komunikator dengan komunikan sehingga terjadi hubungan timbal balik antara komunikator dan komunikan hubungan tersebut. Agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik, dalam percakapan tersebut harus ada rasa saling menghormati dan kerjama yang baik antara komunikator dengan komunikan.

2.2.3.2 Komunikasi

Sugiyo (2005: 1) menyatakan bahwa komunikasi adalah memberitahukan dan menyebarkan informasi, berita, pesan, pengetahuan, nilai dan pikiran dengan maksud agar menggugah partisipasi dan selanjutnya orang yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama. Sedangkan menurut Luthans (2006:369) menyatakan bahwa komunikasi yang efektif merupakan prasyarat dasar untuk mencapai strategi organisasi dan manajemen sumber daya manusia. Komunikasi

berarti berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Menurut sugiyo (2005: 5) mengemukakan ciri-ciri komunikasi meliputi: (1) keterbukaan, (2) empati, (3) dukungan, (4) rasa positif, (5) kesamaan (6) arus pesan yang cenderung dua arah, (7) konteks hubungan tatap muka, (8) tingkat umpan balik yang tinggi, (9) interaksi minimal dua orang, dan (10) adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Secara ringkas ciri-ciri tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Keterbukaan

Adanya kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan ini berarti adanya niat dari masing-masing pihak yang ada di dalam hal ini antara komunikator dan komunikan saling memahami dan membuka pribadi masing-masing.

(2) Empati

Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Secara psikologis apabila dalam komunikasi, komunikator menunjukkan empati pada komunikan akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami dan adanya kesamaan diri.

(3) Dukungan

Dalam komunikasi perlu dimunculkan sikap memberi dukungan dari pihak komunikator agar komunikan mau berpartisipasi dalam komunikasi. Hal ini berarti bahwa dalam komunikasi perlu adanya suasana yang mendukung atau memotivasi, lebih-lebih dari komunikator.

(4) Rasa positif

Sikap positif berarti adanya kecenderungan bertindak pada diri komunikator untuk memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan.

(5) Kesamaan

Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan. Dalam komunikasi antar pribadi kesetaraan ini merupakan ciri yang paling penting dalam keberlangsungan komunikasi.

(6) Arus pesan yang cenderung dua arah

Suasana yang terjadi dalam komunikasi merupakan suasana dialogis karena dalam komunikasi terjadi interaktif antara komunikator dengan komunikan sehingga kadang-kadang tidak dapat diketahui secara pasti karena kedua belah pihak saling memberi dan menerima informasi.

(7) Konteks hubungan tatap muka

Komunikasi bercirikan tatap muka karena dalam komunikasi antar pribadi berlangsung secara langsung dan adanya ikatan psikologis serta saling mempengaruhi secara intens.

(8) Tingkat umpan balik yang tinggi

Komunikasi tidak cukup hanya ditandai oleh ketergantungan secara fisik antara sumber dan penerima, melainkan ditandai oleh adanya ketergantungan interaktif. Luthans (2006:381) menyebutkan bahwa pentingnya umpan balik tidak dapat diabaikan karena komunikasi interpersonal yang efektif sangat tergantung pada hal tersebut. Tindak lanjut

dan umpan balik yang tepat memerlukan ditetapkannya mekanisme informal dan formal dimana pengirim dapat menguji bagaimana pesan diinterpretasikan.

(9) Interaksi minimal dua orang

Adanya hubungan antar manusia yang saling berinteraksi dalam komunikasi. Komunikasi melibatkan sekurang-kurangnya dua orang.

(10) Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Ciri komunikasi antar pribadi adalah menghasilkan akibat baik yang disengaja atau akibat yang direncanakan dan tidak direncanakan.

Pada kontak sosial pengertiannya lebih ditekankan kepada orang atau kelompok yang berinteraksi, sedangkan komunikasi lebih ditekankan pada bagaimana pesannya itu diproses. Proses komunikasi terjadi pada saat kontak sosial berlangsung. Kontak sosial yang sudah dijabarkan di atas merupakan tiga komponen pokok dalam kontak sosial. Ketiga komponen tersebut merupakan kemampuan interaksi sosial yang harus dimiliki oleh siswa.

Komponen pokok dalam komunikasi sosial yang juga harus dimiliki siswa dalam kemampuan interaksi sosial yaitu meliputi keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesamaan, arus pesan yang cenderung dua arah, konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang tinggi, interaksi minimal dua orang, dan adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Komponen tersebut akan dijadikan sebagai indikator dalam kisi-kisi instrumen.

2.2.4 Proses Terjadinya Interaksi Sosial

Soekanto (2006:57) menyatakan bahwa berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi dan faktor simpati. Secara rinci penjabarannya sebagai berikut :

- (1) Faktor imitasi menyebutkan bahwa masyarakat merupakan pengelompokan manusia di mana tiap individu saling mengimitasi (meniru) dari orang lain dan sebaliknya.
- (2) Faktor sugesti menyebutkan bahwa pengaruh psikis baik yang datang dari diri sendiri maupun yang datang dari orang lain, umumnya sugesti diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan. Sugesti adalah suatu proses di mana individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman tingkah laku orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.
- (3) Faktor identifikasi merupakan dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain.
- (4) Faktor simpati menyebutkan bahwa orang memiliki kecenderungan tertarik pada orang lain. Simpati akan menjalin hubungan saling pengertian yang saling mendalam dalam interaksi antarindividu, ingin mengerti dan ingin kerja sama dengan orang lain serta saling melengkapi satu sama lain.

Hal-hal tersebut diatas merupakan faktor-faktor dasar yang menjadi dasar berlangsungnya proses interaksi sosial, walaupun di dalam kenyataannya keempat proses tersebut memang sangat kompleks sehingga kadang-kadang sulit membedakan dengan tegas antara faktor-faktor tersebut.

2.2.5 Faktor-Faktor yang Berpengaruh dalam Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial terdapat faktor-faktor yang ikut mempengaruhi interaksi sosial dan yang menentukan berhasil tidaknya suatu hubungan interaksi sosial. Santosa (2004:12) yang menjelaskan factor-faktor yang mempengaruhi dalam interaksi social adalah sebagai berikut:

- (1) *The nature of the social situation* : Situasi social itu bagaimanapun memberi bentuk tingkah laku terhadap individu yang berada dalam situasi tersebut.
- (2) *The norms prevailling in any given social group* :Kekuasaan norma-norma kelompok sangat berpengaruh terhadap terjadinya interaksi social antarindividu.
- (3) *Their own personality trends*Masing-masing individu memiliki tujuan kepribadian sehingga berpengaruh terhadap tingkah lakunya
- (4) *A person's transitory tendencies*Setiap individu berinteraksi sesuai dengan kedudukan dan kondisinya bersifat sementara
- (5) *The process of perceiving and interpreting a situation*Setiap situasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga hal ini mempengaruhi individu untuk melihat dan menafsirkan situasi tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi interaksi sosial siswa adalah situasi tempat tinggal individu tinggal, norma sosial yang mengatur dalam kelompok, tujuan masing-masing individu, kedudukan individu dalam situasi social, serta masalah yang terjadi pada masing-masing individu.

2.2.6 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Di dalam interaksi sosial di samping mempunyai dasar-dasar, interaksi sosial juga memiliki bentuk-bentuk tertentu. Menurut Soekanto (2006:65) menyebutkan bentuk-bentuk interaksi sosial adalah kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), akomodasi (*accommodation*), dan juga dapat berbentuk

pertentangan atau pertikaian (*conflict*). Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat dijabarkan sebagai berikut:

- (1) Kerja sama, yaitu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- (2) Persaingan, yaitu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu, agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya.
- (3) Akomodasi, yaitu proses penyesuaian sosial dalam interaksi antara pribadi dan kelompok-kelompok manusia untuk meredakan pertentangan.
- (4) Konflik, yaitu proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar, sehingga menimbulkan adanya semacam gap atau jurang pemisah yang mengganjal interaksi sosial di antara mereka yang bertikai tersebut.

2.2.7 Macam-macam Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial di atas, kita dapat melihat bahwa interaksi sosial tidak hanya terjadi antara individu yang satu dengan individu yang lain, Menurut Bales dalam Santosa (2004:27) menyebutkan macam-macam interaksi sosial dapat terjadi interaksi antara individu dengan diri pribadi, interaksi antara individu dengan individu, interaksi antara individu dengan individu, interaksi antara individu dengan kelompok, maupun interaksi antara kelompok dengan kelompok.

- (1) Interaksi antara individu dengan diri pribadi. Dalam hubungan antara individu dengan diri pribadi ini bisa terjadi interaksi positif ataupun

negatif. Interaksi positif, jika hubungan yang terjadi sesuai apa yang dikehendaki individu tersebut dan interaksi negatif, jika terjadi konflik dari dalam diri individu tersebut.

- (2) Interaksi antara individu dan individu. Dalam hubungan antara individu dan individu ini bisa terjadi interaksi positif ataupun negatif. Interaksi positif, jika jika hubungan yang terjadi saling menguntungkan. Interaksi negatif, jika hubungan timbal balik merugikan satu pihak atau keduanya (bermusuhan)
- (3) Interaksi antara individu dan kelompok. Dalam hubungan antaraindividu dan kelompok dapat berlangsung secara positif maupun negatif. Bentuk interaksi sosial individu dan kelompok bermacam - macam sesuai situasi dan kondisinya
- (4) Interaksi sosial antara kelompok dan kelompok. Dalam hubungan antara kelompok dan kelompok terjadi sebagai satu kesatuan bukan kehendak pribadi. Misalnya, kerja sama antara dua perusahaan untuk membicarakan suatu proyek

Berdasarkan uraian di atas, interaksi sosial tidak hanya interaksi sosial antara individu dengan individu lain saja, melainkan hubungan antara kelompok satu dengan kelompok lain itu juga merupakan macam-macam interaksi sosial.

2.2.8 Kriteria Kemampuan Interaksi Sosial yang Baik

Kemampuan interaksi sosial haruslah dimiliki setiap individu, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial. Interaksi sosial tidak hanya interaksi sosial antara individu satu dengan individu lain saja, melainkan hubungan antara

kelompok satu dengan kelompok lain. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama manusia baik secara individu maupun kelompok dengan adanya hubungan saling timbal balik di mana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya.

Santosa, (2004:11) mengatakan bahwa “ciri-ciri interaksi sosial adalah adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan, adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial”. Individu satu dengan yang lain pasti terjadi suatu hubungan. Kontak sosial yang selaras dengan komunikasi sosial akan menjadikan interaksi sosial yang baik. Kontak komunikasi antara individu yang satu dengan individu yang lain pasti terjadi ketika individu tersebut menjalin hubungan dengan individu yang lainnya.

Dalam kontak sosial timbul suatu percakapan antara individu dengan individu yang lain sehingga terjadi hubungan timbal balik. Agar kontak sosial dapat berjalan dengan baik, dalam percakapan tersebut harus ada rasa saling menghormati dan kerjama yang baik antara komunikator dengan komunikan.

Syarat terjadinya interaksi sosial yang kedua yaitu komunikasi. Sugiyo (2005: 5) mengemukakan ciri-ciri komunikasi meliputi: (1) keterbukaan, (2) empati, (3) dukungan, (4) rasa positif, (5) kesamaan (6) arus pesan yang cenderung dua arah, (7) konteks hubungan tatap muka, (8) tingkat umpan balik yang tinggi, (9) interaksi minimal dua orang, dan (10) adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Dalam penjabaran interaksi sosial di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria kemampuan interaksi sosial yang baik adalah individu dapat melakukan

kontak sosial dengan baik yang ditandai dengan kemampuan individu dalam melakukan percakapan dengan orang lain, saling pengertian, dan mampu bekerjasama dengan orang lain. Demikian pula dengan kemampuan melakukan komunikasi dengan orang lain yang ditandai dengan adanya keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesamaan, arus pesan yang cenderung dua arah, konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang tinggi, interaksi minimal dua orang, dan adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Dengan demikian kriteria interaksi sosial yang baik ini akan dijadikan sebagai dasar atau tolak ukur untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Kriteria interaksi sosial ini akan dijadikan indikator dalam pembuatan instrumen skala interaksi sosial. Lebih singkatnya kriteria interaksi sosial yang baik akan dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1
Kriteria interaksi sosial yang baik

Kriteria interaksi sosial	Indikator
1. Kontak sosial	Percakapan
	Saling menghormati
	Kerjasama
2. Komunikasi	Keterbukaan
	Empati
	Dukungan
	Rasa Positif
	Kesamaan
	Arus pesan yang cenderung dua arah
	Konteks hubungan tatap muka
	Tingkat umpan balik yang tinggi
	Interaksi minimal dua orang
	Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja

2.3 *Experiential Learning*

Salah satu aspek penting dalam poses belajar mengajar adalah metode yang dipakai oleh guru. Pemilihan metode pengajaran yang sesuai akan memberikan kontribusi yang penting bagi keberhasilan sebuah kegiatan pengajaran pendidikan. Proses pembelajaran seperti apa yang dapat menciptakan suatu proses belajar yang dapat mengeksplorasi wawasan pengetahuan siswa dan dapat mengembangkan makna sehingga akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya.

Pendekatan model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Melalui model ini, siswa belajar tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Untuk memperoleh pemahaman yang luas dan jelas mengenai pendekatan model *experiential learning*, maka perlu mengkajinya. Dalam kajian ini dijelaskan mengenai konsep dasar *experiential learning*, tujuan model *experiential learning*, proses *experiential learning*, gaya belajar *experiential learning*.

2.3.1 *Konsep Experiential Learning*

Dalam teorinya, Kolb dalam Baharudin dan Wahyuni (2012:165) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Belajar dalam *experiential learning* merupakan suatu proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui

perubahan bentuk pengalaman yang diakibatkan oleh kombinasi antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

Menurut Piaget dalam Santrock (2003:105) menyebutkan bahwa remaja membangun dunia kognitifnya sendiri, informasi tidak hanya tercurah ke dalam benak mereka dari lingkungan. Untuk memahami dunianya, remaja mengorganisasikan pengalaman mereka. Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari.

Menurut Baharudin dan Wahyuni (2012:165) *experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus-menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri. Hal tersebut diperkuat oleh Bulter dalam Wena (2009:125) menyatakan bahwa praktik yang dilakukan secara kontinu akan menghasilkan kesempurnaan keterampilan motorik dalam periode lama. Model *experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.

Melalui *experiential learning*, proses belajar mengajar yang menggabungkan pengalaman langsung yang bermakna kepada seseorang dipandu dengan refleksi dan analisis, sehingga siswa tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup: keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang

membekas pada siswa. *Experiential learning* merupakan pendekatan dari pengalaman konkrit yang dapat dilakukan dengan cara, bermain, bermain peran, simulasi, diskusi kelompok yang diharapkan agar terjadi suatu kombinasi antara mendengar, melihat dan mengalami.

Berdasarkan pengertian *experiential learning* di atas, dapat dilihat bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam *experiential learning* adalah: (1) keterlibatan siswa secara personal, (2) mengalami apa yang dipelajari (3), membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung, (4) Pengetahuan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman

Dengan memperhatikan unsur-unsur *experiential learning* di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *experiential learning* adalah keterlibatan siswa secara personal dalam proses belajar sehingga siswa mengalami apa yang mereka pelajari yang diharapkan dapat membangun pengetahuan yang diperoleh dari perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman.

2.3.2 Tujuan Model *Experiential learning*

Baharudin dan Wahyuni (2012:165) menyatakan bahwa tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu:

- 1) Mengubah struktur kognitif siswa,
- 2) Mengubah sikap siswa
- 3) Memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada.

Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan memengaruhi seara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif.

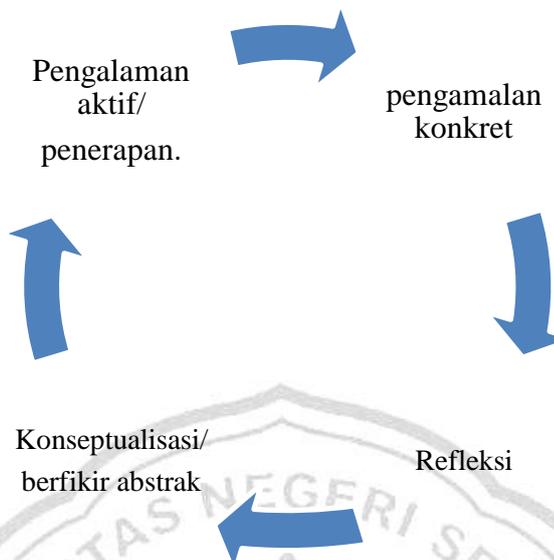
Model *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional di mana siswa menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa.

2.3.3 Proses *Experiential Learning*

Experiential learning adalah suatu proses dimana siswa mengkonstuksi atau menyusun pengetahuan keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung. Tahapan pembelajaran pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- (1) Tahap pengamalan konkrit atau nyata (*Concrete Experience*)
- (2) Tahap pengalaman aktif dan Reflektif (*Reflection Observation*)
- (3) Tahap Konseptualisasi (*Abstract Conseptualization*)
- (4) Tahap Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation*)

Tahap tersebut dapat digambarkan dalam bentuk siklus empat langkah dalam *experiential learning* sebagai berikut:



Gambar 2.1
Siklus empat langkah dalam *experiential learning* (Baharudin dan Wahyuni (2012:165))

Proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami seseorang. Pengalaman kemudian direfleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi. Dalam proses refleksi seseorang akan berusaha memahami apa yang terjadi dan apa yang dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar konseptualisasi atau menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami. Kemudian Siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori ke dalam situasi nyata untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan.

Kemampuan siswa dalam proses belajar *experiential learning* menurut Nasution dalam Baharudin dan Wahyuni (2012:167) digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar *Experiential Learning*

No	Kemampuan	Uraian	Kemampuan
1.	Tahap pengamalan konkrit atau nyata (<i>Concrete Experience</i>)	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
2.	Tahap pengalaman aktif dan Reflektif (<i>Reflection Observation</i>)	Siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	<i>Watcing</i> (mengamati)
3.	Tahap Konseptualisasi (<i>Abstract Conseptualization</i>)	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
4.	Tahap Eksperimentasi Aktif (<i>Active Experimentation</i>)	Siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep, teori ke dalam situasi nyata untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	<i>Doing</i> (berbuat)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dalam *experiential learning* merupakan merupakan suatu proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui pengalaman yang dialami siswa.

2.3.4 Gaya Belajar *Experiential Learning*

Experiential learning memperhatikan perbedaan atau keunikan yang dimiliki siswa, karenanya model ini memiliki tujuan untuk mengakomodasi

perbedaan dan keunikan yang dimiliki masing-masing individu. Dengan mengamati inventori gaya belajar (*learning style inventory*) yang dikembangkan masing-masing siswa, Kolb dalam Baharudin dan Wahyuni (2012:168) mengklasifikasikan gaya belajar seseorang menjadi empat kategori sebagai berikut:

- (1) *Converger*. Tipe ini lebih suka belajar jika menghadapi soal yang mempunyai jawaban tertentu. Orang dengan tipe ini tidak emosional dan lebih suka menghadapi benda daripada manusia. Mereka tertarik pada ilmu pengetahuan alam dan teknik.
- (2) *Diverger*. Tipe ini memandang sesuatu dari berbagai segi dan kemudian menghubungkannya menjadi suatu kesatuan yang utuh. Orang dengan tipe ini lebih suka berhubungan dengan manusia. mereka lebih suka mendalami bahasa, kesusastraan, sejarah dan ilmu-ilmu sosial lainnya.
- (3) *Assimilation*. Tipe ini lebih tertarik pada konsep-konsep yang abstrak. Orang dengan tipe ini tidak terlalu memperhatikan penerapan praksis dari ide-ide mereka. Bidang studi yang diminati adalah bidang keilmuan (*science*) dan matematika.
- (4) *Accomodator*. Tipe ini berminat pada pengembangan konsep-konsep. Orang dengan tipe ini berminat pada hal-hal yang konkret dan eksperimen. Bidang studi yang sesuai untuk tipe ini adalah lapangan usaha dan teknik sedangkan pekerjaan yang sesuai antara lain penjualan dan pemasaran.

2.4 *Outbound*

Outbound merupakan media pengajaran yang sangat menantang dan menyenangkan karena mampu merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan potensi dirinya. Program pengembangan sosial dan kemandirian melalui *outbound* dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar karena dalam aktivitas bermain, yang di kemas secara edukatif, pada dasarnya individu sedang belajar banyak. Di samping itu, program pengembangan sosial agar individu dapat berinteraksi dengan

sesamanya maupun dengan masyarakat secara baik dan dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

Untuk memperoleh pemahaman yang luas dan jelas mengenai *outbound*, maka perlu mengkajinya. Dalam kajian ini dijelaskan mengenai pengertian *outbound*, manfaat dan tujuan *outbound*, rangkaian kegiatan *outbound*, variasi permainan dan simulasi *outbound*.

2.4.1 Pengertian *Outbound*

Menurut Indriana (2011:175) *outbound* merupakan media pengajaran yang sangat menantang dan menyenangkan. Dikatakan menantang karena media ini mampu merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan potensi dirinya.

Outbound adalah bentuk kegiatan yang dilakukan di luar atau lapangan terbuka. *Outbound* merupakan kegiatan belajar mandiri yang sangat luas mulai dari mengatasi rasa takut, ketergantungan, dan percaya diri. *Outbound* memiliki ciri khas tersendiri, dimana keseluruhan kegiatan diterjemahkan dalam bentuk nyata dan faktual. *Outbound* sebagai kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*).

Ismail (2006:3) mengemukakan bahwa melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih

keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat (peraga) maupun tidak memakainya.

Outbound training dikemas dengan permainan-permainan yang menarik dan mempunyai nilai guna sehingga seseorang yang melakukannya atau para peserta *outbound* dapat terhibur dan merasa senang. Menurut Hans Daeng dalam Ismail (2006:5) permainan dapat dikatakan universal sifatnya, karena hidup pada semua masyarakat dunia. Dengan dan dari permainan anak belajar hidup. Melalui permainan, anak-anak dapat berkenalan dengan orang-orang dan hal-hal yang mengelilinginya sehingga mereka menjadi akrab. Permainan-permainan dalam *outbound* bukan hanya sekedar permainan belaka yang jenaka, tetapi permainan menarik yang memberikan makna positif bagi peserta.

Berdasarkan pengertian *outbound* di atas, dapat dilihat bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam *outbound* adalah: (1) kegiatan yang dilakukan di luar atau lapangan terbuka (2) kegiatan belajar mandiri (3) kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan (4) berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif (5) mampu merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan potensi dirinya.

Dengan memperhatikan unsur-unsur *outbound* di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *outbound* adalah bentuk kegiatan yang dilakukan di luar atau lapangan terbuka yang berupa kegiatan belajar mandiri dengan melakukan kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif

sehingga mampu merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan potensi dirinya.

2.4.2 Manfaat dan Tujuan *Outbound*

Outbound merupakan salah satu metode pembelajaran modern yang memanfaatkan keunggulan lapangan. Para peserta yang mengikuti *outbound* tidak hanya dihadapkan pada tantangan *intelegensia*, tetapi juga fisik dan mental. Dan ini akan terus terlatih menjadi sebuah pengalaman yang membekali dirinya dalam menghadapi tantangan yang lebih nyata dalam persaingan di kehidupan sosial masyarakat. *Outbound* mempunyai tujuan dan manfaat yang signifikan untuk anak didik. Adrianus dalam Muhammad (2009:36) mengemukakan tujuan dilakukannya *outbound* dalam pendidikan ada adalah sebagai berikut :

- (1) Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri siswa.
- (2) Berekpresi sesuai dengan caranya sendiri, namun masih dapat diterima lingkungan.
- (3) Mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan menghargai perbedaan.
- (4) Membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan-kegiatan
- (5) Lebih mandiri dan bertindak sesuai dengan keinginan
- (6) Lebih empati dan sensitive dengan perasaan orang lain
- (7) Mampu berkomunikasi dengan baik
- (8) Mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif
- (9) Memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik.
- (10) Menanamkan nilai-nilai positif sehingga terbentuk karakter siswa sekolah dasar melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup.
- (11) Mengembangkan kualitas hidup siswa yang berkarakter.
- (12) Menerapkan dan member contoh karakter yang baik kepada lingkungan.

Selain tujuan yang diadakan *outbound* bagi anak didik, *outbound* juga mempunyai manfaat yang sangat besar, Menurut Indriana (2011:182) berbagai manfaat *outbound* adalah sebagai berikut:

1. Bisa menjalin komunikasi yang efektif (*effective communication*)
2. Bisa melakukan pengembangan tim (*team building*)
3. Belajar untuk melakukan pemecahan masalah (*problem solving*)
4. Memperuk rasa percaya diri (*self confidence*)
5. Belajar kepemimpinan (*leadership*)
6. Menjaln kerjasama dalam tim (sinergi)
7. Melakukan permainan yang menghibur (*fun games*)
8. Belajar untuk berkonsentrasi atau memfokuskan perhatian
9. Melatih kejujuran dan sportivitas.

Berbagai manfaat dan tujuan tersebut diharapkan mampu menghasilkan anak didik yang berkepribadian baik, cerdas, tangkas, berdaya tahan baik, serta mampu menjalin hubungan sosial yang baik dan berkarakter. Sukses atau tidaknya seseorang dalam sekolah dan kehidupan bermasyarakat tergantung pada kemampuan dirinya dalam mengontrol emosi, berinteraksi dengan orang lain, serta mempunyai harga diri dan rasa percaya diri yang baik.

2.4.3 Tahapan Kegiatan *Outbound*

Sebelum memulai kegiatan *outbound*, instruktur *outbound* harus terlebih dahulu menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan *outbound*. Indriana (2011:189) menyebutkan urutan kegiatan *outbound* yang baik, yaitu :

- (1) Do'a bersama untuk memohon keselamatan pada pencipta alam semesta.
- (2) Olah raga kecil, kegiatan olahraga ini sangat bermanfaat agar tidak terjadi kejang otot/ cidera.
- (3) *Ice breaking* yang bertujuan memberikan pemanasan kepada para peserta agar terbentuk rasa persahabatan dan suasana yang menyenangkan.

- (4) *Team building*/ membangun tim.
- (5) Perenungan/ refleksi yang dilakukan untuk memproses pengalaman dari kegiatan yang telah berlangsung
- (6) Penutupan dan do'a.

Cremer & Siregar (1993:6) menyebutkan urutan permainan meliputi tahap permulaan, tahap bermain, tahap evaluasi dan refleksi. Secara rinci penjabarannya adalah sebagai berikut :

- (1) Tahap permulaan yaitu fasilitator mengusulkan permainan yang akan dimainkan dan menjelaskan cara bermain serta peraturan-peraturan bermain. Memastikan semua peserta mengerti permainan yang akan dijalani.
- (2) Tahap Bermain yaitu fasilitator tidak aktif berperan. Hasil permainan yang sedang dijalankan berupa tanggung jawab kelompok dan masing-masing anggota kelompok. fasilitator mengamati proses bermain dan membahas hasil permainan setelah bermain.
- (3) Tahap Evaluasi dan Refleksi yaitu permainan dievaluasi, arti dan makna dari seluruh proses kegiatan. Fasilitator mendorong para peserta untuk memikirkan pengalaman-pengalaman baru dan memberikan motivasi kepada peserta untuk mengungkapkan perasaan setelah melakukan proses kegiatan. Kemudian fasilitator menyimpulkan proses kegiatan.

Melihat penjabaran teori di atas, dapat kita simpulkan bahwa tahapan kegiatan *oubound* yang baik misalnya, berdo'a sebelum memulai kegiatan, membangun rapport agar terjalin keakraban, menjelaskan maksud dan tujuan diadakan *outbound*, membangun tim dalam kegiatan, perenungan/refleksi yang

dilakkan untuk memproses pengalaman dari kegiatan yang telah berlangsung dan diakhiri dengan do'a dan penutup kegiatan.

Desain *outbound* akan teraplikasikan dengan maksimal jika instruktur mampu merancang dengan baik dalam suatu permainan yang dapat mensimulasikan kerjasama antar anggota tim, serta menerapkannya dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.

2.5 Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa melalui *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama manusia baik secara individu maupun kelompok dengan adanya hubungan saling timbal balik di mana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya. Begitu pula dengan siswa, mereka juga membutuhkan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, siswa selalu berinteraksi dengan kelompok sosialnya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan sosialnya.

Dengan adanya interaksi sosial yang baik, siswa dapat bersosialisasi dengan baik sehingga dapat mencapai perkembangan diri yang optimal dalam lingkungan sosialnya. Namun tidak semua siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik, hal tersebut dikarenakan siswa mengalami banyak hambatan dalam proses perkembangan diri di lingkungan sosialnya. Sebagaimana yang diungkapkan Hurlock (1980:213) menyebutkan bahwa salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial.

Dengan demikian interaksi sosial merupakan kebutuhan setiap individu dan hubungan interaksi sosial yang baik sangat diperlukan dalam mengembangkan karakter siswa. Hal tersebut senada dengan pendapat Santrock (2003:225) yang menyatakan bahwa dari pandangan kognisi sosial, anak dan remaja mungkin memiliki kesulitan dalam hubungan antar teman sebaya karena mereka kurang memiliki kemampuan kognisi sosial yang tepat.

Dalam bimbingan dan konseling kemampuan interaksi sosial dapat dikembangkan melalui format kegiatan layanan lapangan yaitu dengan metode *experiential learning* melalui teknik *outbound*. Dengan menggunakan *experiential learning* melalui teknik *outbound*, keterampilan sosial dapat dipelajari dan dikembangkan melalui latihan sosial yang menyangkut perkembangan pribadi dan hubungan antar manusia.

Pendekatan model *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. Baharudin dan Wahyuni (2012: 165) menyatakan bahwa model *experiential learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Model *experiential learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional di

mana siswa menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa.

Pada penelitian terhadap suatu pelatihan, siswa dengan jumlah teman yang sedikit diseleksi dan dilatih dengan cara tertentu agar dapat menikmati waktu bersama dengan teman sebaya Oden dan Asher dalam (Santrock, 2003:226). Suatu kelompok dapat disimulasikan melalui sebuah permainan yang secara langsung dirasakan oleh setiap peserta latihan. Dalam kegiatan ini, siswa ditugaskan melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan interaksi sosial dalam kelompok satu kelas tersebut. Peserta langsung merasakan sukses atau gagal di dalam pelaksanaan suatu tugas. Melalui teknik *outbound* sebagai media pelatihan, orang akan tampil begitu spontan tanpa basa-basi. Permainan ini menjadi sebuah permainan yang dapat merangsang dan mengubah cara pikir dan perilaku siswa.

Outbound adalah permainan yang di dasarkan pada konsep, tujuan dan materi tertentu. *Outbound* juga akan mempengaruhi segenap paradigma kehidupan kita dari biasa-biasa saja mejadi kehidupan yang lebih baik dan solid. Permainan tersebut telah menjadi satu hal yang paling esensial dalam upaya mengembangkan kepribadian. *Outbound* bertujuan agar siswa dapat belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal kehidupan sosial siswa dengan lebih baik. Dengan melakukan *outbound* dalam suasana yang santai, siswa mendapat suatu pengalaman.kemudian mereka diajak untuk menghayati pengalaman itu dan merefleksikannya untuk menyadari perasaan dan reaksi-reaksi fisik mereka.

Berdasarkan tujuan *experiential learning* diatas, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan interaksinya dengan menggunakan teknik *outbound*. Pelaksanaan metode *experiential learning* dengan menggunakan teknik *outbound* yang tepat dapat meningkatkan interaksi sosial, karena dengan *experiential learning* dengan menggunakan teknik *outbound* diharapkan siswa mampu membentuk sikap yang baik, cara berfikir serta persepsi kreatif dan positif guna membentuk rasa kebersamaan, keterbukaan, dapat bekerjasama dalam kelompok, mempunyai kepedulian terhadap orang lain serta mempunyai empati yang tinggi.

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian (Azwar,2007:49). Sebagai suatu dugaan sementara maka belum tentu benar dan karenanya perlu dibuktikan kebenarannya. Hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya dalam penelitian ini adalah *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian. Dalam metode penelitian dijelaskan tentang urutan suatu penelitian yang dilakukan yaitu dengan teknik dan prosedur bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Hal terpenting yang perlu diperhatikan bagi seorang peneliti adalah pada ketepatan penggunaan metode yang sesuai dengan objek penelitian dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan penguasaan metode penelitian yang mantap diharapkan penelitian dapat berjalan dengan baik, terarah dan sistematis. Metode penelitian sebagaimana dikenal memberikan garis-garis yang cermat dan mengajukan syarat yang benar, artinya menjaga agar pengetahuan yang dicapai dari suatu penelitian dapat mempunyai harga ilmiah yang setinggi-tingginya. Uraian dalam metode penelitian diantaranya: jenis dan desain penelitian, variable penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, metode pengumpulan data, uji instrumen dan metode analisis data.

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

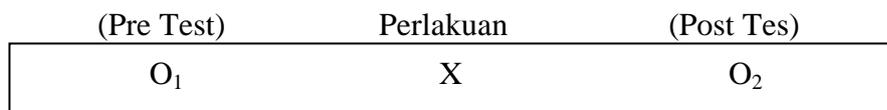
3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2008: 72) penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Latipun (2010:5) menyatakan bahwa

penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Sedangkan menurut Arikunto (2006:3) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausalitas) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan sehingga diperoleh informasi mengenai efek variabel suatu dengan variabel yang lain. Penelitian eksperimen dilakukan untuk meneliti pengaruh dari perlakuan yang diberikan, dalam hal ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen. Dengan kata lain, suatu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap individu yang diamati.

3.1.2. Desain Penelitian

Menurut Nazir (2005:84) “desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *one group pre-test and post-test design*. Metode *one group pre-test and post-test design* adalah suatu kelompok test diberikan suatu perlakuan yang sama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan tertentu. Desain ini, subjek ini dikenakan 2 kali pengukuran. Pengukuran yang pertama dilakukan untuk mengukur kemampuan interaksi sosial siswa sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* melalui *pre-test* dan pengukuran yang kedua untuk mengukur kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* melalui *post-test*. Desain digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Desain penelitian *one group pretest-posttest design*

Keterangan:

O₁= Pengukuran pertama, perlakuan interaksi sosial siswa sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* dengan menggunakan skala psikologi interaksi sosial

x = pelaksanaan *experiential learning* dengan teknik *outbound* pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang yang interaksi sosialnya rendah

O₂ = Pengukuran kedua, perlakuan interaksi sosial siswa setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* dengan menggunakan skala psikologi interaksi sosial yang sama dengan pengukuran yang pertama.

Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan instrumen yang sama yakni skala interaksi sosial. Dalam Penelitian ini digunakan tahap-tahap rancangan eksperimen untuk mengetahui perubahan kemampuan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Beberapa hal yang dilakukan dalam pelaksanaan eksperimen adalah sebagai berikut :

3.1.2.1 Memberikan *pre-test*

Pre-test dilakukan dengan menggunakan skala psikologi interaksi sosial. Tujuan dari *pre-test* adalah untuk mengetahui tingkat interaksi sosial

siswa sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Hasil dari *pre-test* ini akan menjadi data pembandingan pada *post-test*.

3.1.2.2 Materi Treatment

Materi *experiential learning* dengan teknik *outbound* disesuaikan dengan karakteristik individu yang memiliki interaksi sosial dan faktor yang mempengaruhinya. Berikut materi treatment *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1
Rancangan Materi *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

No	Pertemuan	Materi	Waktu	Tempat
1	I	Tahap pengamalan konkrit atau nyata (<i>Concrete Experience</i>) “Permainan rangkaian kata dan Permainan holahop berpindah”	40 menit	Lapangan sekolah
2	II	Tahap pengamalan konkrit atau nyata (<i>Concrete Experience</i>) “Permainan tebak gerak dan Permainan birthday line up”	40 menit	Lapangan sekolah
3	III	Tahap pengalaman aktif dan reflektif (<i>Reflection Observation</i>) “Permainan menjaga balon”	40 menit	Lapangan sekolah
4	IV	Tahap pengalaman aktif dan reflektif (<i>Reflection Observation</i>) “Permainan berita berantai dan permainan kapal karam”	40 menit	Lapangan sekolah
5	V	Tahap Konseptualisasi (<i>Abstract Conseptualization</i>) “Permainan berkarya tanpa bicara”	40 menit	Lapangan sekolah
6	VI	Tahap Konseptualisasi (<i>Abstract Conseptualization</i>) “Permainan All stand up dan Permainan kapal karam”	40 menit	Lapangan sekolah
7	VII	Tahap Eksperimentasi Aktif (<i>Active Experimentation</i>) “Permainan Stepping carpets”	40 menit	Lapangan sekolah
8	VIII	Tahap Eksperimentasi Aktif (<i>Active Experimentation</i>) “Permainan <i>toxic waste</i> / memindahkan botol”	40 menit	Lapangan sekolah

Materi yang diberikan dalam pelaksanaan *experiential learning* dengan teknik *outbound* ini sebelumnya telah ditetapkan peneliti. Yaitu materi yang

mendukung kearah peningkatan interaksi sosial. Rancangan materi *experiential learning* dengan teknik *outbound* yang terdapat dalam tabel di atas merupakan pengembangan dari komponen variabel interaksi sosial.

3.1.2.3 Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan atau *treatment* yang diberikan adalah *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Metode ini diberikan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Frekuensi dan lamanya pertemuan *experiential learning* dengan teknik *outbound* rencananya akan dilaksanakan sebanyak 8 kali dengan 40 menit untuk setiap pertemuannya. Metode yang digunakan yaitu menggunakan format kegiatan lapangan. Format kegiatan lapangan adalah suatu format kegiatan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan melalui kegiatan di luar kelas atau lapangan. Tahapan yang dilakukan yaitu :

- (1) Berdo'a
- (2) Membangun rapport
- (3) Menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan
- (4) Menetapkan kesepakatan waktu kegiatan
- (5) Memastikan kesiapan anggota untuk mengikuti kegiatan
- (6) *Team building*/ membangun tim dalam kegiatan.
- (7) Perenunga/ refleksi yang dilakukan untuk memproses pengalaman dari kegiatan yang telah berlangsung
- (8) Menyimpulkan dari kegiatan yang sudah dilaksanakan
- (9) Mengajukan beberapa pertanyaan kepada anggota mengenai pemahaman baru yang diperoleh, perasaan, sikap, atau tindakan yang akan dilakukan

(*understanding, comfortable and action*), pesan dan kesan setelah mengikuti kegiatan

(10) Menutup kegiatan dengan do'a dan mengucapkan terima kasih dengan anggota

Penelitian ini bersifat eksperimen dilaksanakan di lapangan sekolah serta sesuai dengan memperhatikan tahapan proses *outbound* tersebut dalam *experiential learning*.

3.1.2.4 Melakukan *Post-test*

Post-test disini adalah mengadakan pengukuran kembali pada responden setelah diberikan perlakuan *experiential learning* dengan teknik *outbound*. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari *treatment* dan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan interaksi sosial siswa.

3.2. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006: 118). Menurut Sugiyono (2008: 38) “ variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang bervariasi dan menjadi objek pengamatan di dalam penelitian.

3.2.1. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007:2). Sedangkan

Arikunto (2006:116) menyatakan bahwa variabel adalah objek penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Variabel Independen

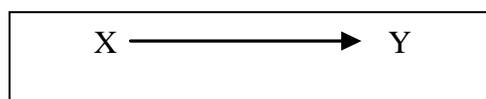
Variabel bebas adalah variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah *experiential learning* dengan teknik *outbound* (X).

2. Variabel Dependen

Variabel terikat adalah variabel yang keberadaannya tergantung pada variabel yang lainnya (variabel independen). Dalam penelitian ini yang menjadi penelitian dependen adalah interaksi sosial (Y).

3.2.2. Hubungan Antar Variabel

Variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini adalah *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Variabel ini berfungsi mempengaruhi variabel lain yaitu variabel terikat (variabel Y) adalah interaksi sosial. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini adalah variabel X mempengaruhi variabel Y. Hubungan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Variabel bebas

Variabel terikat

Gambar 3.2. Hubungan antar variabel

Variabel X mempengaruhi variabel Y. *Experiential learning* dengan teknik *outbound* sebagai variabel bebas (X) mempengaruhi interaksi sosial sebagai variabel terikat (Y).

3.2.3. Definisi Operasional Variabel

3.2.3.1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antar sesama manusia baik secara individu maupun kelompok dengan adanya hubungan saling timbal balik di mana perilaku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki perilaku individu yang lain atau sebaliknya. Ciri-ciri interaksi sosial meliputi adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan, adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok.

3.2.3.2. *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Experiential learning merupakan model pembelajaran dimana siswa mengalami apa yang mereka pelajari. *Outbound* adalah permainan yang di dasarkan pada konsep, tujuan dan materi tertentu yang dilaksanakan diluar ruangan atau di lapangan terbuka. Dalam *experiential learning* dengan menggunakan teknik *outbound* siswa ditugaskan melakukan aktifitas agar siswa dapat belajar dari pengalaman, memperbaiki hubungan antar manusia dan mengenal kehidupan sosial siswa dengan lebih baik.

3.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 10 siswa kelas VII A SMP Negeri 13 Semarang. Prosedur penentuan subjek penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyebarkan skala interaksi sosial pada siswa kelas VII A SMP Negeri 13 Semarang
- 2) Hasil skala interaksi sosial dianalisis untuk mengetahui tingkat interaksi sosial siswa.

- 3) Jumlah siswa yang diambil sebagai subjek penelitian adalah sebanyak 10 siswa yang dianggap memiliki kecenderungan interaksi sosial rendah.
- 4) Jika siswa yang memiliki interaksi sosial rendah lebih dari 10 siswa maka diambil secara random, dan jika siswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah kurang dari 10 siswa maka peneliti mengambil semua siswa yang memiliki interaksi sosial rendah ditambah siswa yang memiliki interaksi sosial sedang dan tinggi. Penentuan subjek penelitian dalam kategori sedang dan tinggi dilakukan secara proporsional hasil *pre test*. Penentuan subjek penelitian dengan proporsional sebagai berikut:
 - a. Kategori rendah kurang dari 10 siswa sehingga peneliti mengambil semua siswa yang memiliki interaksi sosial rendah yaitu 4 siswa
 - b. Kategori sedang yaitu dengan perhitungan $\frac{17}{21} \times 6 = 4,8$ sehingga diambil 5 siswa dan 5 siswa tersebut diambil secara random
 - c. Kategori tinggi yaitu dengan perhitungan $\frac{4}{21} \times 6 = 1,1$ sehingga diambil 1 siswa dan 1 siswa tersebut diambil secara random

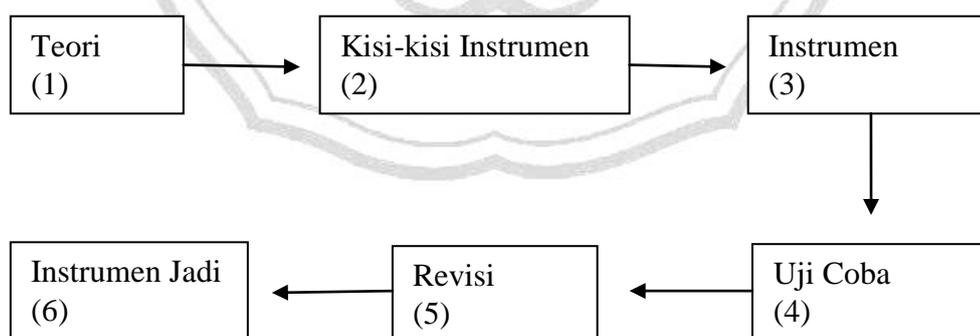
Pemilihan subjek penelitian yang berjumlah 10 orang karena dianggap lebih efektif. 10 siswa tersebut terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah, sedang dan tinggi. Hal ini bertujuan agar anggota kelompok menjadi homogen dan heterogen. Homogen karena terdiri dari siswa yang termasuk dalam masa perkembangan yang sama, heterogen karena memiliki tingkat interaksi sosial yang berbeda, pribadi anggota kelompok yang unik, mempunyai karakteristik yang berbeda, serta mempunyai latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Dengan pengelompokan seperti ini diharapkan dinamika

kelompok akan terbentuk sehingga tujuan *experiential learning* dengan teknik *outbound* akan tercapai yaitu meningkatkan interaksi sosial siswa.

3.4. Instrumen Penelitian, Validitas dan Reabilitas

3.4.1. Penyusunan Instrumen

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengadaan instrumen penelitian melalui beberapa tahap. Menurut Arikunto (2006: 166) prosedur yang ditempuh adalah perencanaan, penulisan butir soal, penyuntingan, uji-coba, penganalisaan hasil, dan mengadakan revisi. Sedangkan dalam penelitian ini, langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam pengadaan instrumen antara lain: membuat kisi-kisi instrumen, lalu dikonsultasikan, hasil konsultasi direvisi jika perlu, instrumen yang telah direvisi diuji-cobakan, kemudian revisi kedua dan instrumen jadi yang siap disebarakan. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 3.3 Prosedur Penyusunan Instrumen

Bagian atas merupakan langkah-langkah menyusun instrumen, yaitu pertama menyusun kisi instrumen yang terdiri dari variabel, komponen dan nomor soal, menyusun pertanyaan atau pernyataan, kemudian instrumen jadi berupa skala selanjutnya direvisi dan instrumen jadi. Untuk mengukur interaksi

sosial pada siswa kelas VII A di SMP N 13 Semarang menggunakan skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Interaksi sosial merupakan atribut psikologi sehingga digunakan skala likert untuk mengukurnya.

Skala *likert* memiliki 5 kategori kesetujuan dan memiliki skor 1-5, akan tetapi dalam penelitian ini menggunakan jawaban kesesuaian karena kesesuaian lebih tepat untuk menggambarkan keadaan yang diteliti sekarang. Skor skala *likert* dalam penelitian ini berkisar antara 1-4 dengan asumsi untuk mempermudah subyek penelitian dalam memilih jawaban. Menurut Arsyad (2008:33) “tidak ada manfaatnya untuk memilih jenjang karena justru akan mengaburkan perbedaan yang diinginkan diantara jenjang yang dimaksud pada responden yang belum cukup dewasa, direferensiasinya perlu disederhanakan”. Hal ini diperkuat oleh Arikunto (2006:241) yang menyatakan bahwa “ada kelemahan dengan lima alternatif karena responden cenderung memiliki alternatif yang ada di tengah (karena dirasa aman dan paling gampang serta hampir tidak berfikir)”. Sehingga memang disarankan alternatif pilihannya hanya empat saja. Berikut gambaran alternatif jawaban skala interaksi sosial (tabel 3.4.1)

Tabel 3.2
Penskoran Alternatif Jawaban Skala Interaksi Sosial

Pernyataan Positif (+)	Skor	Pernyataan Negatif (-)	Skor
Sangat Sesuai (SS)	4	Sangat Sesuai (SS)	1
Sesuai (S)	3	Sesuai (S)	2
Tidak Sesuai (TS)	2	Tidak Sesuai (TS)	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Tidak Sesuai (STS)	4

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian tentang interaksi sosial adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item		
				(+)	(-)	
Interaksi Sosial	1. Kontak Sosial	1. Percakapan	a. Percakapan langsung	1,2	3,4	
			b. Percakapan tidak langsung	5,6	7,8	
		2. Kerjasama	a. Suka bergotong royong dalam mengerjakan sesuatu.	9,10	11,12	
			b. Suka pada kegiatan kelompok.	13,14	15,16	
			c. Mampu berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan orang lain	17,18	19,20	
		3. Saling menghormati	a. Tanggap pada keadaan sekitar	21,22	23,24	
			b. Sopan terhadap orang lain	25,26	27,28	
		2. Komunikasi	1. Keterbukaan	a. Saling memahami antara kedua belah pihak	29,30	31,32
				b. Kesukarelaan membuka diri dari kedua belah pihak	33,34	35,36
	2. Empati		a. Mampu memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain	37,38	39,40	
			b. Mampu mengkomunikasikan (timbal balik) atas apa yang dirasakan orang lain.	41,42	43,44	
			c. Tidak larut dalam perasaan orang lain	45,46	47,48	
	3. Dukungan		a. Memberikan motivasi kepada orang lain	49,50	51,52	
	4. Rasa Positif		a. Memberikan penilaian yang positif kepada orang lain	53,54	55,56	
	5. Kesamaan		a. Memiliki rasa toleransi yang tinggi	57,58	59,60	
		b. Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	61,62	63,64		
	6. Arus pesan yang cenderung dua arah	a. Saling memberi dan menerima informasi	65,66	67,68		
7. Konteks hubungan tatap muka	a. Saling bertemu satu sama lain	69,70	71,72			
8. Tingkat umpan	a. Mendapat respon dari	73,74	75,76			

		balik yang tinggi	informasi yang telah disampaikan		
		9. Interaksi minimal dua orang	a. Adanya teman mengobrol	77,78	79,80
		10. Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja	a. mendapatkan pengalaman yang baik	81,82	83,84

Berdasarkan tabel 3.3 di atas, dapat diketahui bahwa variabel interaksi sosial dijabarkan berdasarkan syarat terjadinya interaksi sosial yaitu mencakup kontak sosial dan komunikasi. Berdasarkan sub variabel tersebut dijabarkan menjadi beberapa indikator yang kemudian di deskripsikan kembali menjadi beberapa deskriptor. Setiap deskriptor akan dikembangkan menjadi beberapa item positif dan negatif yang mampu menggambarkan tingkat interaksi sosial seseorang.

3.4.2. Validitas Instrumen

Validitas adalah aspek kecermatan pengukuran (Azwar, 2009:6). Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid atau kurang sahih berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto, 2006: 144). Dalam penelitian ini konstruksi yang dimaksud adalah interaksi sosial. Uji validitas pada instrumen ini dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Teknik ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan dipotesis hubungan dua variabel dan sumber data dari dua variabel sama, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

N : jumlah subyek

X : skor item

Y : skor total

$\sum X$: jumlah skor item

$\sum Y$: jumlah skor total

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total (Arikunto, 2006: 274)

3.4.3. Reabilitas Instrumen

Azwar (2009:4) reabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Dalam penelitian ini reliabilitas instrumen hanya item yang valid diuji dengan reliabilitas internal karena perhitungan berdasarkan instrumen saja. Instrumen yang reliabel atau dapat dipercaya akan menghasilkan data yang reliabel juga. Teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2} \right]$$

keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$: jumlah varian butir

σ^2 : varian total (Arikunto, 2006: 196)

Tabel 3.4 Klasifikasi Reliabilitas

Reliabilitas	Klasifikasi
0,9 < rh 1	Sangat tinggi
0,7 < rh 0,8	Tinggi
0,5 < rh 0,6	Cukup
0,3 < rh 0,4	Rendah
0,0 < rh 0,2	Sangat rendah

(Arikunto, 2006:178)

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang akan diungkap berupa aspek psikologi yaitu interaksi sosial. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi dan alatnya adalah skala interaksi sosial. Menurut Azwar (2010: 3) skala psikologi adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur atribut psikologis. Terdapat beberapa karakteristik skala psikologi sebagai alat ukur yaitu:

- 1) Stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur melainkan mengungkap indikator perilaku dari atribut yang bersangkutan.
- 2) Atribut psikologis diungkap secara tidak langsung lewat indikator-indikator perilaku sedangkan indikator perilaku diterjemahkan dalam bentuk item-item.
- 3) Respons subjek tidak diklasifikasi sebagai jawaban “benar” atau “salah” tetapi semua jawaban dapat diterima sepanjang diberikan secara jujur dan sungguh-sungguh. (Azwar, 2010: 4)

Dengan demikian skala psikologi dapat digunakan sebagai alat ukur yang dapat mengungkap indikator interaksi sosial yang berupa pertanyaan maupun pernyataan sebagai stimulus. Responden tidak mengetahui arah jawaban dari pertanyaan maupun pernyataan tersebut. Dari hasil jawaban responden kemudian diinterpretasikan sesuai dengan sesuatu yang hendak diukur.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala interaksi sosial yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan teori. Skala

psikologi adalah alat ukur yang mengungkap atribut psikologi yang menggambarkan kepribadian individu. Alat ukur yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu alat yang digunakan untuk mengetahui informasi tentang kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VI A SMP 13 Semarang. Pernyataan dalam skala psikologi digunakan sebagai stimulus guna memancing jawaban yang berupa refleksi dari jawaban responden. Pernyataan yang diajukan dirancang untuk mengumpulkan indikasi dari aspek kepribadian. Responden tidak mengetahui arah jawaban dari pernyataan.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang teramat penting dalam penelitian, karena dengan analisislah, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Nazir, 2005:346). Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui gambaran interaksi sosial siswa sebelum dan setelah diberi *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan untuk mengetahui apakah perubahan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah diberi *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk itu teknik analisis data yang dilakukan adalah :

3.6.1 Analisis Deskriptif Presentase

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2006:21)

Peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase untuk mengetahui gambaran tingkatan interaksi sosial pada siswa sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) diberi perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound*. sehingga dapat diketahui seberapa besar *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. Adapun rumus yang digunakan adalah : Skala interaksi sosial menggunakan skor 1 sampai 4 dengan jumlah item sebanyak 69. Panjang kelas interval kriteria interaksi sosial dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase skor maksimum} = (4:4) \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Persentase skor minimum} = (1:4) \times 100\% = 25\%$$

$$\text{Rentang persentase skor} = 100\% - 25\% = 75\%$$

Banyaknya kriteria = (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi)

$$\text{Panjang kelas interval} = \text{rentang} : \text{banyaknya} = 75\% : 5 = 15\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka kriteria penilaian tingkat interaksi sosial adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 kriteria penilaian tingkat interaksi sosial

Interval	Kriteria
85% - 100 %	Sangat Tinggi
70% - 85%	Tinggi
55% - 70%	Sedang
40% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat Rendah

Kriteria penilaian tingkat interaksi sosial di atas akan mempermudah peneliti dalam menemukan prosentase gambaran tingkat interaksi sosial pada siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa *experiential learning* dengan

teknik *outbound*. Sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

3.6.2 Uji Wilcoxon

Uji wilcoxon merupakan teknik analisis data kuantitatif. Dalam penelitian ini, uji hipotesis yang digunakan adalah analisis non parametrik. Hal ini dikarenakan data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk ordinal. Data ordinal adalah data yang memiliki ranking dan jarak antara keduanya tidak diketahui. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik non parametrik dengan menggunakan rumus “*Wilcoxon Matched Pairs*, yaitu untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan bila datanya berbentuk ordinal” (Sugiyono, 2008:152). Selain itu uji *wilcoxon* tidak menerapkan syarat-syarat mengenai parameter-parameter populasi yang merupakan induk sampel penelitian. Uji *wilcoxon* juga tidak dilandasi persyaratan data harus berdistribusi normal. Dari hasil tersebut dikonsultasikan dengan indeks tabel *wilcoxon*. Jika jumlah atau hasil analisis lebih besar dari indeks tabel *wilcoxon*, maka *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa.

Cara mengambil keputusan menggunakan pedoman dengan taraf signifikansi 5 % dengan ketentuan:

- 1) H_0 diterima apabila Z hitung lebih besar atau sama dengan Z tabel.
- 2) H_0 ditolak apabila Z hitung lebih kecil dari Z tabel.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 ini akan diuraikan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan disertai analisis data dan pembahasannya tentang upaya meningkatkan interaksi sosial dengan *experiential learning* dengan teknik *outbound* pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang.

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil dari penelitian yang diperoleh adalah mengetahui interaksi sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*, mengetahui interaksi sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*, dan perbedaan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang sebelum dan setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

4.1.1 Gambaran Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang Sebelum Mendapatkan *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

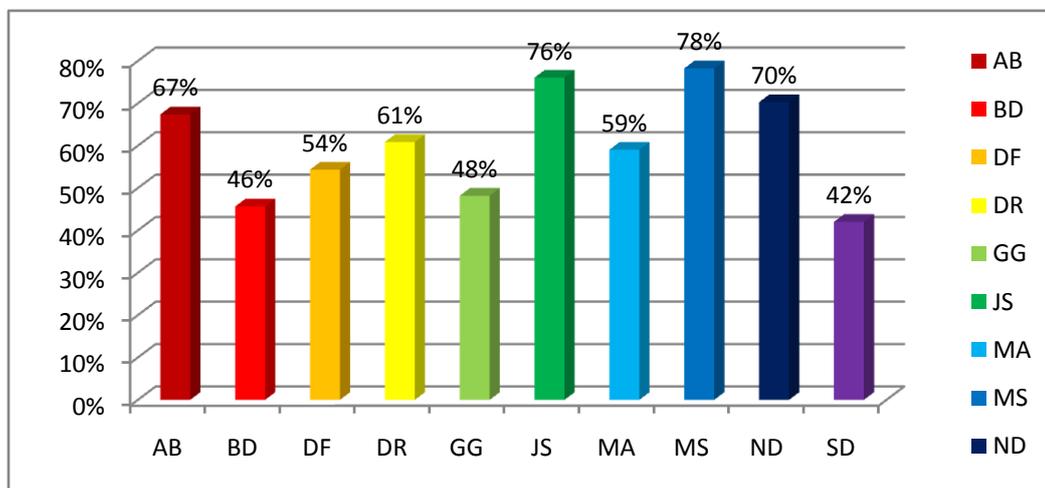
Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang, maka akan diuraikan terlebih dahulu interaksi sosial sebelum diberikan perlakuan melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Data awal yang diperoleh sesuai yang telah diuraikan pada bab 3 bahwa pengumpulan data menggunakan skala interaksi sosial.

Sebelum skala interaksi sosial diberikan kepada responden, terlebih dahulu diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Setelah skala interaksi sosial diberikan pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang sebanyak 25 siswa, diperoleh kondisi awal interaksi sosial siswa sebanyak 4 (16%) siswa berada pada kategori tinggi, 17 (68%) siswa berada pada kategori sedang dan 4 (16%) siswa berada pada kategori rendah. Dari hasil data awal tersebut maka akan diambil subyek sebanyak 10 siswa karena dianggap lebih efektif dan 10 siswa tersebut terdiri dari 1 siswa masuk dalam kategori tinggi, 5 siswa masuk dalam kategori sedang dan 4 siswa masuk dalam kategori rendah. Sepuluh siswa yang akan menjadi partisipan dalam penelitian ini kemudian diberi pemahaman dan disarankan mengikuti kegiatan *experiential learning* dengan teknik *outbound*, sehingga sepuluh siswa yang terdiri dari AB, BD, DF, DR, GG, JS, MA, MS, ND, SD inilah yang menjadi anggota kelompok dalam penelitian. Hasil penyeleksian subyek dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Pre-Test Interaksi Sosial Siswa Sebelum Mendapat Treatment Melalui Experiential learning dengan Teknik Outbound

No.	Kode Siswa	Pre test		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1.	AB	186	67%	Sedang
2.	BD	126	46%	Rendah
3.	DF	150	54%	Rendah
4.	DR	168	61%	Sedang
5.	GG	133	48%	Rendah
6.	JS	210	76%	Tinggi
7.	MA	163	59%	Sedang
8.	MS	216	78%	Tinggi
9.	ND	194	70%	Tinggi
10.	SD	116	42%	Rendah
Rata-rata		166	60%	Sedang

Dari tabel *pre-test* skala interaksi sosial di atas dapat disimpulkan dalam grafik persentase skor interaksi sosial di bawah ini:



Gambar 4.1
Grafik Persentase Skor Interaksi Sosial Siswa Sebelum Mendapatkan
Treatment Melalui Experiential learning dengan Teknik Outbound

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 4.1 dan grafik 4.1 dapat diketahui bahwa siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian ini memiliki kemampuan interaksi sosial dengan jumlah rata-rata 166 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 60% dan termasuk dalam kategori sedang. Pada masing-masing siswa terlihat 4 siswa termasuk dalam kategori rendah yaitu BD, DF, GG, dan SD, 3 siswa dengan kategori sedang yaitu AB, DR, dan MA, 3 siswa dengan kategori tinggi yaitu JS, MS dan ND. Sedangkan siswa yang memiliki interaksi sosial yang sangat rendah ataupun sangat tinggi tidak ditemukan. Kesepuluh siswa tersebut nantinya akan diberikan perlakuan (*treatment*) berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

Adapun gambaran secara umum rata-rata interaksi sosial siswa berdasarkan tiap aspek yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Rata-Rata Interaksi Sosial Siswa Tiap Aspek Sebelum Mendapatkan Perlakuan Berupa *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Sub Variabel	Indikator	%Skor <i>Pre Test</i>	Kriteria
Kontak Sosial	Percakapan	60%	Sedang
	Kerjasama	60%	Sedang
	Saling Menghormati	59%	Sedang
Komunikasi	Keterbukaan	60%	Sedang
	Empati	60%	Sedang
	Dukungan	60%	Sedang
	Rasa Positif	60%	Sedang
	Kesamaan	61%	Sedang
	Arus pesan yang cenderung dua arah	61%	Sedang
	Konteks hubungan tatap muka	59%	Sedang
	Tingkat umpan balik yang tinggi	59%	Sedang
	Interaksi minimal dua orang	64%	Sedang
	Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja	60%	Sedang
	Persentase skor rata-rata		60%

Berdasarkan perhitungan tabel 4.2 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial siswa sebelum mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* secara umum termasuk dalam kategori sedang dengan perolehan persentase rata-rata persentase 60%.

4.1.2 Gambaran Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang Setelah Mendapatkan Perlakuan Berupa *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

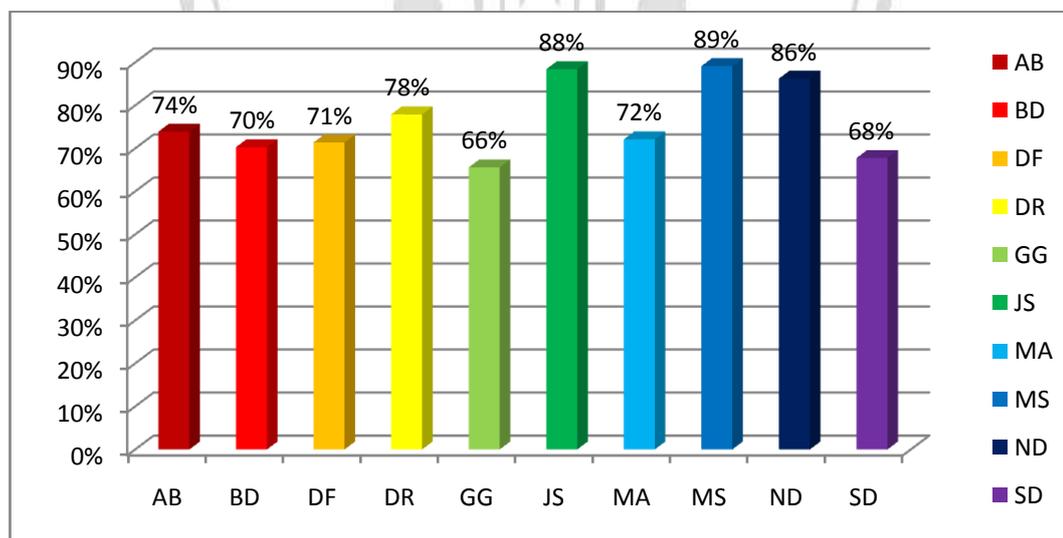
Setelah dilaksanakan *experiential learning* dengan teknik *outbound* selama delapan kali pertemuan, selanjutnya dilakukan *post test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa. Hasil *post test* selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Peningkatan disini, meningkatkan dari yang

sedang menjadi kriteria tinggi sehingga ada peningkatan setelah dilakukan perlakuan. Hasil *post test* selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Hasil *Post-Test* Skala Interaksi Sosial Siswa Setelah Mendapat Perlakuan Berupa *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

No.	Kode Siswa	<i>Post test</i>		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1.	AB	204	74%	Tinggi
2.	BD	194	70%	Tinggi
3.	DF	197	71%	Tinggi
4.	DR	215	78%	Tinggi
5.	GG	181	66%	Sedang
6.	JS	244	88%	Sangat Tinggi
7.	MA	199	72%	Tinggi
8.	MS	246	89%	Sangat Tinggi
9.	ND	238	86%	Sangat Tinggi
10.	SD	187	68%	Sedang
Rata-rata		210	76%	Tinggi

Dari tabel *post-test* skala interaksi sosial di atas dapat disimpulkan dalam grafik persentase skor interaksi sosial di bawah ini:



Gambar 4.2
Grafik Persentase Skor Interaksi Sosial Setelah Mendapatkan Perlakuan *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Berdasarkan hasil perhitungan *post test* pada tabel 4.3 dan grafik 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil *post test* skala interaksi sosial yang diberikan kepada kesepuluh siswa setelah diberikan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* dengan jumlah rata-rata 210 dan persentase rata-rata sebesar 76% berada dalam kategori tinggi. Pada masing-masing siswa terlihat 2 siswa termasuk dalam kategori sedang yaitu GG dan SD, 5 siswa dalam kategori tinggi yaitu AB, BD, DF, DR, MA, 3 siswa dalam kategori sangat tinggi yaitu JS, MA, ND. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound*, interaksi sosial mengalami peningkatan. Adapun gambaran secara umum rata-rata interaksi sosial siswa berdasarkan aspeknya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Rata-Rata Interaksi Sosial Siswa Tiap Aspek Setelah Mendapatkan Perlakuan Berupa *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Sub Variabel	Indikator	%Skor <i>Post Test</i>	Kriteria
Kontak Sosial	Percakapan	79%	Tinggi
	Kerjasama	77%	Tinggi
	Saling Menghormati	78%	Tinggi
Komunikasi	Keterbukaan	76%	Tinggi
	Empati	73%	Tinggi
	Dukungan	73%	Tinggi
	Rasa Positif	71%	Tinggi
	Kesamaan	81%	Tinggi
	Arus pesan yang cenderung dua arah	79%	Tinggi
	Konteks hubungan tatap muka	78%	Tinggi
	Tingkat umpan balik yang tinggi	71%	Tinggi
	Interaksi minimal dua orang	78%	Tinggi
	Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja	78%	Tinggi
Persentase skor rata-rata		76%	Tinggi

Berdasarkan perhitungan tabel 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* secara umum siswa kelas VII A termasuk dalam kategori tinggi dengan perolehan rata-rata persentase 76%.

4.1.3 Perbedaan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang Sebelum dan Setelah Mendapatkan *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound*, di bawah ini akan dipaparkan mengenai perbedaan interaksi sosial berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase, uji *wilcoxon* dan hasil pengamatan selama proses pelaksanaan *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

4.1.3.1 Analisis Deskriptif Persentase

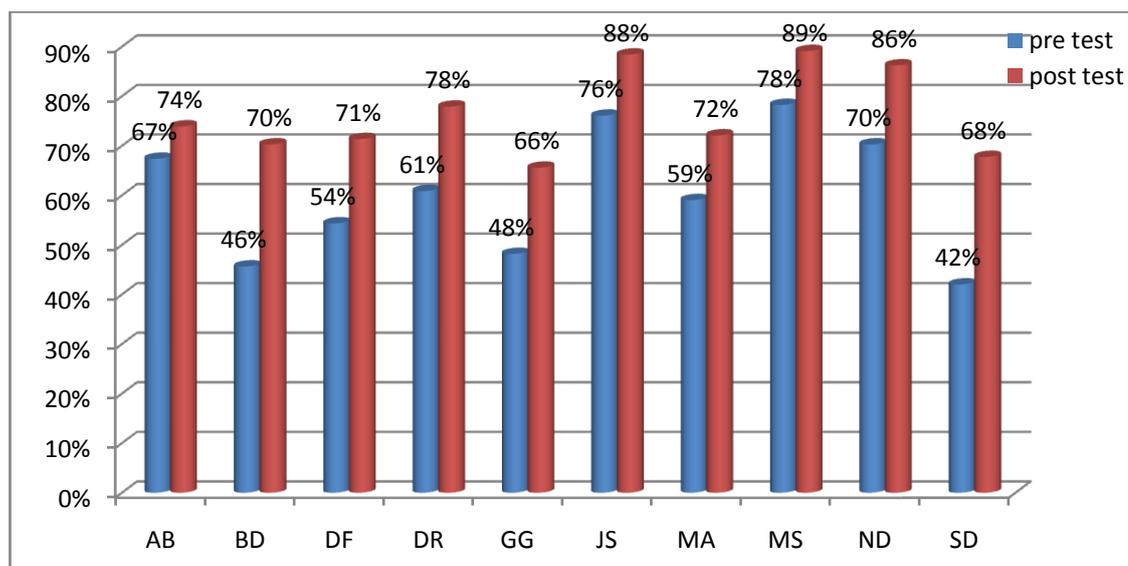
Perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Sebelum Dan Setelah Mendapatkan *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

No	Kode Siswa	<i>Pre Test</i>		<i>Post test</i>		% Skor Peningkatan
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria	
1.	AB	67%	Sedang	74%	Tinggi	7%
2.	BD	46%	Rendah	70%	Tinggi	25%
3.	DF	54%	Rendah	71%	Tinggi	17%
4.	DR	61%	Sedang	78%	Tinggi	17%
5.	GG	48%	Rendah	66%	Sedang	17%
6.	JS	76%	Tinggi	88%	Sangat Tinggi	12%
7.	MA	59%	Sedang	72%	Tinggi	13%
8.	MS	78%	Tinggi	89%	Sangat Tinggi	11%
9.	ND	70%	Tinggi	86%	Sangat Tinggi	16%

10.	SD	42%	Rendah	68%	Sedang	26%
	Rata-Rata	60%	Sedang	76%	Tinggi	16 %

Dari tabel peningkatan interaksi sosial siswa sebelum dan setelah mendapatkan *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat disimpulkan dalam grafik persentase skor interaksi sosial di bawah ini:



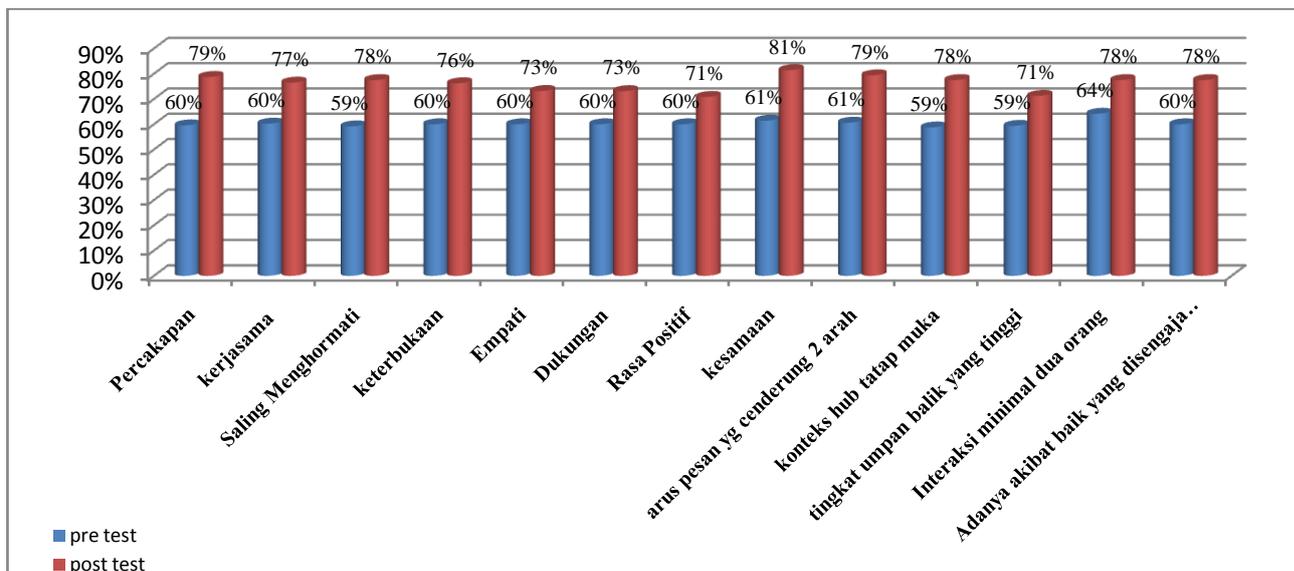
Grafik 4.3
Persentase Peningkatan Interaksi Sosial Sebelum Dan Setelah Mendapatkan Perlakuan *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, maka dapat diketahui bahwa dari 10 siswa yang dijadikan subjek dalam penelitian eksperimen ini dapat mengalami peningkatan interaksi sosial. Dari perhitungan persentase rata-rata kemampuan interaksi sosial siswa sebelum mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* adalah 60% dan termasuk kategori sedang. Namun setelah mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 16% dari 60% menjadi 76% dan termasuk kategori tinggi.

Tabel 4.6
Hasil Persentase Skor
Berdasarkan Aspek Interaksi Sosial Sebelum dan Setelah Mendapatkan
Perlakuan Berupa *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Sub Variabel	Indikator	%Skor		Kriteria		%Skor Peningkatan
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
Kontak Sosial	Percakapan	60%	79%	Sedang	Tinggi	19%
	Kerjasama	60%	77%	Sedang	Tinggi	17%
	Saling Menghormati	59%	78%	Sedang	Tinggi	19%
Komunikasi	Keterbukaan	60%	76%	Sedang	Tinggi	16%
	Empati	60%	73%	Sedang	Tinggi	13%
	Dukungan	60%	73%	Sedang	Tinggi	13%
	Rasa Positif	60%	71%	Sedang	Tinggi	11%
	Kesamaan	61%	81%	Sedang	Tinggi	20%
	Arus pesan yang cenderung dua arah	61%	79%	Sedang	Tinggi	18%
	Konteks hubungan tatap muka	59%	78%	Sedang	Tinggi	20%
	Tingkat umpan balik yang tinggi	59%	71%	Sedang	Tinggi	12%
	Interaksi minimal dua orang	64%	78%	Sedang	Tinggi	14%
	Adanya akibat baik yang disengaja maupuntidak disengaja	60%	78%	Sedang	Tinggi	18%
	Persentase skor rata-rata		60%	76%	Sedang	Tinggi

Peningkatan interaksi sosial yang dialami oleh siswa sebelum dan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound* layanan secara lebih jelas dapat dilihat pada grafik peningkatan berikut ini:

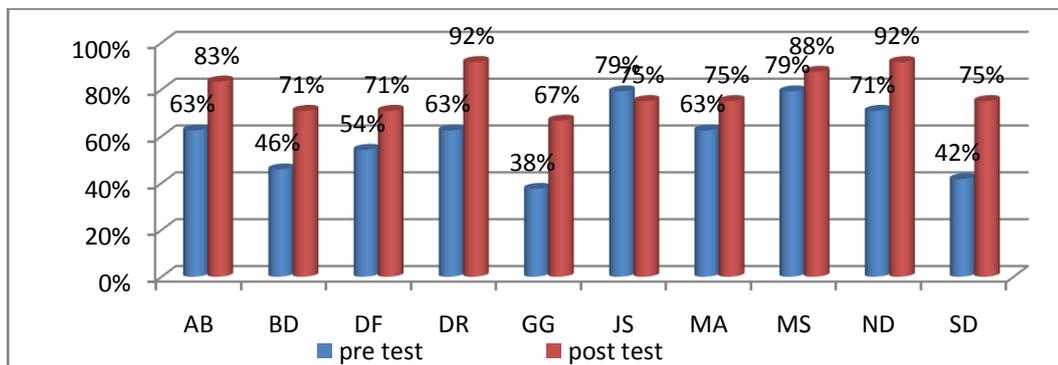


Grafik 4.4
Persentase Skor Tiap Aspek Interaksi Sosial Sebelum dan Setelah Mendapatkan Perlakuan *Experiential learning* dengan Teknik *Outbound*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound* mengalami peningkatan sebesar 16%, dari yang semula persentase hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 76% dan termasuk kategori tinggi. Dari masing-masing aspek interaksi sosial, peningkatan terbesar terjadi pada aspek kesamaan dan konteks hubungan tatap muka yaitu sebesar 20%. Untuk lebih jelasnya maka di bawah ini akan dijabarkan hasil analisis deskriptif persentase interaksi sosial siswa tiap aspek sebelum dan setelah mendapatkan *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut:

(1) Percakapan

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator percakapan berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:

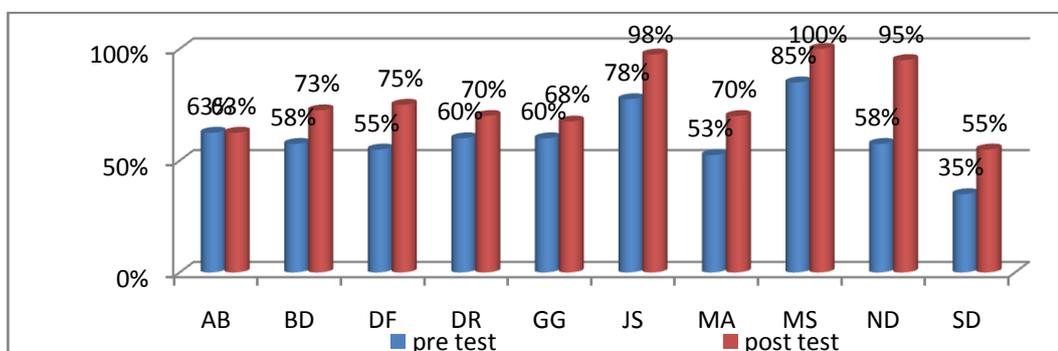


Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Pada Aspek Percakapan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada indikator percakapan mengalami peningkatan sebesar 19% setelah mendapatkan perlakuan. Persentase skor yang semula hanya 60% termasuk kategori sedang, menjadi 79% termasuk kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa termasuk kategori sangat rendah, 3 siswa termasuk kategori rendah, 3 siswa termasuk kategori sedang dan 3 siswa termasuk kategori tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa termasuk kategori sedang, 6 siswa termasuk kategori tinggi dan 3 siswa termasuk kategori sangat tinggi.

(2) Kerjasama

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator kerjasama berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:

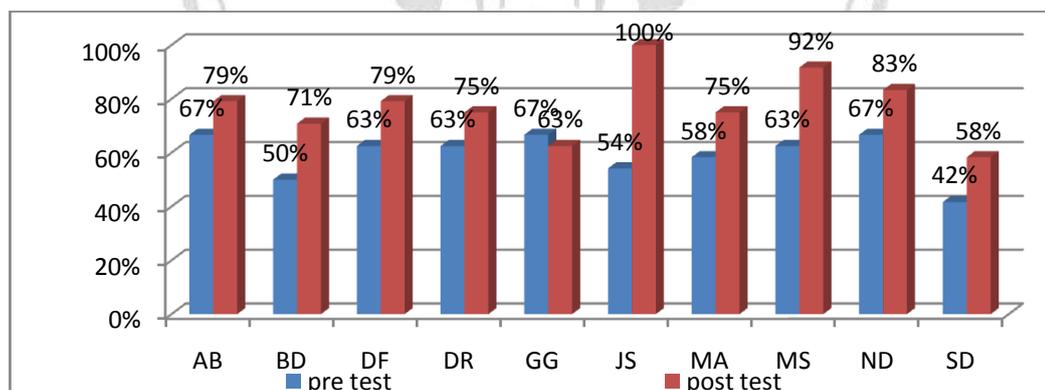


Gambar 4.6 Grafik Peningkatan Pada Aspek Kerjasama

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator kerjasama mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Persentase skor mengalami peningkatan sebesar sebesar 17%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 77% dan termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa pada kategori sangat rendah, 2 siswa pada kategori rendah, 5 siswa pada kategori sedang dan 2 siswa pada kategori tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa pada kategori rendah, 4 siswa pada kategori sedang, 2 siswa berada pada kategori tinggi dan 3 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

(3) Saling Menghormati

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator saling menghormati berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:



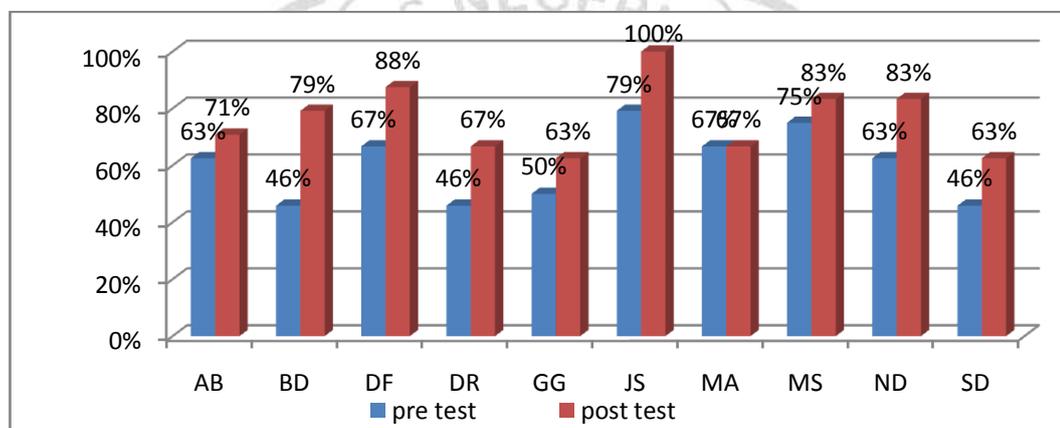
Gambar 4.7 Grafik Peningkatan Pada Aspek Saling Menghormati

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII A pada indikator saling menghormati mengalami peningkatan setelah mendapat perlakuan. Persentase skor mengalami peningkatan sebesar 19%, dari yang semula persentase skor hanya 59%, termasuk kategori sedang, persentase

menjadi 78% termasuk kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 3 siswa dengan kategori rendah, 7 siswa dengan kategori sedang. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 2 siswa dengan kategori sedang, 6 siswa dengan kategori tinggi dan 2 siswa dengan kategori sangat tinggi.

(4) Keterbukaan

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator keterbukaan berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:

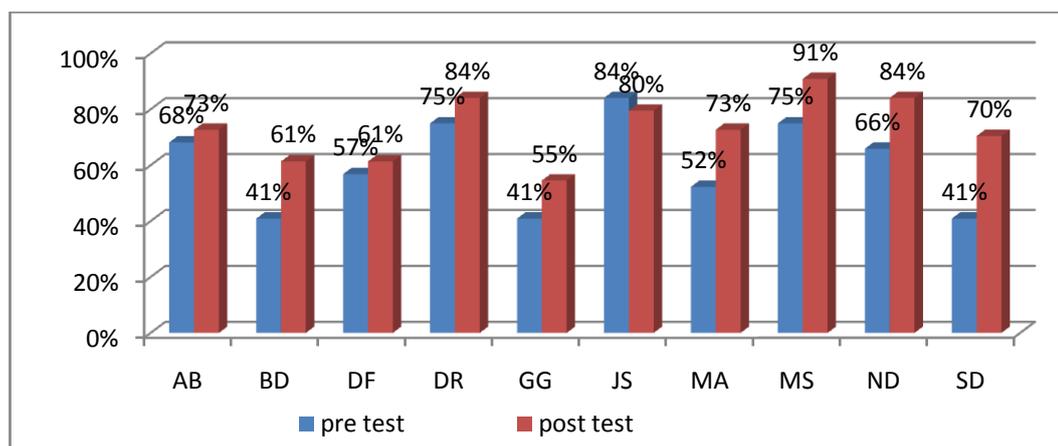


Gambar 4.8 Grafik Peningkatan Pada Aspek Keterbukaan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator keterbukaan mengalami peningkatan setelah mendapat perlakuan. Persentase skor mengalami peningkatan sebesar 16%, dari yang semula persentase skor hanya 60% termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 76% termasuk kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 3 siswa dengan kategori rendah, 4 siswa dengan kategori sedang dan 2 siswa dengan kategori tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 4 siswa dengan kategori sedang, 4 siswa dengan kategori tinggi dan 2 siswa dengan kategori sangat tinggi.

(5) Empati

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator empati berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:

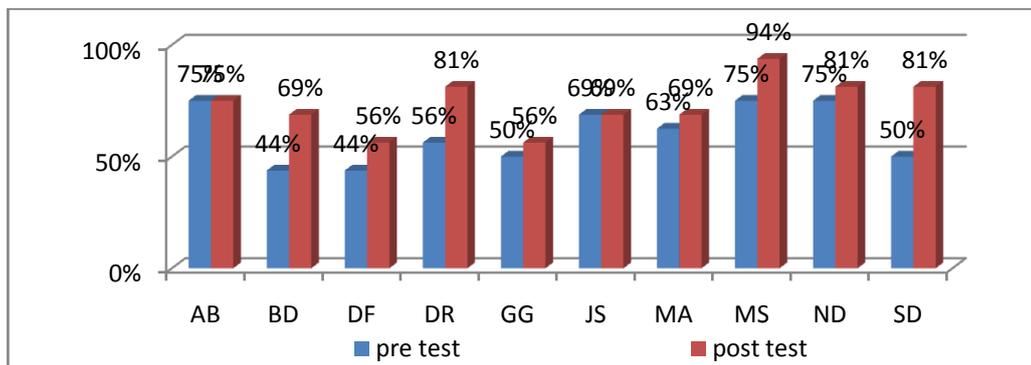


Gambar 4.9 Grafik Peningkatan Pada Aspek Empati

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator empati mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Persentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebesar 13%, dari yang semula persentase skor hanya 60% termasuk kategori sedang, persentase skor rata-ratanya menjadi 73% termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 4 siswa dengan kategori rendah, 3 siswa dengan kategori sedang dan 3 siswa dengan kategori tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa dengan kategori rendah, 2 siswa dengan kategori sedang, 6 siswa dengan kategori tinggi dan 1 siswa dengan kategori sangat tinggi.

(6) Dukungan

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator dukungan berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:

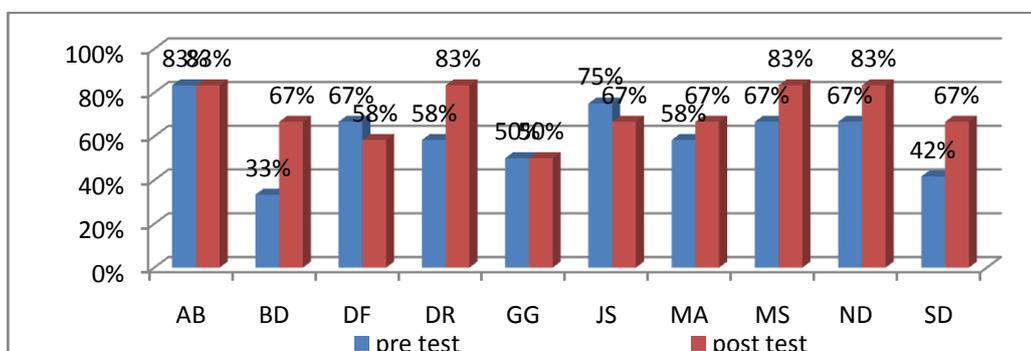


Gambar 4.10 Grafik Peningkatan Pada Aspek Dukungan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada indikator dukungan mengalami peningkatan setelah mendapat perlakuan. Persentase skor mengalami peningkatan sebesar 13%, dari yang semula persentase skor hanya 60% termasuk kategori sedang, persentasenya menjadi 73% termasuk kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 4 siswa dengan kategori rendah, 3 siswa dengan kategori sedang dan 3 siswa dengan kategori tinggi. Setelah mendapatkan perlakuan terdapat 5 siswa berada pada kategori sedang, 4 siswa berada pada kategori tinggi dan 1 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

(7) Rasa Positif

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator rasa positif berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:

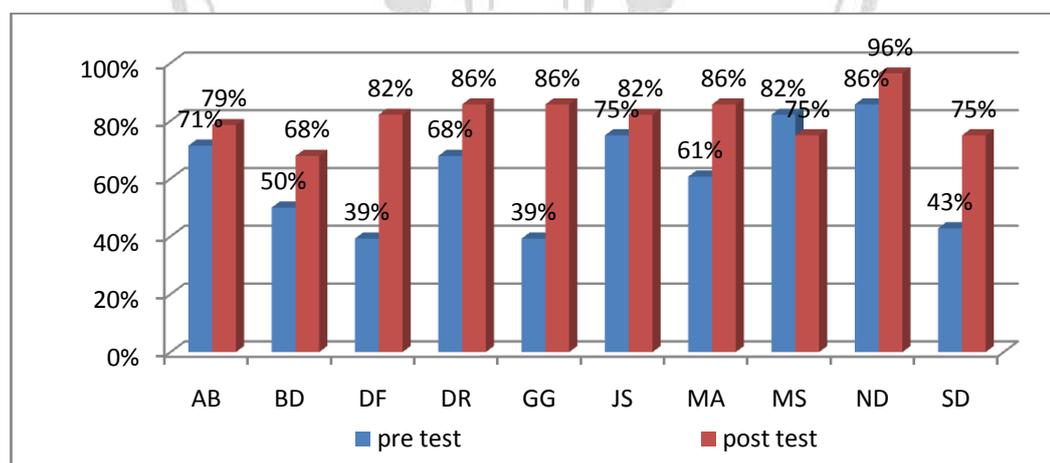


Gambar 4.11 Grafik Peningkatan Pada Aspek Rasa Positif

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator rasa positif mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor mengalami peningkatan sebesar sebesar 11%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 71% dan termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa berada pada kategori rendah, 5 siswa berada pada kategori sedang dan 2 siswa berada pada kategori tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa berada pada kategori rendah, 5 siswa berada pada kategori sedang, 4 siswa berada pada kategori tinggi.

(8) Kesamaan

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator kesamaan berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:



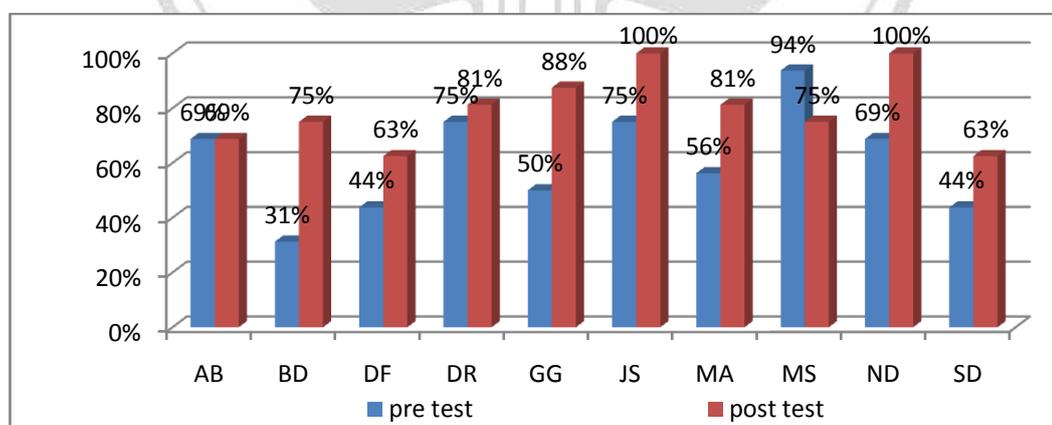
Gambar 4.12 Grafik Peningkatan Pada Aspek Kesamaan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator kesamaan mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata

pada indikator kesamaan mengalami peningkatan sebesar sebesar 20%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 61%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 81% dan termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 2 siswa berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa berada pada kategori rendah, 2 siswa berada pada kategori sedang, 3 siswa berada pada kategori tinggi dan 1 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa berada pada kategori sedang, 5 siswa berada pada kategori tinggi dan 4 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

(9) Arus pesan yang cenderung dua arah

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator arus pesan yang cenderung dua arah berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:



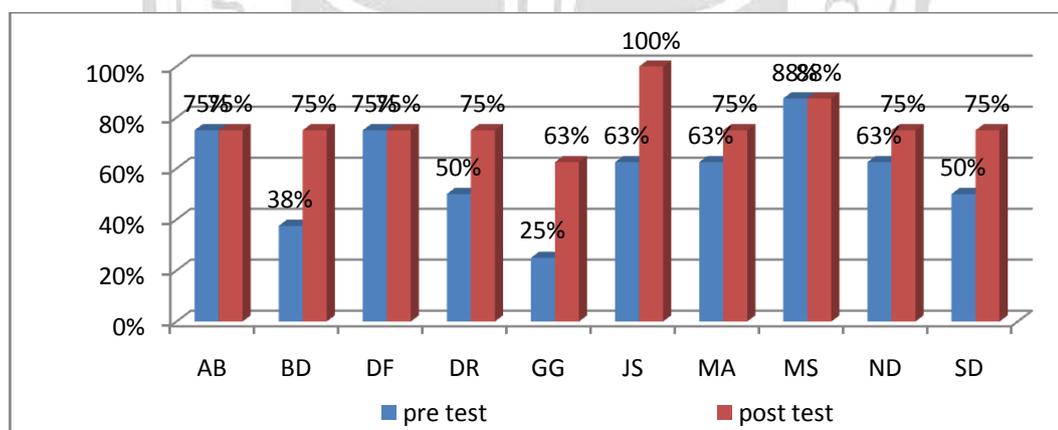
Gambar 4.13
Grafik Peningkatan Pada Aspek Arus pesan yang Cenderung Dua Arah

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator arus pesan yang cenderung dua arah mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator arus pesan yang cenderung dua

arah mengalami peningkatan sebesar sebesar 18%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 61%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 79% dan termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa berada pada kategori rendah, 3 siswa berada pada kategori sedang, 2 siswa berada pada kategori tinggi dan 3 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 3 siswa berada pada kategori sedang, 4 siswa berada pada kategori tinggi dan 3 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

(10) Konteks hubungan tatap muka

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator konteks hubungan tatap muka berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:



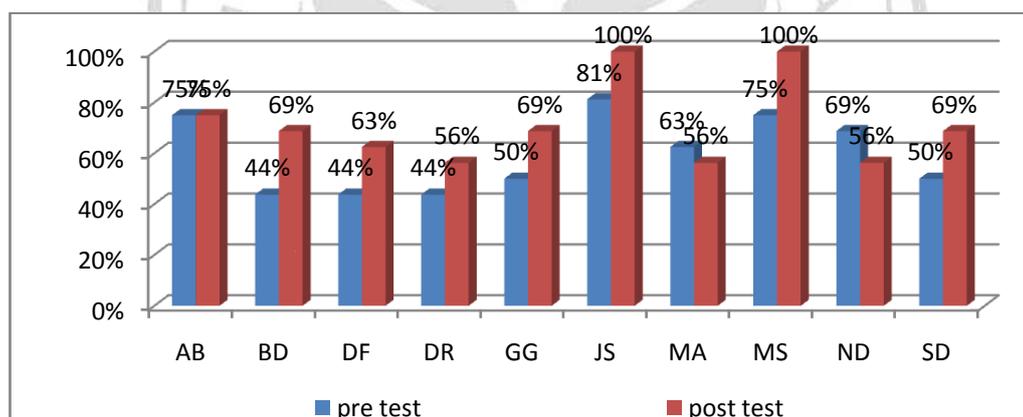
Gambar 4.14
Grafik Peningkatan Pada Aspek Konteks Hubungan Tatap Muka

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator konteks hubungan tatap mukamengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator arus konteks hubungan tatap muka mengalami peningkatan sebesar sebesar 20%, dari yang semula persentase skor

rata-rata hanya 59%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 78% dan termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 2 siswa berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa berada pada kategori rendah, 3 siswa berada pada kategori sedang, 2 siswa berada pada kategori tinggi dan 1 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa berada pada kategori sedang, 7 siswa berada pada kategori tinggi dan 2 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

(11) Tingkat umpan balik yang tinggi

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator tingkat umpan balik yang tinggi berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:



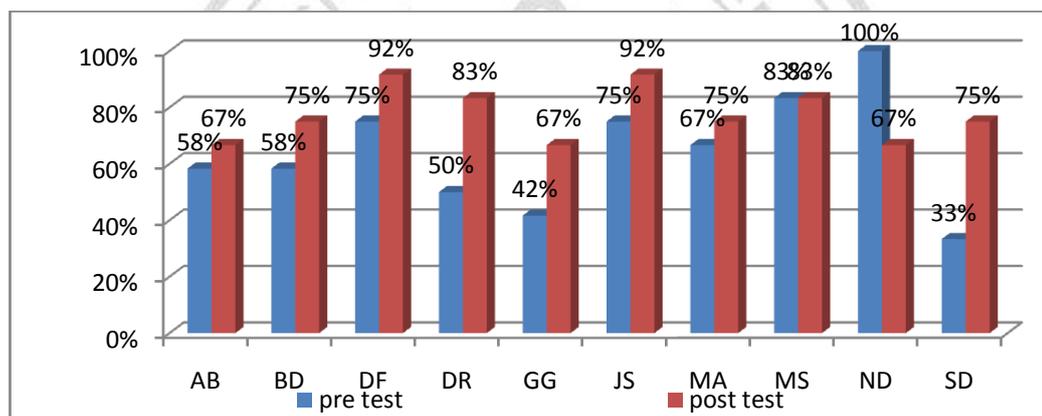
Gambar 4.15
Grafik Peningkatan Pada Aspek Tingkat umpan balik yang tinggi

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator tingkat umpan balik yang tinggi mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator Tingkat umpan balik yang tinggi mengalami peningkatan sebesar sebesar 12%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 59%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi

71% dan termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 5 siswa berada pada kategori rendah, 2 siswa berada pada kategori sedang dan 3 siswa berada pada kategori tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 7 siswa berada pada kategori sedang, 1 siswa berada pada kategori tinggi dan 2 siswa berada pada kategori sangat tinggi.

(12) Interaksi minimal dua orang

Gambaran persentase interaksi sosial siswa pada indikator interaksi minimal dua orang berdasarkan hasil olah data maka diperoleh:



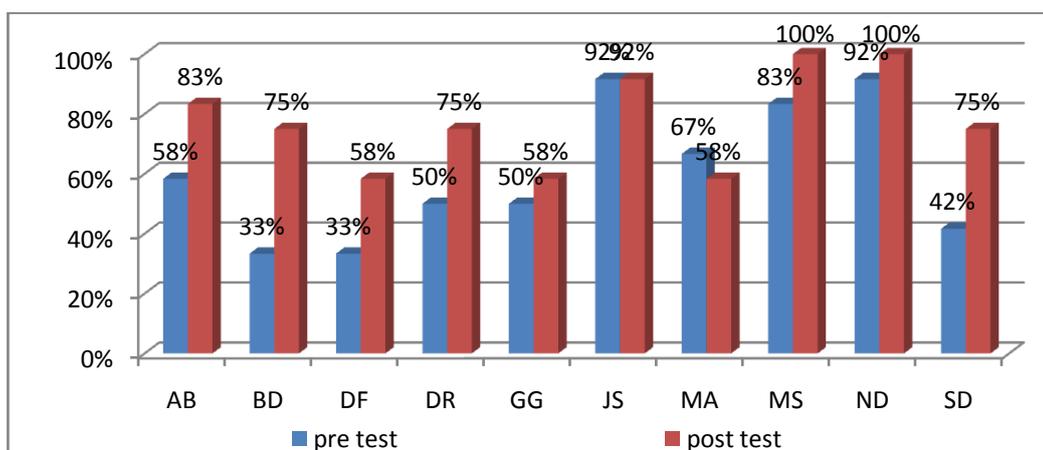
Gambar 4.16
Grafik Peningkatan Pada Aspek Interaksi minimal dua orang

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial pada siswa kelas VII A pada indikator interaksi minimal dua orang mengalami peningkatan setelah mendapat perlakuan. Persentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebesar 14%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 64%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 78% dan termasuk pada kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 1 siswa dengan kategori sangat rendah, 2 siswa dengan kategori rendah, 3 siswa dengan kategori sedang, 3 siswa dengan kategori tinggi dan 1 siswa dengan kategori sangat tinggi.

Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 3 siswa dengan kategori sedang, 5 siswa dengan kategori tinggi dan 2 siswa dengan kategori sangat tinggi.

(13) Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja

Gambaran persentase interaksi sosial pada indikator adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja berdasarkan hasil olah data diperoleh:



Gambar 4.17
Grafik Peningkatan Pada Aspek Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas VII A pada indikator adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja mengalami peningkatan setelah mendapat perlakuan. Persentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebesar 18%, dari yang semula persentase skor rata-ratanya hanya 60% termasuk kategori sedang, persentasenya menjadi 78% termasuk kategori tinggi. Sebelum mendapatkan perlakuan terdapat 2 siswa dengan kategori sangat rendah, 3 siswa dengan kategori rendah, 2 siswa dengan kategori sedang, 2 siswa dengan kategori sangat tinggi. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan terdapat 3 siswa dengan kategori sedang, 4 siswa dengan kategori tinggi dan 3 siswa dengan kategori sangat tinggi.

4.1.3.2 Analisis Uji Wilcoxon

Analisis data untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan interaksi sosial sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan *experiential learning* dengan teknik *outbound* selama delapan kali pertemuan dapat dilakukan dengan Uji Wilcoxon. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Kerja Uji Wilcoxon

Kode Siswa	X _{A1}	X _{B2}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{B2} - X _{A1}	Jenjang	+	-
AB	67%	74%	7%	1	1	0,0
BD	46%	70%	25%	9	9	0,0
DF	54%	71%	17%	7	7	0,0
DR	61%	78%	17%	7	7	0,0
GG	48%	66%	17%	7	7	0,0
JS	76%	88%	12%	3	3	0,0
MA	59%	72%	13%	4	4	0,0
MS	78%	89%	11%	2	2	0,0
ND	70%	86%	16%	5	5	0,0
SD	42%	68%	26%	10	10	0,0
Jumlah					55	0,0

Keterangan :

X_{A1} : Skor hasil pre-test dan X_{A2} : Skor hasil post-test

Berdasarkan hasil perhitungan tabel uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau T_{hitung} nilainya adalah 55,0. Sedangkan T_{tabel} untuk n = 10 dengan taraf kesalahan 5% nilainya adalah 8. Sehingga T_{hitung} 55,0 > T_{tabel} 8,0 atau berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII A SMP 13 Semarang.

4.1.3.3 Deskripsi Proses Pelaksanaan *Experiential learning* Dengan Teknik *Outbound*

Untuk deskripsi dinamika interaksi sosial akan dipaparkan proses pelaksanaan *experiential learning* dengan teknik *outbound* dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir sebanyak delapan kali pertemuan. Kemudian

untuk evaluasi hasil akhir dari pemberian perlakuan maka untuk evaluasi setiap akhir pertemuan siswa diberikan lembar penilaian segera (*laisseg*) yang didalamnya berisi tentang pemahaman, perasaan dan rencana yang akan dilakukan berkaitan dengan materi yang dibahas. Adapun hasil pengamatan selama proses pelaksanaan *experiential learning* dengan teknik *outbound* adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama

Pelaksanaan kegiatan *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at, 9 November 2012, pukul 07.00-07.40 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada tahap pengalaman konkrit atau nyata yaitu Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru dengan menggunakan permainan rangkaian kata dan holahop berpindah. Sebelum pemberian materi terlebih dahulu memperkenalkan siswa pada kelompoknya tujuannya adalah agar para siswa tidak hanya mengenal praktikan saja melainkan juga teman-temannya, walaupun mereka sudah saling mengenal namun belum tentu mereka dapat saling menerima dan memahami satu sama lain. Permainan pertama yaitu rangkaian kata, peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih interaksi sosial tim, melatih komunikasi, mengetahui kecerdasan peserta. Pada saat awal pelaksanaan kegiatan, siswa kurang begitu tertarik dengan permainan yang diberikan. Anggota kelompok terlihat kaku dalam mengikuti kegiatan, sebagian siswa seperti AB, BD,DF, GG, MA, ND dan SD masih terlihat bercanda dalam mengikuti kegiatan.

Peneliti berusaha menarik perhatian siswa dengan melanjutkan permainan kedua yaitu permainan holahop berpindah. Pada penjelasan materi, berjalan lancar karena pembinaan *rapport* yang dilakukan peneliti pada saat permainan pertama. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membagi kelompok acak dengan berhitung, hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima dan memahami semua teman-temannya. Tujuan permainan ini adalah untuk, melatih kerjasama tim, mengetahui kecerdasan peserta dan agar siswa dapat berfikir kreatif dan inovatif. Siswa melakukan kegiatan holahop berpindah dengan menggunakan alat yaitu dua buah holahop dan dua buah tali. Siswa tertarik dengan permainan ini karena memakai alat permainan dan tingkat tantangan permainan yang bervariasi. Akan tetapi beberapa anggota yaitu AB, BD, DF, GG, dan SD yang masih terlihat kurang serius dalam mengikuti kegiatan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, namun siswa masih terlihat malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa kurang memperhatikan dan bicara sendiri. Namun mereka mulai memahami keadaan teman-teman mereka dan berjanji untuk memperbaiki interaksi sosial.

2. Pertemuan kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa, 13 November 2012, pukul 10.10- 10.50 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan kegiatan ini ada dua kegiatan yaitu permainan tebak gerak dan

birthday line up. Kegiatan ini menggunakan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada tahap pengalaman konkrit atau nyata yaitu Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan format kelompok untuk permainan yang akan dilakukan. Sebelum memberikan materi terlebih dahulu peneliti menanyakan pada siswa tentang pertemuan yang lalu untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pertemuan sebelumnya.

Permainan pertama yaitu tebak gerak, selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan tebak gerak. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membagi kelompok acak dengan berhitung. Secara umum berjalan lancar karena pembinaan *rapport* yang dilakukan peneliti pada saat pertemuan pertama. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih interaksi sosial tim, melatih komunikasi, mengetahui kecerdasan peserta, dan mengajak siswa agar berfikir kreatif inovatif. Pada saat awal pelaksanaan kegiatan berjalan kurang baik karena beberapa siswa seperti AB, BD, DF, GG, DR, MA, SD kurang memperhatikan dan berbicara sendiri sehingga kurang mengerti tentang kegiatan yang akan dilakukan, hal ini menjadikan terjadi keributan kecil karena perdebatan antara anggota kelompok yang aktif dan anggota kelompok yang pasif. Dalam permainan kali ini dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kurang dapat menghargai kegiatan kelompok. Peneliti berusaha menarik perhatian siswa dengan melanjutkan permainan kedua yaitu permainan *birthday*

line up. Pada penjelasan materi materi siswa mendengarkan dengan serius karena permainan ini dirasa menarik. Tujuan permainan adalah untuk melatih konsentrasi pada tugas, mengembangkan cara berkomunikasi yang efektif, melatih untuk berinovasi, aplikasi praktis dalam pemecahan masalah dan melatih siswa dalam kepemimpinan bersama. Siswa melakukan kegiatan dengan menggunakan format kelompok yang sama dengan permainan sebelumnya. Siswa tertarik dengan permainan ini karena mereka dapat mengenal teman-teman mereka secara dekat dan dengan cara yang berbeda. Akan tetapi beberapa anggota seperti AB, BD, DF, GG, dan SD terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, sebagian siswa aktif dalam mengungkapkan pendapatnya dan sebagian siswa pasif dalam mengungkapkan pendapatnya dan harus ditunjuk terlebih dahulu agar siswa mau berbicara. Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa kurang memperhatikan dan terjadi keributan kecil karena perdebatan antara anggota kelompok yang aktif dan anggota kelompok yang pasif. Namun mereka mulai mengenal keadaan teman-teman mereka dan berjanji untuk tidak berdebat menyalahkan satu sama lain.

3. Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan kegiatan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at, 16 November 2012, pukul 07.00-07.40 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan kegiatan pertemuan ketiga yaitu metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi

mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan tahap pengalaman aktif dan reflektif mengembangkan sikap interaksi sosial dengan siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi dengan menggunakan permainan menjaga balon.

Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan format kelompok untuk permainan yang akan dilakukan. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membebaskan peserta memilih anggota kelompoknya sendiri karena dirasa siswa akan dapat mengembangkan kekompakan dalam kelompok. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kerjasama tim, mengetahui kecerdasan peserta, agar siswa dapat berfikir kreatif dan inovatif, melatih interaksi sosial antar anggota, melatih ketelitian, dan melatih kesabaran siswa. Siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain. Siswa melakukan kegiatan menjaga balon dengan menggunakan alat yaitu balon, namun karena peserta tiap kelompok ganjil, maka permainan kan dilakukan secara bergantian. Kelompok pertama yaitu DR, JS, MS, MA, ND sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan kelompok kedua yaitu AB, BD, DF, GG, SD kurang antusias dengan kegiatan. Hal ini dapat dilihat ketika kelompok kedua mengikuti kegiatan dengan seenaknya sendiri dan tidak tertib dengan melanggar peraturan-peraturan permainan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, namun siswa masih terlihat malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya.

Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dirasa siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu sebagian siswa antusias mengikuti kegiatan kelompok dan sebagian siswa kurang antusias mengikuti kegiatan kelompok.

4. Pertemuan Keempat

Pelaksanaan kegiatan *experiential learning* dengan teknik *outbound* pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 20 November 2012, pukul 10.10-10.50 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan kegiatan pertemuan keempat ini ada dua kegiatan yaitu permainan berita berantai dan kapal karam. Kegiatan ini menggunakan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada tahap pengalaman aktif dan reflektif mengembangkan sikap interaksi sosial dengan siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi. Sebelum memberikan materi terlebih dahulu peneliti menanyakan pada siswa tentang pertemuan yang lalu untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pertemuan sebelumnya.

Permainan pertama yaitu berita berantai, peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan berita berantai. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih interaksi sosial tim, melatih komunikasi, mengetahui kecerdasan peserta dan mengajak siswa agar berfikir kreatif dan inovatif. Pada saat pelaksanaan kegiatan siswa cukup antusias mengikuti kegiatan

namun beberapa siswa seperti BD, DF, GG dan SD tidak memperhatikan instruksi sehingga siswa kurang begitu paham dan sering bertanya.

Peneliti berusaha menarik perhatian siswa dengan melanjutkan permainan kedua yaitu permainan kapal karam. Pada penjelasan materi siswa mendengarkan dengan serius karena permainan ini dirasa menarik karena menggunakan alat permainan yaitu berupa kertas koran. Tujuan permainan ini adalah membuat para peserta seolah-olah berada dalam suatu keadaan yang sangat darurat dan belajar untuk saling tolong menolong. Siswa sangat antusias mengikuti proses kegiatan, siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya, serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru. Akan tetapi beberapa siswa seperti BD, SD, ND dan GG masih terlihat bercanda dan kurang menghargai kegiatan kelompok. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, sebagian siswa aktif dalam mengungkapkan pendapatnya dan sebagian siswa kurang menghargai kegiatan kelompok karena berbicara sendiri.

Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa antusias pada kegiatan namun kurang dapat menghargai kegiatan kelompok

5. Pertemuan Kelima

Pelaksanaan kegiatan pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Kamis, 22 November 2012, pukul 12.40- 13.20 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan kegiatan pertemuan kelima yaitu metode *experiential*

learning dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan tahap konseptualisasi yaitu siswa diharapkan dapat menemukan konsep dalam menemukan solusi pemecahan masalah dari berbagai segi pengalaman belajar agar dapat mengembangkan sikap interaksi sosial dengan menggunakan permainan berkarya tanpa bicara.

Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 sampai 4 orang siswa. Peneliti menetapkan anggota peserta tiap kelompok, hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima dan memahami semua teman-temannya. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih interaksi antar anggota, melatih komunikasi, melatih kecerdasan, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain walaupun ada beberapa siswa yang kurang dapat memperhatikan dengan baik. Siswa melakukan permainan berkarya tanpa bicara dengan menggunakan alat yaitu sedotan dan malam. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik, namun kegiatan terasa kurang hidup karena kurangnya antusias siswa dengan kegiatan. Siswa yang terlihat kurang antusias dalam kegiatan kelompok yaitu DF, MS, dan MA. Kurangnya antusias ini dikarenakan anggota kelompok mereka dipilih secara acak, sehingga tidak menggerombol dengan teman yang mereka sukai saja. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, namun siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengungkapkan pendapatnya hal ini dikarenakan karena terpecahnya konsentrasi siswa karena terganggu kondisi lingkungan yang ramai.

Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik namun kurang terjadi kekompakan.

6. Pertemuan Keenam

Pelaksanaan kegiatan pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Selasa, 27 November 2012, pukul 10.10- 10.40 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan kegiatan ini ada dua kegiatan yaitu permainan all stand up dan permainan sarang korek api. Kegiatan ini menggunakan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada metode *experiential learning* tahap konseptualisasi yaitu siswa dapat belajar dari pengalaman sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep pemecahan masalah. Sebelum memberikan materi terlebih dahulu peneliti menanyakan pada siswa tentang pertemuan yang lalu untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pertemuan sebelumnya.

Permainan pertama yaitu all stand up, selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan all stand up. Tujuan dari permainan ini adalah untuk memahami pentingnya fungsi orang lain dalam kesuksesan kerja, memecah kebekuan (*ice breaking*) dengan saling bersentuhan fisik, memahami bahwa kekurangan anggota tim (terlalu gendut/terlalu kurus) bukan merupakan kendala untuk kinerja tim, perencanaan strategis dan pergeseran paradigma belajar. Proses kegiatan berjalan dengan baik walaupun ada sedikit

kendala di awal permainan yaitu beberapa siswa kurang mengikuti kegiatan dengan baik namun keadaan tersebut dapat segera diatasi. Siswa masih terlihat bercanda dalam mengikuti kegiatan seperti BD, GG dan SD. Peneliti melanjutkan permainan berikutnya yaitu permainan sarang korek api.

Peneliti menyampaikan permainan kedua yaitu permainan sarang korek api. Pada penjelasan materi materi siswa mendengarkan dengan serius. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Peneliti membagi kelompok acak dengan berhitung, hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima dan memahami semua teman-temannya. Tujuan permainan ini adalah kerjasama tim, mengerti perasaan orang lain dan peserta dapat memusatkan perhatian pada prosesnya. Siswa sangat antusias mengikuti proses kegiatan, akan tetapi beberapa siswa seperti SD, DF dan GG terlihat curang saat kegiatan berlangsung. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, sebagian siswa aktif dalam mengungkapkan pendapatnya.

Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik, walaupun ada sedikit kendala diawal permainan namun dapat segera diatasi dan proses kegiatan berlangsung tertib dan baik.

7. Pertemuan ketujuh

Pelaksanaan kegiatan pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari Jum'at, 30 November 2012, pukul 07.00- 07.40 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan kegiatan pertemuan ketujuh yaitu metode *experiential*

learning dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan pada tahap eksperimentasi aktif yaitu siswa dapat secara langsung terlibat dalam pengalaman aktif sehingga dapat berinteraksi sosial dengan baik dengan menggunakan permainan *Stepping carpets*.

Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membebaskan peserta memilih anggota kelompoknya sendiri karena dirasa siswa akan dapat mengembangkan kekompakan dalam kelompok. Tujuan permainan ini adalah untuk membangun kerja sama tim, menunjukkan bahwa untuk kesuksesan tim dibutuhkan pengorbanan anggota tim, perlunya anggota tim untuk menyatu dengan tujuan kelompok dan pengaturan strategi. Siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berjalan dengan baik dan terjadi proses interaksi antara anggota dan terlihat adanya kekompakan di dalam kelompok. Akan tetapi beberapa siswa seperti GG dan SD masih terlihat bercanda dan kurang menghargai kegiatan kelompok. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, siswa memaparkan pendapat tentang proses kegiatan yang sudah dilakukan.

Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dirasa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan

dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Terjadi interaksi, kekompakan dan pengaturan strategi yang baik antar anggota.

8. Pertemuan kedelapan

Pelaksanaan kegiatan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 3 Desember 2012, pukul 13.00-13.40 WIB di lapangan sekolah SMP Negeri 13 Semarang. Pelaksanaan kegiatan pertemuan kedelapan yaitu metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan pada tahap eksperimentasi aktif yaitu siswa dapat secara langsung terlibat dalam pengalaman aktif sehingga dapat berinteraksi sosial dengan baik dengan menggunakan permainan tonix waste.

Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih kecerdasan/strategi kelompok untuk mencapai target, bersikap inovatif-kreatif, melatih disiplin, melatih kesabaran, mengetahui kekurangan dan kelebihan rekan kerja dan dapat melatih komunikasi. Siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik, proses kegiatan berjalan dengan baik dan penuh semangat. Kegiatan tersebut terjadi proses interaksi antara anggota dan terlihat adanya kekompakan di dalam kelompok. siswa sangat antusias dalam kegiatan hal ini dapat dilihat dari kekompakan dan semangat siswa dalam proses permainan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, siswa memaparkan pendapat tentang proses kegiatan yang sudah dilakukan dengan antusias.

Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa dalam proses kegiatan.

Secara keseluruhan, *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan berupa melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound* mengalami perubahan yang dapat dilihat pada saat siswa ada dalam situasi kegiatan berlangsung yaitu siswa mendapatkan pemahaman, perasaan senang dan tindakan yang akan dilakukan setelah mendapatkan perlakuan, sehingga siswa dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini menunjukkan adanya kesesuaian dengan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan pada tujuan dan hasil penelitian, maka akan dibahas secara eksplisit tentang gambaran interaksi sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang sebelum diberi *experiential learning* dengan teknik *outbound*, gambaran interaksi sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang setelah diberi *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan perbedaan interaksi

sosial siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang sebelum dan setelah diberi *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif, dapat diketahui bahwa sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound*, gambaran interaksi sosial dari dua puluh lima siswa secara umum diperoleh skor 60% dengan jumlah rata-rata 166 termasuk dalam kategori sedang dimana terlihat 4 siswa termasuk dalam kategori rendah, 17 siswa dengan kategori sedang dan 4 siswa dengan kategori tinggi, sedangkan siswa yang memiliki interaksi sosial yang sangat rendah ataupun sangat tinggi tidak ditemukan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik. Karakteristik yang ditunjukkan seperti rendahnya perilaku kontak sosial dan komunikasi meliputi percakapan yang kurang baik, rendahnya kerjasama antar siswa, kurangnya rasa saling menghormati, rendahnya keterbukaan, rendahnya empati antar siswa, rendahnya sikap saling mendukung, rendahnya rasa positif, rendahnya kesadaran arti rasa kesamaan, arus pesan cenderung hanya satu arah, rendahnya konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang rendah, rendahnya interaksi antar siswa dan rendahnya akibat baik

Penelitian ini diberikan kepada sepuluh siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang meskipun hasil *pre test* secara umum menunjukkan kategori sedang karena beberapa alasan. Pertama pengambilan subjek penelitian yang hanya 10 siswa karena dianggap lebih efektif dan 10 siswa tersebut terdiri dari 1 siswa masuk dalam kategori tinggi, 5 siswa masuk dalam kategori sedang dan 4 siswa masuk dalam kategori rendah. Hal ini bertujuan agar anggota kelompok

menjadi homogen dan heterogen. Homogen karena anggota terdiri dari siswa yang masuk dalam masa perkembangan yang sama, heterogen karena memiliki tingkat interaksi sosial yang berbeda serta pribadi anggota kelompok yang unik, mempunyai karakteristik yang berbeda, latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Dengan pengelompokan seperti ini diharapkan interaksi sosial akan terbentuk sehingga tujuan *experiential learning* dengan teknik *outbound* akan tercapai yaitu meningkatkan interaksi sosial siswa.

Alasan yang kedua adalah *experiential learning* menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya (Baharudin dan Wahyuni, 2012:165). Keinginan kuat siswa untuk berhasil dalam belajar merupakan motivasi yang dipandang positif. Dengan demikian, siswa dapat memelihara dan mengembangkan berbagai potensi dan kondisi yang positif dalam rangka perkembangan diri secara baik dan berkelanjutan. Perkembangan diri pada individu tidak terlepas dari peran pengetahuan yang diterima individu. Pengetahuan yang diterima individu merupakan hasil dari belajar pengalaman yang sudah dipelajari. Hal tersebut senada dengan pernyataan Kolb dalam baharudin dan Wahyuni (2012:165) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*).

Dalam penelitian ini tujuan yang diharapkan tercapai yaitu meningkatkan interaksi sosial, sehingga siswa yang tingkat interaksi sosialnya rendah dan sedang diharapkan dapat dikembangkan dan meningkat menjadi tinggi. Sedangkan siswa yang sudah memiliki interaksi sosial yang tinggi dapat dipertahankan dan bahkan dapat meningkat dan berkembang lagi menjadi sangat

tinggi. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mengembangkan diri dan meningkatkan interaksi sosial.

Sedangkan gambaran interaksi sosial siswa berdasarkan perhitungan analisis deskriptif, dapat diketahui bahwa setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* gambaran interaksi sosial dari sepuluh siswa termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 76% , tidak ditemukan sama sekali siswa yang memiliki interaksi sosial dengan kategori rendah dan sangat rendah. Adapun siswa yang memiliki kategori sedang, terlihat 2 siswa termasuk dalam kategori sedang yaitu GG dan SD, 5 siswa dalam kategori tinggi yaitu AB, BD, DF, DR, MA, 3 siswa dalam kategori sangat tinggi yaitu JS, MA, ND. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mendapatkan perlakuan selama delapan kali pertemuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 16%. Hal ini juga terlihat selama proses pengamatan bahwa siswa mulai memahami karakteristik seseorang yang memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik yaitu percakapan, kerjasama, saling menghormati, keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesamaan, arus pesan yang cenderung dua arah, konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang tinggi, interaksi minimal dua orang dan adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Dari ke tiga belas indikator interaksi sosial siswa tersebut, indikator yang masuk dalam skor peningkatan tertinggi yaitu pada indikator kesamaan sebesar 20%. Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa yaitu

pada awal kegiatan perilaku siswa sering membeda-bedakan teman dan cenderung memilih teman kelompoknya. Hal ini menunjukkan tidak adanya perilaku yang mencerminkan kesetaraan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Kemudian, siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa dapat menerima dan memahami interaksi sosial siswa. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, jika individu yang saling berinteraksi ada yang merasa mempunyai derajat kedudukan yang lebih tinggi atau sebaliknya maka dampaknya akan ada jarak dan hal ini berakibat proses interaksi sosial akan terhambat. Namun jika individu yang saling berinteraksi memposisikan dirinya sederajat dengan individu lain, maka akan timbul suatu kenyamanan sehingga dapat mengakibatkan interaksi sosial akan berjalan baik dan lancar. Hasil analisis tersebut dapat diperkuat dengan pendapat Sugiyono (2005:6) yang menyebutkan bahwa kesamaan atau *equality* menunjukkan kesetaraan antara komunikator dan komunikan.

Sedangkan indikator yang prosentase peningkatan paling rendah setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* adalah indikator rasa positif sebesar 11%. Sesuai dengan hasil pengamatan bahwa sebagian besar siswa sering memberikan penilaian negatif terhadap permainan yang akan dilakukan. Proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, sebagai contoh yaitu dari hasil pengamatan bahwa siswa sering mengeluh dan pesimis terhadap permainan yang akan dilakukan. Hal ini menunjukkan sikap negatif yang ditunjukkan siswa terhadap permainan yang akan dilakukan. Siswa berusaha

memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu ketika kegiatan berlangsung siswa mampu menyelesaikan setiap tantangan permainan dan mampu menaklukkan setiap tantangan permainan yang diberikan. Menciptakan perasaan positif dari dalam diri individu akan menciptakan proses interaksi sosial yang menyenangkan. Apabila kondisi ini tidak muncul, maka proses interaksi sosial akan terhambat dan bahkan tidak akan terjadi proses interaksi sosial yang baik.

Berikut ini akan dipaparkan hasil analisis terjadinya perubahan interaksi sosial siswa ditinjau dari 13 indikator interaksi sosial, yaitu:

(1) Percakapan

Kemampuan interaksi sosial pada indikator percakapan mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator percakapan mengalami peningkatan sebesar sebesar 19%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 79% dan termasuk pada kategori tinggi. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa proses belajar dimulai dari pengalaman nyata, sebagai contoh pada pertemuan awal saat perlakuan siswa sering berbicara sendiri dan tidak memperhatikan. Siswa mempunyai pengalaman percakapan yang kemudian direfleksikan atau memikirkan pengalaman dari proses kegiatan. Pengalaman ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian Siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif dan mampu

mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa mampu melakukan percakapan dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan bahwa siswa mampu melakukan percakapan langsung maupun percakapan tidak langsung. Dan juga dibuktikan dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung yaitu siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan.

(2) Kerjasama

Indikator kerjasama mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator kerjasama mengalami peningkatan sebesar sebesar 17%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 77% dan termasuk pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata. Sebagai contoh, perilaku siswa yang pada awal pemberian perlakuan memilih diam ketika berada dalam kelompok. Hal tersebut menunjukkan proses kerjasama dalam kelompok terjadi kurang baik. Siswa mengalami pengalaman aktif dari proses kegiatan, kemudian direfleksikan dari berbagai segi. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa mampu melakukan kerjasama kelompok dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan bahwa siswa mampu bekerjasama dengan baik saat mengerjakan tugas kelompok.

(3) Saling Menghormati

Indikator saling menghormati mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator saling menghormati mengalami peningkatan sebesar sebesar 19%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 59%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 78% dan termasuk pada kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, misalnya pada pertemuan awal saat perlakuan sebagian siswa kurang terampil dalam berbicara sehingga menyinggung perasaan lawan bicara. Dengan demikian membuktikan bahwa kurang adanya saling menghormati antar siswa. Siswa mengalami pengalaman aktif dari proses kegiatan yang telah dilakukan. Kemudian, siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Pemahaman baru ini yang menjadi dasar untuk menciptakan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa mampu melatih sikap saling menghormati. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan bahwa siswa mempunyai sikap saling menghormati dan tanggap pada keadaan sekitar serta mampu menciptakan sikap sopan terhadap orang lain.

(4) Keterbukaan

Indikator keterbukaan mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator keterbukaan mengalami peningkatan sebesar sebesar 16%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 76% dan termasuk pada kategori tinggi. Hal ini

sesuai dari hasil pengamatan yaitu adanya peningkatan kesediaan dari kedua belah pihak untuk memahami dan membuka diri. Proses belajar dari pengalaman nyata yang dialami siswa pada saat kegiatan berlangsung sebagian siswa sudah menanamkan jujur kepada diri sendiri, namun sikap jujur belum nampak pada situasi kelompok sosial. Siswa melakukan kegiatan permainan dengan curang. Dengan demikian membuktikan bahwa adanya ketidak jujuran pada siswa. Siswa mengalami pengalaman aktif dari proses kegiatan, kemudian siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep atau teori yang mendasari pengalaman yang telah dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa mampu bersikap jujur kepada diri sendiri maupun jujur kepada orang lain. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang mulai menerima kekalahan saat kegiatan permainan berlangsung dan tidak bermain secara curang.

(5) Empati

Indikator empati mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator empati mengalami peningkatan sebesar sebesar 13%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 73% dan termasuk pada kategori tinggi. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan bahwa siswa peduli ketika ada teman dalam kesusahan. Empati dapat diartikan sebagai menghayati perasaan orang lain atau

turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, misalnya siswa mempunyai sikap cuek terhadap teman yang sedang mengalami kesusahan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa sikap empati dalam kelompok sangat kurang. Siswa mengalami pengalaman aktif dari proses kegiatan. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa peduli teman yang sedang mengalami kesulitan. Sikap empati pada siswa akan menunjang berkembangnya suasana hubungan yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami dan adanya kesamaan diri.

(6) Dukungan

Indikator dukungan mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator dukungan mengalami peningkatan sebesar sebesar 13%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 73% dan termasuk pada kategori tinggi. Adanya peningkatan sikap memberikan motivasi dari kedua belah pihak. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, sebagai contoh saat diberikan tugas kelompok, siswa mengerjakannya dengan bekerjasama saling mendukung antar siswa. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-

konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa memberikan semangat kepada teman yang lain saat kesusahan.

(7) Rasa Positif

Indikator rasa positif mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata mengalami peningkatan sebesar 11%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 71% termasuk pada kategori tinggi. Sikap positif berarti adanya kecenderungan untuk memberikan penilaian yang positif dari kedua belah pihak. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, sebagai contoh yaitu hasil pengamatan siswa sering mengeluh dan pesimis terhadap permainan yang akan dilakukan. Hal ini menunjukkan sikap negatif yang ditunjukkan siswa terhadap permainan yang akan dilakukan. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu ketika kegiatan berlangsung siswa mampu menyelesaikan setiap tantangan permainan dan mampu menaklukkan setiap tantangan permainan yang diberikan.

(8) Kesamaan

Indikator kesamaan mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator kesamaan mengalami peningkatan sebesar 20%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 61%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 81% dan termasuk pada kategori tinggi. Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, misalnya pada awal kegiatan perilaku siswa sering membedakan teman dan cenderung memilih teman kelompoknya. Hal ini menunjukkan tidak adanya perilaku yang mencerminkan kesetaraan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa dapat menerima dan memahami teman kelompok yang ditentukan oleh praktikan.

(9) Arus pesan yang cenderung dua arah

Indikator arus pesan yang cenderung dua arah mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator arus pesan yang cenderung dua arah mengalami peningkatan sebesar sebesar 18%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 61%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 79% dan termasuk pada kategori tinggi. Suasana yang terjadi dalam arus pesan

yang cenderung dua arah merupakan saling memberi dan menerima informasi. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa sebagai contoh, siswa bertanya dengan temannya tentang peraturan permainan yang telah disampaikan. Keadaan tersebut hendaknya mendapat tanggapan dari siswa yang lain agar siswa dapat memperoleh informasi. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu ketika salah satu siswa tidak mengerti instruksi permainan karena tidak memperhatikan, siswa yang lain memberi tahu tentang bagaimana intruksi permainan tersebut.

(10) Konteks hubungan tatap muka

Indikator konteks hubungan tatap mukamengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator arus konteks hubungan tatap muka mengalami peningkatan sebesar sebesar 20%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 59%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 78% dan termasuk pada kategori tinggi. Konteks hubungan tatap muka bermakna bahwa dalam komunikasi saling bertemu satu sama lain dan adanya ikatan psikologis serta saling mempengaruhi. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa. Sebagai contoh, pada awalnya siswa cenderung memilih teman kelompok sendiri, Proses belajar dimulai dari

pengalaman nyata yang dialami siswa. Keadaan tersebut menunjukkan proses konteks hubungan tatap muka yang kurang baik. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa tidak membedakan perbedaan fisik antara siswa yang satu dengan siswa yang lain, menerima keadaan serta kondisi teman kelompok.

(11) Tingkat umpan balik yang tinggi

Indikator tingkat umpan balik yang tinggi mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator Tingkat umpan balik yang tinggi mengalami peningkatan sebesar sebesar 12%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 59%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 71% dan termasuk pada kategori tinggi. Komunikasi tidak cukup hanya ditandai oleh ketergantungan secara fisik antara sumber dan penerima, melainkan ditandai oleh adanya ketergantungan interaksi yaitu mendapat respon dari informasi yang telah disampaikan interaktif. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, misalnya pada awal pemberian perlakuan siswa merasa kesulitan menerima materi kegiatan yang disampaikan oleh praktikan. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan

eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu keadaan tersebut berangsur hilang ketika antara siswa dan praktikan saling memahami dan mengerti tentang pesan yang disampaikan dari kegiatan tersebut.

(12) Interaksi minimal dua orang

Indikator interaksi minimal dua orang mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator interaksi minimal dua orang mengalami peningkatan sebesar sebesar 14%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 64%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 78% dan termasuk pada kategori tinggi. Adanya hubungan antar manusia yang saling berinteraksi dalam komunikasi. Komunikasi melibatkan sekurang-kurangnya dua orang. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa, sebagai contoh, pada awal pemberian perlakuan siswa terlihat membedakan teman bahkan tidak mau mengobrol. Keadaan ini membuktikan bahwa interaksi minimal dua orang terjadi kurang baik. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan konsep atau teori ke dalam situasi nyata yaitu antara siswa yang satu dengan yang lain menjadi lebih akrab karena tidak ada rasa yang saling membatasi dan membeda-bedakan teman.

(13) Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja

Indikator adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja mengalami peningkatan setelah mengikuti *experiential learning* dengan teknik *outbound*. Untuk persentase skor rata-rata pada indikator adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja mengalami peningkatan sebesar 18%, dari yang semula persentase skor rata-rata hanya 60%, termasuk kategori sedang, persentase rata-ratanya menjadi 78% dan termasuk pada kategori tinggi. Ciri komunikasi adalah menghasilkan akibat baik yang disengaja atau akibat yang direncanakan dan tidak direncanakan. Hal ini ditunjukkan dari proses belajar dimulai dari pengalaman nyata yang dialami siswa. Sebagai contoh, pada awal pemberian perlakuan siswa tidak mau mengakui apabila berbuat kesalahan atau berlaku curang. Siswa berusaha memahami apa yang terjadi dari apa yang telah dialaminya. Refleksi ini menjadi dasar untuk menciptakan konsep-konsep yang mendasari pengalaman yang dialami siswa. Kemudian siswa berupaya melakukan eksperimen secara aktif, dan mampu mengaplikasikan teori ke dalam situasi nyata yaitu siswa mengakui apabila berbuat kesalahan maupun berbuat curang.

Berdasarkan deskripsi proses pelaksanaan *treatment experiential learning* dengan teknik *outbound* dan hasil analisis dari ke tiga belas indikator interaksi sosial, sama-sama terjadi peningkatan interaksi sosial yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari motivasi mengikuti kegiatan *experiential learning* dengan teknik *outbound* yang dilaksanakan delapan kali pertemuan. Motivasi siswa pada pertemuan pertama sangat kurang, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa kurang memperhatikan dan bicara sendiri. Secara umum pada pertemuan pertama siswa

dirasa kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Namun kemampuan interaksi sosial meningkat yang ditunjukkan secara bertahap pada setiap pertemuan. Hal tersebut dapat dibuktikan pada pertemuan kedelapan yaitu motivasi siswa ketika mengikuti kegiatan sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa dalam proses kegiatan dan secara umum siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik.

Peningkatan interaksi sosial yang signifikan menandakan siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa yang dapat mengaplikasikan interaksi sosial dengan baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sosialnya setelah diberikan perlakuan. Namun ada beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya keberhasilan perlakuan, hal ini dapat dilihat dari dua siswa yang masih memiliki karakteristik interaksi sosial dengan kategori sedang. Dalam interaksi sosial terdapat faktor-faktor yang ikut mempengaruhi interaksi sosial dan yang menentukan berhasil tidaknya suatu hubungan interaksi sosial. Salah satunya adalah masalah yang terjadi pada masing-masing individu, hal ini yang menyebabkan kurangnya keberhasilan hubungan interaksi sosial. Siswa mempunyai rasa kurangnya percaya diri bergaul dengan teman yang mempunyai ekonomi tinggi. Terlihat siswa membatasi diri dari lingkungan sosialnya, siswa cenderung diam ketika berda di kelas dan hanya bergaul dengan beberapa teman yang akrab dengannya saja. Namun keadaan tersebut sudah dapat mengidentifikasi peningkatan perilaku interaksi sosial

karena siswa sebelum diberikan perlakuan hanya bersedia bergaul dengan teman sebangkunya saja. Aplikasi perilaku interaksi sosial siswa yang baik dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan *treatment experiential learning* dengan teknik *outbound* sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik

Berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase pada penelitian upaya meningkatkan interaksi sosial dengan *experiential learning* dengan teknik *outbound* diperoleh hasil persentase sebelum diberikan perlakuan 60% dan termasuk dalam kategori sedang. Namun, setelah mendapatkan perlakuan berupa *experiential learning* dengan teknik *outbound* persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 16% menjadi 76% dan termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa sudah mampu memahami dan mengerti tentang karakteristik interaksi sosial dengan baik sehingga kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil uji hipotesis analisis data diperoleh perhitungan pada tabel untuk uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau T_{hitung} nilainya adalah 55,0. Sedangkan T_{tabel} untuk $n = 10$ dengan taraf kesalahan 5% nilainya adalah 8. Sehingga $T_{hitung} 55,0 > T_{tabel} 8,0$ atau berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII A SMP 13 Semarang.

Interaksi sosial merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan sosial setiap individu, khususnya siswa untuk memenuhi tugas perkembangan masa

remaja yaitu memperluas hubungan interpersonal dan berkomunikasi dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa membutuhkan orang lain untuk dapat berinteraksi dengan kelompok sosialnya. Sebagaimana yang diungkapkan Hurlock (1980:213) menyebutkan bahwa salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. Dengan demikian interaksi sosial merupakan kebutuhan setiap individu dan hubungan interaksi sosial yang baik sangat diperlukan dalam mengembangkan karakter siswa.

Experiential learning dengan teknik *outbound* dalam bentuk permainan yang dilaksanakan dalam format lapangan ternyata mampu memberikan pengalaman pembelajaran secara konkrit kepada siswa dalam meningkatkan interaksi sosial dari dalam diri siswa. Hal ini telah terbukti dengan penelitian yang secara deskriptif telah disampaikan di depan.

Efektifitas *experiential learning* dengan teknik *outbound* ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kolb dalam (Baharudin dan Wahyuni, 2012:165) mendefinisikan belajar sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Sedangkan teknik *outbound* digunakan sebagai pendukung dalam penyampaian materi *experiential learning*. *Experiential learning* dan teknik *outbound* dengan format lapangan akan memberikan kontribusi dalam meningkatkan interaksi sosial siswa. Seperti halnya menurut Cremer & Siregar (1993: XVII) bahwa permainan adalah satu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial, karena dengan permainan diciptakan suatu suasana yang santai dan menyenangkan.

Dengan demikian hasil penelitian secara nyata menunjukkan bahwa *experiential learning* dengan teknik *outbound* terbukti dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Meskipun tujuan dari penelitian ini telah tercapai, akan tetapi penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan berkaitan dengan alat pengumpul data yang hanya menggunakan skala interaksi sosial sehingga data yang dihasilkan masih jauh dari sempurna. Berkaitan dengan intensitas bertemu dengan siswa hanya pada waktu pemberian *treatment* maka peneliti kurang dapat memantau perkembangan interaksi sosial siswa pada waktu proses belajar mengajar dan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, waktu pelaksanaan penelitian kurang maksimal yang dilaksanakan pada jam pelajaran yaitu hanya 40 menit sehingga peneliti harus dapat memaksimalkan waktu dengan baik.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

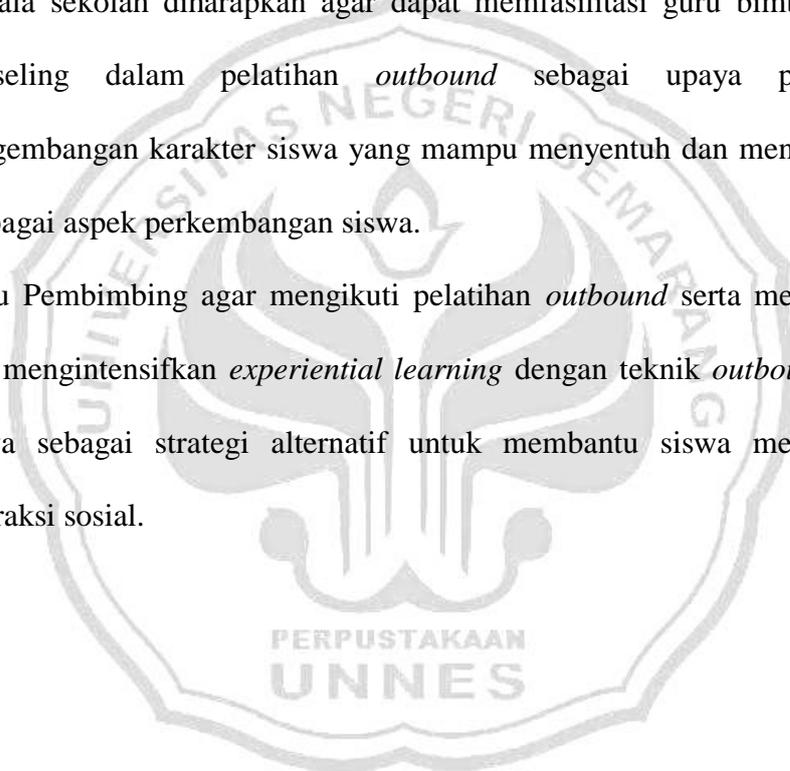
Berdasarkan hasil penelitian “upaya meningkatkan interaksi sosial melalui *experiential learning* dengan teknik *outbound* pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Interaksi sosial siswa sebelum diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* menunjukkan kategori sedang (60%).
- (2) Interaksi sosial siswa setelah diberikan *experiential learning* dengan teknik *outbound* menunjukkan kategori tinggi (76%).
- (3) Ada perbedaan yang signifikan antara interaksi sosial siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan, dimana terjadi peningkatan interaksi sosial siswa setelah diberikan perlakuan. Persentase rata-rata tersebut mengalami peningkatan yaitu sebesar 16% dari kategori sedang (60%) menjadi kategori tinggi (76%). Artinya, *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VII A SMP 13 Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, dibuktikan adanya peningkatan interaksi sosial pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang setelah mendapatkan perlakuan *experiential learning* dengan teknik *outbound*, maka ada beberapa saran sebagai bahan pertimbangan yaitu:

- (1) Kepala sekolah diharapkan agar dapat memfasilitasi guru bimbingan dan konseling dalam pelatihan *outbound* sebagai upaya peningkatan pengembangan karakter siswa yang mampu menyentuh dan mengendalikan berbagai aspek perkembangan siswa.
- (2) Guru Pembimbing agar mengikuti pelatihan *outbound* serta melaksanakan dan mengintensifkan *experiential learning* dengan teknik *outbound* kepada siswa sebagai strategi alternatif untuk membantu siswa meningkatkan interaksi sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Edisi Revisi Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media pembelajaran* . jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Syaifudin. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Syaifuddin. 2009. *Reabilitas dan validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, Syaifuddin. 2010. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Baharudin dan Wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Clark, Robert W. 2010. *The Potential of Experiential Models and Practices In Career and Technical Education & Career and Technical Teacher Education*. Journal. Vol. 25, No. 2 Available at <http://www.scholar.lib.vt.edu/ejournals/JCTE/.../clark.pdf> (accessed 2012/08/9)
- Cremer, Hildegard dan Siregar,M. 1993. *Proses Pengembangan Diri*. Jakarta: Grasindo
- Estes, cheryl A. 2004. *Promoting Student-Centered Learning in Experiential Education*. Journal. Pp 141-160 . Available at <http://www.hol.edu/.../Student-Centered%20Learnin...> (accessed 2012/08/9)
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Statistik Jilid 2*, Yogyakarta: Andi
- Hurlock, B. Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta. Diva Press.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: NuansaAksar
- Latipun. 2010. *Psikologi Eksperimen*. Malang. UMM Press
- Luthans, Fred. 2006. *Perilaku Organisasi* . (Alih Bahasa: Vivin Andhika Yuwono, Shekar Purwanti, dkk). Yogyakarta: ANDI

- Muhammad, As'adi. 2009. *The Power of Outbound Training*. Jogjakarta. Power Books (IHDINA)
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Richardson, John G. 1994. *Learning Best Through Experience*. Journal Vol. 32, No.2. Available at <http://www.joe.org/joe/1994august/a6.php> (accessed 2012/08/9)
- Rohman, Taufik dkk. 2005. *Sosiologi suatu kajian Kehidupan Masyarakat*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Santosa, Selamat. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santrock, John W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. (Alih Bahasa: Shinto B. adelar dan Sherly Saragih). Jakarta: Erlangga
- Soekanto, Soejono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soeparwoto, dkk. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sopiah. 2008. *Perilaku Organisasional*. Yogyakarta: ANDI
- Sugiyarta. 2009. *Dinamika Kelompok dan Kepemimpinan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sugiyono. 2005. *Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Sugiyono. 2006. *Psikologi Sosial*. Semarang: FIP UNNES
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Walgito, Bimo. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wena, Made. 2009. *Strategi pembelajaran Inovatif dan Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara

LAMPIRAN



Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA IDENTIFIKASI SUBJEK PENELITIAN DENGAN GURU BK

1. Judul Penelitian:

UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI
METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK
OUTBOUND PADA SISWA KELAS VII A DI SMP NEGERI 13
SEMARANG

2. Tujuan :

Memperoleh keterangan tentang siswa yang memiliki interaksi sosial rendah untuk dijadikan subyek dalam penelitian

3. Tempat pelaksanaan : SMP Negeri 13 Semarang

4. Hari/ tanggal : Selasa, 28 Februari 2012

5. Pelaksana wawancara : Rindy Jihan Permatasari

6. Yang diwawancarai : Guru Bimbingan Konseling

Berikut ini adalah daftar pertanyaan untuk mengungkap siswa yang memiliki kemampuan interaksi sosial rendah :

1. Bagaimana hubungan interaksi sosial antara siswa dengan guru di SMP 13 Semarang?

Jawab:

Hubungan interaksi sosial antara siswa dengan guru baik. Siswa sopan terhadap guru dan siswa cenderung menghormati guru.

2. Bagaimana hubungan interaksi sosial antar siswa di SMP 13 Semarang?

Jawab:

Secara keseluruhan baik, namun ada beberapa kelas yang mengalami kemampuan interaksi sosial yang kurang baik. Seperti di kelas VII A yang terjadi pengelompokan membuat geng. Ketidakkompakan yang menjadikan kelas menjadi pecah. Mereka membentuk kelompok

kecil/geng yang bersifat merugikan antara kelompok satu dengan kelompok yang lain.

3. Bagaimana perilaku siswa-siswa tersebut selama ini ?

Jawab:

Perilaku siswa kurang baik ketika di dalam kelas yaitu tidak dapat membaaur satu sama lain, siswa membentuk kelompok kecil/geng, Saling mengejek antara kelompok satu dengan kelompok yang lain, siswa hanya bersedia belajar bersama teman geng saja, siswa sering memandang kedudukan sosial antara kaya dan miskin, siswa sering berdebat ketika berselisih pendapat sehingga menjadikan kelas menjadi gaduh, komunikasi antar siswa kurang baik dan terlihat menggerombol ketika di kelas

4. Apakah Ibu mengetahui masalah yang sedang dialami oleh siswa-siswa tersebut? Coba jelaskan !

Jawab:

Iya tahu, di kelas VII A ini adalah kelas unggulan dimana siswanya pintar-pintar. Kebanyakan siswa di kelas VII A ini tergolong anak dari golongan ekonomi tinggi dan ekonomi rendah, sehingga terlihat perbedaan yang mencolok. Anak dari golongan ekonomi tinggi membuat geng atau kelompok dan sering mengejek siswa lain yang dari golongan ekonomi rendah. Anak dari golongan ekonomi rendah membuat geng sebagai perlawanan. Kelas menjadi tidak padu dan tidak kompak, terjadi ketidakakraban antara siswa yang satu dengan yang lain.

5. Apakah siswa-siswa tersebut mau bercerita tentang masalah yang dialaminya?

Jawab :

Iya, terkadang siswa menceritakan permasalahan yang dihadapi ke guru BK.

6. Layanan apa yang pernah Ibu lakukan untuk membantu mengatasi masalah yang dialami oleh siswa-siswa tersebut?

Jawab :

Berbagai layanan dengan format klasikal yang mengakibatkan semua siswa dapat ikut dalam proses pemberian layanan.

7. Apakah dampak negatif yang timbul akibat hubungan interaksi sosial yang kurang baik?

Jawab:

Kondisi kelas menjadi tidak kompak, menjadikan kelas tidak nyaman dan hal ini sangat mempengaruhi proses belajar di kelas dan nantinya dapat menyebabkan kondisi kelas menjadi tidak nyaman dan sangat mempengaruhi proses belajar di kelas.

Mengetahui,
Guru Bimbingan Konseling

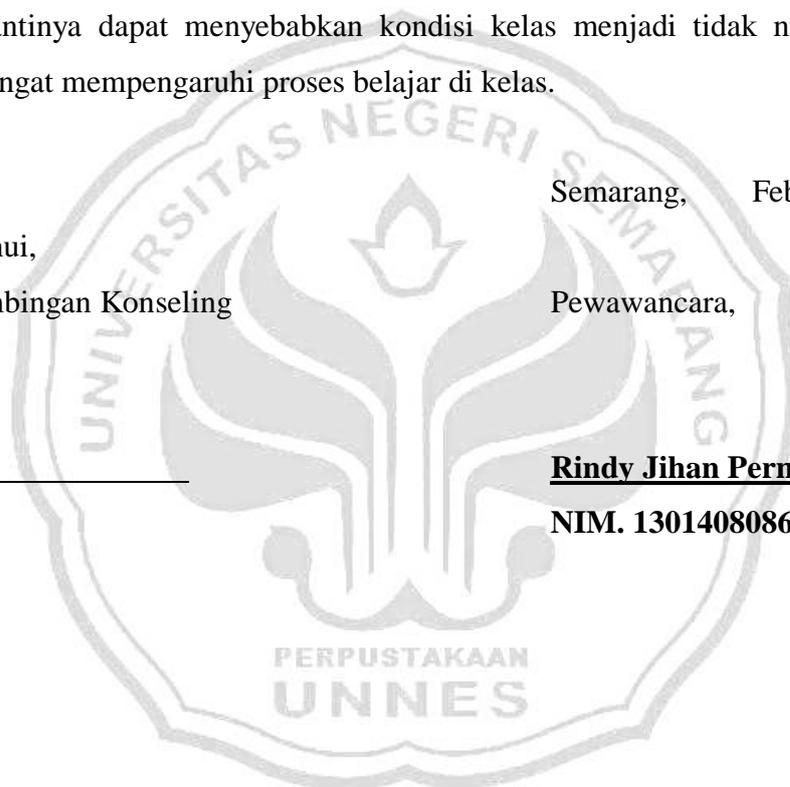
NIP:-

Semarang, Februari 2012

Pewawancara,

Rindy Jihan Permatasari

NIM. 13014080863



Lampiran 2

Kisi-Kisi Instrumen Skala Interaksi Sosial (*Try Out*)

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item	
				(+)	(-)
Interaksi Sosial	3. Kontak Sosial	4. Percakapan	c. Percakapan langsung	1,2	3,4
			d. Percakapan tidak langsung	5,6	7,8
		5. Kerjasama	d. Suka bergotong royong dalam mengerjakan sesuatu.	9,10	11,12
			e. Suka pada kegiatan kelompok.	13,14	15,16
			f. Mampu berkomunikasi dan menyesuaikan diri dengan orang lain	17,18	19,20
		6. Saling menghormati	c. Tanggap pada keadaan sekitar	21,22	23,24
	d. Sopan terhadap orang lain		25,26	27,28	
	4. Komunikasi	11. Keterbukaan	c. Saling memahami antara kedua belah pihak	29,30	31,32
			d. Kesukarelaan membuka diri dari kedua belah pihak	33,34	35,36
		12. Empati	d. Mampu memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain	37,38	39,40
			e. Mampu mengkomunikasikan (timbal balik) atas apa yang dirasakan orang lain.	41,42	43,44
			f. Tidak larut dalam perasaan orang lain	45,46	47,48
		13. Dukungan	b. Memberikan motivasi kepada orang lain	49,50	51,52
		14. Rasa Positif	b. Memberikan penilaian yang positif kepada orang lain	53,54	55,56
		15. Kesamaan	c. Memiliki rasa toleransi yang tinggi	57,58	59,60
			d. Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	61,62	63,64
	16. Arus pesan yang cenderung dua arah	b. Saling memberi dan menerima informasi	65,66	67,68	
17. Konteks hubungan tatap	b. Saling bertemu satu sama lain	69,70	71,72		

		muka			
		18. Tingkat umpan balik yang tinggi	b. Mendapat respon dari informasi yang telah disampaikan	73,74	75,76
		19. Interaksi minimal dua orang	b. Adanya teman mengobrol	77,78	79,80
		20. Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja	b. mendapatkan pengalaman yang baik	81,82	83,84



Lampiran 3



SKALA INTERAKSI SOSIAL
Untuk Siswa SMP Negeri 13 Semarang

Oleh
Rindy Jihan Permatasari
1301408063

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2012

SKALA INTERAKSI SOSIAL

A. Pengantar

Pernyataan dalam skala interaksi sosial ini disusun dengan maksud dan tujuan untuk memperoleh informasi empiris secara deskriptif tentang interaksi sosial siswa. Keterangan yang anda berikan sangat bermanfaat bagi saya dalam penelitian ini.

Jawaban yang anda berikan tidak berpengaruh terhadap prestasi anda, oleh karena itu diharapkan agar anda dapat memberikan jawaban yang menggambarkan bagaimana keadaan anda yang sebenarnya dengan jujur. Kerahasiaan yang berkaitan dengan pengisian skala interaksi sosial ini akan saya jaga sepenuhnya. Bila identitas dicantumkan, ini hanya sekedar untuk mencocokkan dengan data lainnya.

Atas perhatian dan kerja sama yang telah anda berikan, saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas diri anda di lembar jawab yang telah disediakan
2. Di bawah ini ada 84 pertanyaan, pada setiap pertanyaan diikuti dengan pilihan jawaban yaitu:

SS : Apabila pernyataan tersebut Sangat sesuai dengan keadaan Anda

S : Apabila pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan Anda

TS : Apabila pernyataan tersebut tidak sesuai dengan keadaan Anda

STS : Apabila pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan keadaan yang saudara rasakan

3. Tugas anda adalah memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda karena jawaban anda tidak dinilai berdasarkan benar dan salah.
4. Berilah tanda ada silang (X) pada lembar jawaban yang telah disediakan (lihat contoh).

Contoh:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya aktif diskusi kelompok		X		

Keterangan :

Jika tanda silang di bawah kolom S seperti di atas, maka jawaban yang anda nyatakan sesuai dengan keadaan diri anda saat ini.

Nama :

Kelas :

TTL :

Alamat :

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengobrol dengan teman-teman pada jam istirahat				
2.	Saya menyapa ketika bertemu dengan guru				
3.	Saya kesulitan berbicara sopan kepada guru				
4.	Saya berbicara dengan teman sebangku saat jam pelajaran				
5.	Saya menulis surat ijin ketika saya tidak masuk sekolah				

6.	Saya pandai mencari teman baru lewat jejaring sosial seperti facebook, twitter, dll.				
7.	Saya sering membicarakan teman dibelakang mereka				
8.	Saya mencela teman lewat jejaring sosial seperti facebook, twitter, dll.				
9.	Saya berpartisipasi dalam kerja bakti, karena bagi saya itu sangat menyehatkan				
10.	Saya dan teman-teman sering bergotong royong membersihkan ruang kelas dalam rangka memperingati hari pendidikan				
11.	Bagi saya piket harian tidak perlu dikerjakan karena sudah ada teman yang mengerjakannya				
12.	Membantu meringankan beban orang yang sedang mengalami kesulitan hanya menyulitkan saya				
13.	Saya aktif dalam diskusi kelompok				
14.	Saya berpartisipasi dalam kegiatan ekstra kurikuler di sekolah, daripada harus diam dan menyendiri tanpa mengikuti kegiatan apapun.				
15.	ketika ada teman yang mengajak belajar bersama, saya hanya bersedia belajar bersama teman yang saya sukai saja				
16.	Saya memilih mengerjakan tugas sendirian daripada harus mengerjakannya berama teman-teman satu kelompok				
17.	Saya mudah akrab dengan teman satu kelompok belajar yang telah ditentukan oleh guru.				
18.	Saya pandai menyalurkan pendapat dalam kelompok diskusi				
19.	Ketika berada dalam kelompok belajar, saya memilih diam saja.				
20.	Saya malas berada dalam kelompok diskusi karena sering berbeda pendapat				
21.	Jika ada teman yang jatuh, saya segera menolong.				

22.	Saya cekatan mencari tahu tentang keadaan teman saya, apabila dia sudah beberapa hari tidak berangkat sekolah				
23.	Jika ada teman yang berselisih pendapat pada saat diskusi kelompok, maka saya tidak memedulikannya.				
24.	Saya malas menjenguk teman yang sakit dan dirawat dirumah sakit				
25.	Saya terampil dalam berbicara agar tidak menyinggung perasaan lawan bicara				
26.	Saya memperhatikan ketika guru mengajar				
27.	Saya sering memotong pembicaraan orang yang sedang bercakap-cakap				
28.	Saya cenderung acuh tak acuh jika bertemu dengan guru , karena saya malas jika dekat dengan guru				
29.	Saya mahir memahami ucapan lawan bicara yang intonasi suaranya sangat cepat				
30.	Saya pandai memahami ucapan teman yang bercerita berbelit-belit				
31.	Saya tidak memahami topik apa yang teman saya bicarakan, padahal saya sudah mendengarkan				
32.	Saya bingung ketika teman saya bercerita tentang masalah yang dialaminya				
33.	Ketika berbicara dengan teman, saya mengatakan hal yang jujur				
34.	Teman-teman sering bercerita kepada saya tentang masalah pribadi mereka				
35.	Jika berbicara dengan orang lain, saya hanya sebagai pendengar				
36.	Saya hanya mau mendengarkan nasehat dari orang yang lebih tua				
37.	Saya pintar memberi perhatian kepada teman yang sedang				

	bersedih				
38.	Saya memberikan selamat kepada teman yang mendapat nilai bagus				
39.	Saya pura-pura tidak tahu apabila ada teman yang sedang kesusahan, karena akan dimintai bantuan				
40.	Mebiarkan teman dalam kesusahan adalah kebiasaan saya.				
41.	Apabila saya melihat ada teman yang sedang menangis, maka saya segera menenangkannya				
42.	Apabila ada teman yang ingin bercerita tentang masalahnya, sayabersediamedengarkan.				
43.	Saya malas dengan teman yang sering curhat tentang masalahnya				
44.	Apabila teman sedang berbicara, saya tidak menanggapi karena hal tersebut tidak penting				
45.	Saya terampil menenangkan teman saya apabila teman saya marah-marah karena suatu hal				
46.	Saya pintar menghibur teman yang sedang bersedih				
47.	Saya malas berteman dengan orang yang dibenci oleh teman akrab saya.				
48.	Saya terlihatbodoh apabila ikut merasakan kesedihan teman saya.				
49.	Saya memberikan pujian kepada lawan bicara saya				
50.	Saya memberikan selamat kepada teman yang memenangkan perlombaan				
51.	Saya pandai menyindir teman yang melakukan kesalahan				
52.	Saya pintarmenyebutkan kekurangan teman dihadapan orang banyak				
53.	Saya menerima kritikan orang lain dengan senang hati				
54.	Saya tidak pernah menaruh kecurigaan terhadap teman.				
55.	Saya mencurigai sikap teman saya yang tiba-tiba bersikap				

	baik				
56.	Saya malas ketika mendapat kritikan				
57.	Saya memberikan kesempatan teman saya untuk berbicara				
58.	Saya memaafkan teman saya ketika tiba-tiba membatalkan janji				
59.	Apabila ada teman sekelas yang berbeda agaman dengan saya, maka saya akan menjauhinya karena takut dipengaruhi				
60.	Saya sulit memaafkan teman saya				
61.	Saya berusaha ramah kepada semua orang				
62.	Semua orang mempunyai derajat dan kedudukan yang sama				
63.	Saya tidak mau berteman dengan orang yang kurang mampu atau miskin				
64.	Saya malas jika satu kelompok dengan orang yang memiliki prestasi dibawah saya				
65.	Saya memberi tahu teman yang tidak masuk sekolah, bahwa besok sekolah libur.				
66.	Saya cekatan menginformasikan barang yang saya temukan kepada teman-teman				
67.	Jika saya diberi kisi-kisi ujian oleh guru, saya tidak akan memberitahukan kepada teman lain				
68.	Apabila teman sebangku saya mendapat nilai jelek, maka saya akan memberitahukan kepada teman yang lain				
69.	Saya terampil berbicara dengan teman secara tatap muka daripada lewat telfon				
70.	Saya menemui teman untuk menanyakan tugas.				
71.	Penampilan fisik merupakan hal penting bagi saya dalam menilai seseorang				
72.	Saya hanya mau berbicara dengan teman yang cantik atau tampan saja				

73.	Teman saya antusias mendengar cerita saya				
74.	Lawan bicara saya pintar memahami apa yang saya katakan walaupun intonasi bicara saya yang sangat cepat				
75.	Teman tidak menyukai cerita saya				
76.	Saya sulit mengerti materi yang disampaikan oleh guru				
77.	Saya sering bercerita dengan teman sebangku saya				
78.	Teman saya sering curhat tentang masalahnya				
79.	Saya tidak mempunyai teman curhat karena teman-teman tidak bisa menjaga rahasia				
80.	Saya hanya mau menyendiri saat jam istirahat				
81.	Saya berhati-hati dalam berbicara, bersikap dan bertingkah laku				
82.	Saya menolak dengan halus jika ada teman yang mengajak bermain ketika sedang belajar				
83.	Saya pintar mengucapkan kata-kata yang mengajak permusuhan				
84.	Saya tidak mengakui apa bila berbuat kesalahan				

Atas kerjasama dan partisipasi adik-adik saya ucapkan terima kasih.

Lampiran 4

Hasil Analisis Try Out Skala Interaksi Sosial

No	Kode	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		
1	R-1	4	2	4	3	4	2	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	3	2	4	4	2	2	3	4	3	3	2	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	
2	R-2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	
3	R-3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	4	
4	R-4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	
5	R-5	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4		
6	R-6	4	3	4	1	4	4	2	3	2	3	4	1	2	2	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	2	3	4	4	4	4	1	1	4	4	
7	R-7	4	3	3	2	3	4	2	4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	
8	R-8	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	
9	R-9	3	3	4	2	4	3	2	1	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	
10	R-10	4	4	3	4	3	4	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	1	2	3	4	4	4	4	4	4	2	
11	R-11	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3
12	R-12	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	4	4	4	2	2	4	4	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	4	
13	R-13	3	4	3	2	3	2	3	3	2	2	4	3	3	4	2	2	3	1	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3		
14	R-14	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
15	R-15	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	1	4	3	4	3	4	4	3	3		
16	R-16	4	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3		
17	R-17	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	1	4	1	2	3	2	1	2	3	3	3	4	2	3	3	2		
18	R-18	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3		
19	R-19	3	3	3	2	4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	4		
20	R-20	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	

No	Kode	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	Y	Y2		
1	R-1	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	284	80656	
2	R-2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	286	81796			
3	R-3	4	4	2	4	3	4	3	2	4	2	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	285	81225	
4	R-4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	268	71824		
5	R-5	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	1	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	284	80656	
6	R-6	3	2	4	4	3	4	2	4	4	2	1	3	1	2	4	4	3	4	4	4	1	3	3	4	4	2	1	4	3	2	3	1	4	4	1	4	3	4	1	4	254	64516		
7	R-7	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	1	2	4	2	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	267	71289	
8	R-8	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	308	94864	
9	R-9	4	3	2	4	2	4	1	1	3	1	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	1	3	3	4	3	4	4	4	4	3	1	4	269	72361	
10	R-10	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	4	263	69169	
11	R-11	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	4	4	4	273	74529	
12	R-12	2	2	2	2	3	4	4	4	1	4	3	1	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	1	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	247	61009	
13	R-13	1	1	3	4	1	3	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	242	58564	
14	R-14	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	309	95481	
15	R-15	3	4	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	4	2	4	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	1	3	4	3	265	70225		
16	R-16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	241	58081	
17	R-17	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	3	4	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	1	4	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	2	1	3	3	220	48400		
18	R-18	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	248	61504	
19	R-19	2	2	4	4	2	3	2	4	3	2	3	4	3	2	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	257	66049	
20	R-20	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	264	69696	
21	R-21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	249	62001	
22	R-22	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	2	2	4	3	4	1	4	3	4	4	4	4	279	77841	
23	R-23	4	4	2	4	3	4	3	2	4	2	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	286	81796

Lampiran 5 Perhitungan Validitas Uji Coba Instrumen Penelitian

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Kriteria

Butir angket dinyatakan valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$

Perhitungan :

Berikut ini contoh perhitungan validitas angket pada butir nomor 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	284	16	80656	1136
2	4	286	16	81796	1144
3	4	285	16	81225	1140
4	3	268	9	71824	804
5	4	284	16	80656	1136
6	4	254	16	64516	1016
7	4	267	16	71289	1068
8	4	308	16	94864	1232
9	3	269	9	72361	807
10	4	263	16	69169	1052
11	3	273	9	74529	819
12	3	247	9	61009	741
13	3	242	9	58564	726
14	4	309	16	95481	1236
15	4	265	16	70225	1060
16	4	241	16	58081	964
17	3	220	9	48400	660
18	3	248	9	61504	744
19	3	257	9	66049	771
20	3	264	9	69696	792
21	4	249	16	62001	996
22	4	279	16	77841	1116
23	4	286	16	81796	1144
24	4	275	16	75625	1100
25	4	298	16	88804	1192
26	4	265	16	70225	1060
27	4	264	16	69696	1056
28	4	285	16	81225	1140

29	3	238	9	56644	714
30	3	252	9	63504	756
31	4	251	16	63001	1004
32	4	244	16	59536	976
33	3	258	9	66564	774
34	3	225	9	50625	675
Σ	123	9003	453	81054009	32751

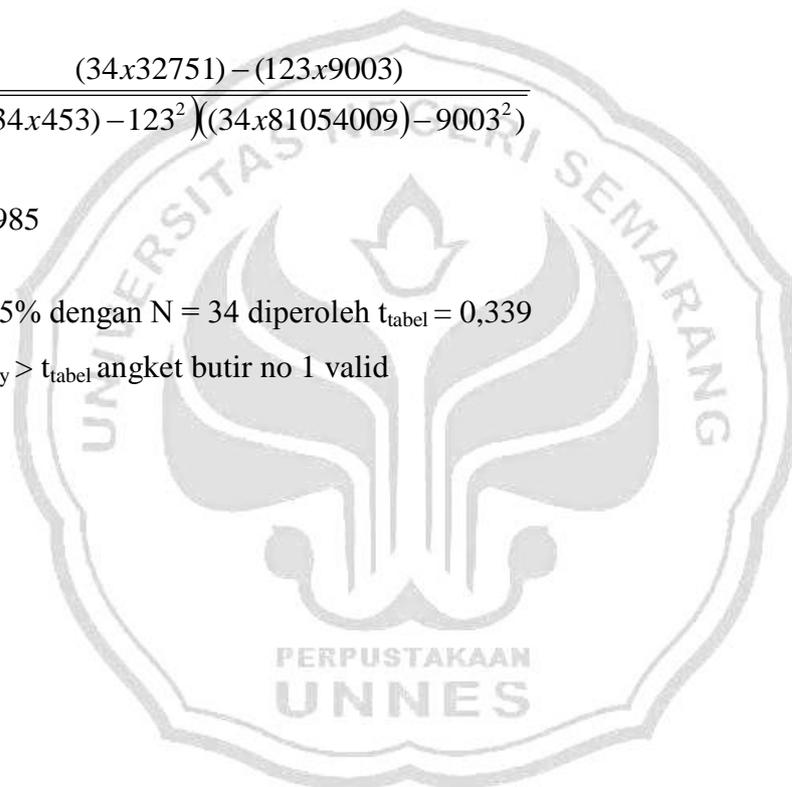
Dengan menggunakan rumus tersebut maka diperoleh:

$$r_{xy} = \frac{(34 \times 32751) - (123 \times 9003)}{\sqrt{((34 \times 453) - 123^2)((34 \times 81054009) - 9003^2)}}$$

$$= 0,4985$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 34$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 0,339$

Karena $r_{xy} > t_{\text{tabel}}$ angket butir no 1 valid



Lampiran 6

Perhitungan Reabilitas Uji Coba Instrument Penelitian

Rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b}{\sigma_t} \right)$$

Kriteria : Apabila $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka angket tersebut reliabel

Perhitungan :

1. Varians total

$$\begin{aligned} \sigma_t &= \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{81054009 - \frac{(9003)^2}{34}}{34} \\ &= \frac{78670068}{34} \\ &= 2313825.52 \end{aligned}$$

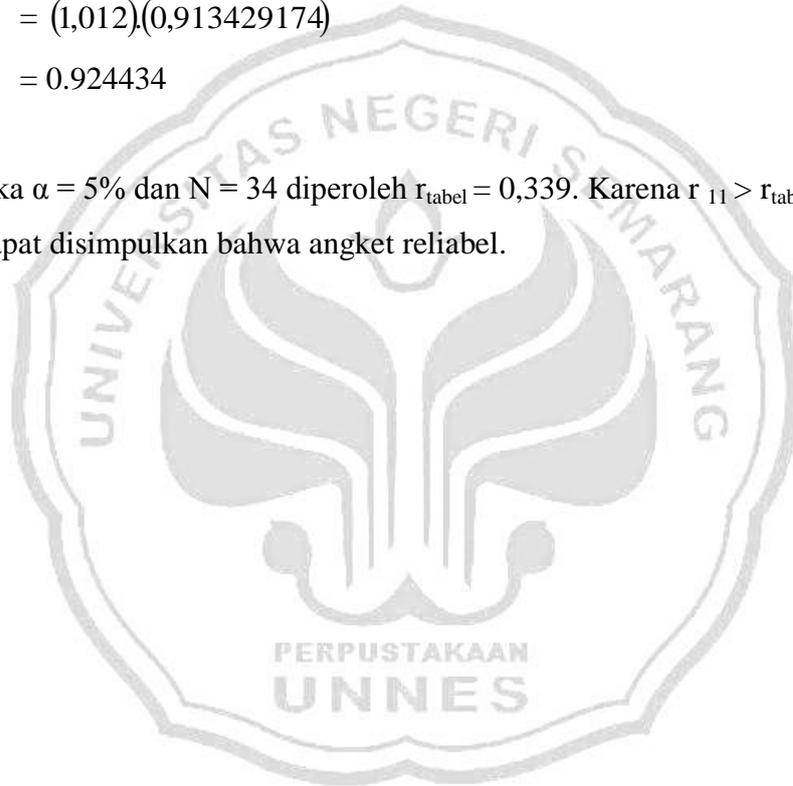
2. Varians butir

$$\begin{aligned} \sigma_{bl} &= \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{453 - \frac{(123)^2}{34}}{34} \\ &= \frac{453 - 444,97059}{34} \\ &= 0,2362 \end{aligned}$$

3. Koefisien reliabilitas

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{84}{84-1} \right) \left(1 - \frac{39.45415225}{455.7442068} \right) \\
 &= \left(\frac{84}{83} \right) (1 - 0,86570826) \\
 &= (1,012)(0,913429174) \\
 &= 0.924434
 \end{aligned}$$

Jika $\alpha = 5\%$ dan $N = 34$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,339$. Karena $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa angket reliabel.



Lampiran 7

Kisi-Kisi Instrumen Skala Interaksi Sosial (*Pre Test dan Post Test*)

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item	
				(+)	(-)
Interaksi Sosial	5. Kontak Sosial	7. Percakapan	e. Percakapan langsung	1	2,3
			f. Percakapan tidak langsung	4	5,6
		8. Kerjasama	g. Suka bergotong royong dalam mengerjakan sesuatu.	7,8	9
			h. Suka pada kegiatan kelompok.	10,11	12,13
	i. Mampu berkomunikasi dan menyesuaikan diridengan orang lain		14	15,16	
	9. Saling menghormati	e. Tanggap pada keadaan sekitar	17	18,19	
		f. Sopan terhadap orang lain	20,21	22	
	6. Komunikasi	21.Keterbukaan	e. Saling memahami antara kedua belah pihak	23	24,25
			f. Kesukarelaan membuka diri dari kedua belah pihak	26	27,28
		22.Empati	g. Mampu memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain	29,30	31
			h. Mampu mengkomunikasikan (timbang balik) atas apa yang dirasakan orang lain.	32,33	34,35
			i. Tidak larut dalam perasaan orang lain	36,37	38,39
		23.Dukungan	c. Memberikan motivasi kepada orang lain	40,41	42,43
		24.Rasa Positif	c. Memberikan penilaian yang positif kepada orang lain	44	45,46
25.Kesamaan		e. Memiliki rasa toleransi yang tinggi	47	48,49	
	f. Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	50,51	52,53		
26.Arus pesan yang cenderung dua arah	c. Saling memberi dan menerima informasi	54,55	56,57		
27.Konteks	c. Saling bertemu satu sama	58	59		

	hubungan tatap muka	lain		
	28. Tingkat umpan balik yang tinggi	c. Mendapat respon dari informasi yang telah disampaikan	60,61	62,63
	29. Interaksi minimal dua orang	c. Adanya teman mengobrol	64	65,66
	30. Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja	c. mendapatkan pengalaman yang baik	67	68,69



Lampiran 7

Kisi-Kisi Instrumen Skala Interaksi Sosial (*Pre Test dan Post Test*)

Variabel	Sub variabel	Indikator	Deskriptor	Item-item	
				(+)	(-)
Interaksi Sosial	7. Kontak Sosial	10.Percakapan	g. Percakapan langsung	1	2,3
			h. Percakapan tidak langsung	4	5,6
		11. Kerjasama	j. Suka bergotong royong dalam mengerjakan sesuatu.	7,8	9
			k. Suka pada kegiatan kelompok.	10,11	12,13
	l. Mampu berkomunikasi dan menyesuaikan diridengan orang lain		14	15,16	
	12. Saling menghormati	g. Tanggap pada keadaan sekitar	17	18,19	
		h. Sopan terhadap orang lain	20,21	22	
	8. Komunikasi	31.Keterbukaan	g. Saling memahami antara kedua belah pihak	23	24,25
			h. Kesukarelaan membuka diri dari kedua belah pihak	26	27,28
		32.Empati	j. Mampu memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain	29,30	31
			k. Mampu mengkomunikasikan (timbang balik) atas apa yang dirasakan orang lain.	32,33	34,35
			l. Tidak larut dalam perasaan orang lain	36,37	38,39
		33.Dukungan	d. Memberikan motivasi kepada orang lain	40,41	42,43
		34.Rasa Positif	d. Memberikan penilaian yang positif kepada orang lain	44	45,46
35.Kesamaan		g. Memiliki rasa toleransi yang tinggi	47	48,49	
	h. Menganggap semua orang mempunyai kedudukan yang sama	50,51	52,53		
36.Arus pesan yang cenderung dua arah	d. Saling memberi dan menerima informasi	54,55	56,57		
37.Konteks	d. Saling bertemu satu sama	58	59		

	hubungan tatap muka	lain		
	38. Tingkat umpan balik yang tinggi	d. Mendapat respon dari informasi yang telah disampaikan	60,61	62,63
	39. Interaksi minimal dua orang	d. Adanya teman mengobrol	64	65,66
	40. Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja	d. mendapatkan pengalaman yang baik	67	68,69



Lampiran 8**SKA**
Untu**SIAL**
arang

Oleh
Rindy Jihan Permatasari
1301408063

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2012**

SKALA INTERAKSI SOSIAL

C. Pengantar

Pernyataan dalam skala interaksi sosial ini disusun dengan maksud dan tujuan untuk memperoleh informasi empiris secara deskriptif tentang interaksi sosial siswa. Keterangan yang anda berikan sangat bermanfaat bagi saya dalam penelitian ini.

Jawaban yang anda berikan tidak berpengaruh terhadap prestasi anda, oleh karena itu diharapkan agar anda dapat memberikan jawaban yang

menggambarkan bagaimana keadaan anda yang sebenarnya dengan jujur. Kerahasiaan yang berkaitan dengan pengisian skala interaksi sosial ini akan saya jaga sepenuhnya. Bila identitas dicantumkan, ini hanya sekedar untuk mencocokkan dengan data lainnya.

Atas perhatian dan kerja sama yang telah anda berikan, saya sampaikan terima kasih.

D. Petunjuk Pengisian

5. Tulislah identitas diri anda di lembar jawab yang telah disediakan
6. Di bawah ini ada 69 pertanyaan, pada setiap pertanyaan diikuti dengan pilihan jawaban yaitu:
 - SS : Apabila pernyataan tersebut Sangat sesuai dengan keadaan Anda
 - S : Apabila pernyataan tersebut sesuai dengan keadaan Anda
 - TS : Apabila pernyataan tersebut tidak sesuai dengan keadaan Anda
 - STS : Apabila pernyataan tersebut sangat tidak sesuai dengan keadaan yang saudara rasakan
7. Tugas anda adalah memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda karena jawaban anda tidak dinilai berdasarkan benar dan salah.
8. Berilah tanda ada silang (X) pada lembar jawaban yang telah disediakan (lihat contoh).

Contoh:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
2.	Saya aktif diskusi kelompok		X		

Keterangan :

Jika tanda silang di bawah kolom S seperti di atas, maka jawaban yang anda nyatakan sesuai dengan keadaan diri anda saat ini.

Nama :

Kelas :

TTL :

Alamat :

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengobrol dengan teman-teman pada jam istirahat				
2.	Saya kesulitan berbicara sopan kepada guru				
3	Saya berbicara dengan teman sebangku saat jam pelajaran				
4	Saya menulis surat ijin ketika saya tidak masuk sekolah				
5	Saya sering membicarakan teman dibelakang mereka				
6	Saya mencela teman lewat jejaring sosial seperti facebook, twitter, dll.				
7	Saya berpartisipasi dalam kerja bakti, karena bagi saya itu sangat menyehatkan				
8	Saya dan teman-teman sering bergotong royong membersihkan ruang kelas dalam rangka memperingati hari pendidikan				
9	Membantu meringankan beban orang yang sedang mengalami kesulitan hanya menyulitkan saya				
10	Saya aktif dalam diskusi kelompok				
11	Saya berpartisipasi dalam kegiatan ekstra kurikuler di sekolah, daripada harus diam dan menyendiri tanpa mengikuti kegiatan				

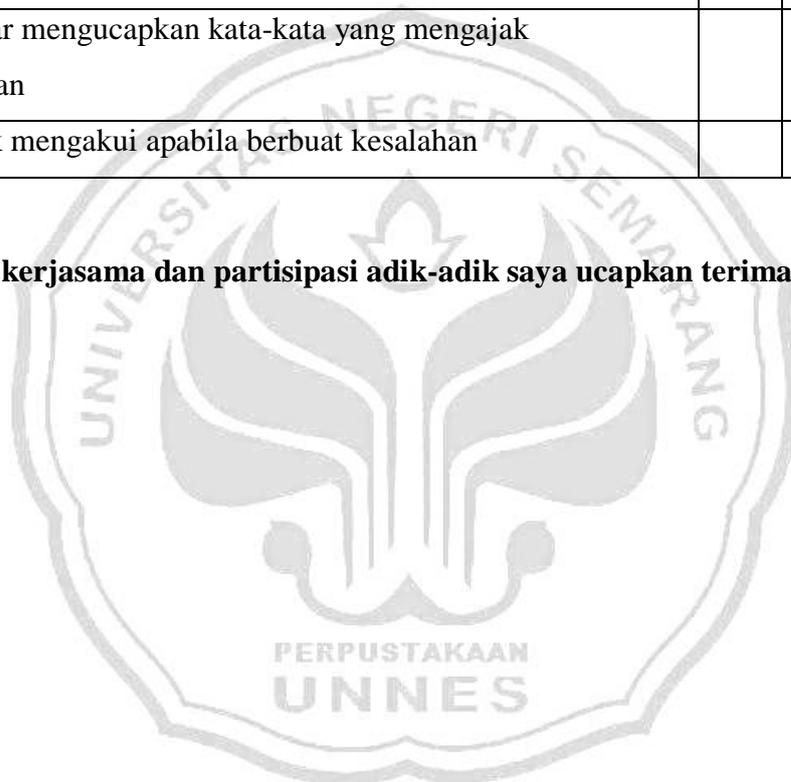
	apapun.				
12	ketika ada teman yang mengajak belajar bersama, saya hanya bersedia belajar bersama teman yang saya sukai saja				
13	Saya memilih mengerjakan tugas sendirian daripada harus mengerjakannya berama teman-teman satu kelompok				
14	Saya mudah akrab dengan teman satu kelompok belajar yang telah ditentukan oleh guru.				
15	Ketika berada dalam kelompok belajar, saya memilih diam saja.				
16	Saya malas berada dalam kelompok diskusi karena sering berbeda pendapat				
17	Saya cekatan mencari tahu tentang keadaan teman saya, apabila dia sudah beberapa hari tidak berangkat sekolah				
18	Jika ada teman yang berselisih pendapat pada saat diskusi kelompok, maka saya tidak mempedulikannya.				
19	Saya malas menjenguk teman yang sakit dan dirawat dirumah sakit				
20	Saya terampil dalam berbicara agar tidak menyinggung perasaan lawan bicara				
21	Saya memperhatikan ketika guru mengajar				
22	Saya cenderung acuh tak acuh jika bertemu dengan guru , karena saya malas jika dekat dengan guru				
23	Saya mahir memahami ucapan lawan bicara yang intonasi suaranya sangat cepat				
24	Saya tidak memahami topik apa yang teman saya bicarakan, padahal saya sudah mendengarkan				
25	Saya bingung ketika teman saya bercerita tentang masalah yang dialaminya				
26	Ketika berbicara dengan teman, saya mengatakan hal yang jujur				

27	Jika berbicara dengan orang lain, saya hanya sebagai pendengar				
28	Saya hanya mau mendengarkan nasehat dari orang yang lebih tua				
29	Saya pintar memberi perhatian kepada teman yang sedang bersedih				
30	Saya memberikan selamat kepada teman yang mendapat nilai bagus				
31	Saya pura-pura tidak tahu apabila ada teman yang sedang kesusahan, karena akan dimintai bantuan				
32	Apabila saya melihat ada teman yang sedang menangis, maka saya segera menenangkannya				
33	Apabila ada teman yang ingin bercerita tentang masalahnya, saya bersedia mendengarkan.				
34	Saya malas dengan teman yang sering curhat tentang masalahnya				
35	Apabila teman sedang berbicara, saya tidak menanggapi karena hal tersebut tidak penting				
36	Saya terampil menenangkan teman saya apabila teman saya marah-marah karena suatu hal				
37	Saya pintar menghibur teman yang sedang bersedih				
38	Saya malas berteman dengan orang yang dibenci oleh teman akrab saya.				
39	Saya terlihat bodoh apabila ikut merasakan kesedihan teman saya.				
40	Saya memberikan pujian kepada lawan bicara saya				
41	Saya memberikan selamat kepada teman yang memenangkan perlombaan				
42	Saya pandai menyindir teman yang melakukan kesalahan				
43	Saya pintar menyebutkan kekurangan teman dihadapan orang				

	banyak				
44	Saya menerima kritikan orang lain dengan senang hati				
45	Saya mencurigai sikap teman saya yang tiba-tiba bersikap baik				
46	Saya malas ketika mendapat kritikan				
47	Saya memberikan kesempatan teman saya untuk berbicara				
48	Apabila ada teman sekelas yang berbeda agaman dengan saya, maka saya akan menjauhinya karena takut dipengaruhi				
49	Saya sulit memaafkan teman saya				
50	Saya berusaha ramah kepada semua orang				
51	Semua orang mempunyai derajat dan kedudukan yang sama				
52	Saya tidak mau berteman dengan orang yang kurang mampu atau miskin				
53	Saya malas jika satu kelompok dengan orang yang memiliki prestasi dibawah saya				
54	Saya memberi tahu teman yang tidak masuk sekolah, bahwa besok sekolah libur.				
55	Saya cekatan menginformasikan barang yang saya temukan kepada teman-teman				
56	Jika saya diberi kisi-kisi ujian oleh guru, saya tidak akan memberitahukan kepada teman lain				
57	Apabila teman sebangku saya mendapat nilai jelek, maka saya akan memberitahukan kepada teman yang lain				
58	Saya terampil berbicara dengan teman secara tatap muka daripada lewat telfon				
59	Penampilan fisik merupakan hal penting bagi saya dalam menilai seseorang				
60	Teman saya antusias mendengar cerita saya				
61	Lawan bicara saya pintar memahami apa yang saya katakan walaupun intonasi bicara saya yang sangat cepat				
62	Teman tidak menyukai cerita saya				

63	Saya sulit mengerti materi yang disampaikan oleh guru				
64	Saya sering bercerita dengan teman sebangku saya				
65	Saya tidak mempunyai teman curhat karena teman-teman tidak bisa menjaga rahasia				
66	Saya hanya mau menyendiri saat jam istirahat				
67	Saya menolak dengan halus jika ada teman yang mengajak bermain ketika sedang belajar				
68	Saya pintar mengucapkan kata-kata yang mengajak permusuhan				
69	Saya tidak mengakui apabila berbuat kesalahan				

Atas kerjasama dan partisipasi adik-adik saya ucapkan terima kasih.



Lampiran 9

Hasil Pre test Skala Interaksi Sosial

No	Kode	Kode Res	Kontak Sosial																														
			Percakapan						Kerjasama						Saling Menghormati																		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	jumlah	%skor	Kriteria						
1	R-2	AB	3	2	2	2	3	3	15	63%	S	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	25	63%	S	3	2	3	2	2	4	16	67%	S
2	R-5	BD	1	2	2	2	2	2	11	46%	R	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	23	58%	S	3	1	2	3	2	1	12	50%	R
3	R-8	DF	2	3	1	2	3	2	13	54%	R	2	1	2	3	2	1	3	2	3	3	22	55%	R	3	1	3	3	3	2	15	63%	S
4	R-10	DR	3	3	2	3	1	3	15	63%	S	1	3	3	3	1	3	3	2	3	2	24	60%	S	3	3	3	2	2	2	15	63%	S
5	R-12	GG	2	1	2	1	2	1	9	38%	SR	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	24	60%	S	3	3	2	2	3	3	16	67%	S
6	R-16	JS	4	3	3	3	3	3	19	79%	T	4	3	2	4	3	3	2	4	3	3	31	78%	T	2	3	3	2	2	1	13	54%	R
7	R-17	MA	3	2	2	3	3	2	15	63%	S	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21	53%	R	2	2	2	2	3	3	14	58%	S
8	R-19	MS	4	3	3	3	3	3	19	79%	T	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	34	85%	T	2	2	3	2	3	3	15	63%	S
9	R-21	ND	2	3	4	3	2	3	17	71%	T	4	1	2	2	4	3	1	2	2	2	23	58%	S	2	3	2	3	3	3	16	67%	S
10	R-24	SD	1	2	2	2	1	2	10	42%	R	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	14	35%	SR	2	1	2	1	1	3	10	42%	R
jumlah			143									241									142												
Nilai maksimum			240									400									240												
Persentase skor			60%									60%									59%												
kriteria			S						143	60%	S	S						241	60%	S	S						142	59%	S				

Komunikasi																																							
keterbukaan										Empati										Dukungan										Rasa Positif									
2	2	2	2	2	2	jumlah	%skor	Kriteria	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	jumlah	%skor	Kriteria	4	4	4	4	jumlah	%skor	Kriteria	4	4	4	jumlah	%skor	Kriteria			
3	2	1	3	3	3	15	63%	S	2	3	2	2	3	3	4	2	2	3	4	30	68%	S	3	4	2	3	12	75%	T	3	4	3	10	83%	T				
2	2	3	2	1	1	11	46%	R	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	18	41%	R	2	2	2	1	7	44%	R	1	2	1	4	33%	SR				
2	1	3	3	3	4	16	67%	S	3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	25	57%	S	2	1	1	3	7	44%	R	3	2	3	8	67%	S				
3	1	2	2	2	1	11	46%	R	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	75%	T	3	3	1	2	9	56%	S	2	2	3	7	58%	S				
3	2	2	1	2	2	12	50%	R	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	18	41%	R	2	1	3	2	8	50%	R	2	2	2	6	50%	R				
3	4	4	3	3	2	19	79%	T	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	37	84%	T	2	3	3	3	11	69%	S	3	3	3	9	75%	T				
3	2	2	3	3	3	16	67%	S	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	23	52%	R	2	3	3	2	10	63%	S	2	3	2	7	58%	S				
3	3	3	3	3	3	18	75%	T	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	75%	T	3	3	3	3	12	75%	T	3	2	3	8	67%	S				
2	3	2	3	2	3	15	63%	S	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	29	66%	S	4	2	3	3	12	75%	T	3	2	3	8	67%	S				
2	3	1	2	1	2	11	46%	R	1	1	2	1	1	2	1	3	1	2	3	18	41%	R	2	1	2	3	8	50%	R	2	2	1	5	42%	R				
144						144	60%	S	264										264	60%	S	96						96	60%	S	72						72	60%	S
240									440													160									120								
60%									60%													60%									60%								
S									S													S									S								

Lampiran 10

Hasil Post test Skala Interaksi Sosial

No	Kode	Kode Res	Kontak Sosial																																
			Percakapan								kerjasama								Saling Menghormati																
			1	2	3	4	5	6	Jumlah	%skor	Kriteria	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah	% skor	Kriteria	17	18	19	20	21	22	jumlah	% skor	Kriteria		
1	R-2	AB	4	4	2	4	3	3	20	83%	T	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	25	63%	S	3	2	4	3	3	4	19	79%	T		
2	R-5	BD	3	2	2	3	3	4	17	71%	T	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	73%	T	2	4	3	3	2	3	17	71%	T		
3	R-8	DF	4	3	1	3	4	2	17	71%	T	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	30	75%	T	4	3	3	3	3	3	19	79%	T		
4	R-10	DR	3	4	4	3	4	4	22	92%	ST	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	28	70%	S	3	3	3	3	3	3	18	75%	T		
5	R-12	GG	3	3	2	3	2	3	16	67%	S	3	2	2	3	2	3	3	4	3	2	27	68%	S	2	3	2	3	3	2	15	63%	S		
6	R-16	JS	3	3	3	3	3	3	18	75%	T	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	98%	ST	4	4	4	4	4	4	24	100%	ST		
7	R-17	MA	3	4	2	3	2	4	18	75%	T	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	28	70%	S	3	3	3	3	3	3	18	75%	T		
8	R-19	MS	4	3	4	3	4	3	21	88%	ST	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%	ST	3	3	4	4	4	4	22	92%	ST		
9	R-21	ND	4	4	2	4	4	4	22	92%	ST	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	95%	ST	4	4	1	3	4	4	20	83%	T		
10	R-24	SD	2	3	4	3	3	3	18	75%	T	2	3	3	2	2	3	1	2	2	2	22	55%	R	2	2	2	3	3	2	14	58%	S		
jumlah			189						189	79%	T	306												306	77%	T	186						186	78%	T
Nilai maksimum			240									400															240								
Persentase skor			79%									77%															78%								
kriteria			T									T															T								

Komunikasi

keterbukaan						Empati											Dukungan						Rasa Positif																	
23	24	25	26	27	28	Jmlh	% skor	Kriteria	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	Jumlah	% skor	Kriteria	40	41	42	43	Jumlah	% skor	Kriteria	44	45	46	Jumlah	% skor	Kriteria					
3	3	1	3	3	4	17	71%	T	2	3	3	2	3	4	4	2	2	3	4	32	73%	T	3	4	2	3	12	75%	T	3	4	3	10	83%	T					
2	3	3	4	4	3	19	79%	T	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	27	61%	S	2	4	2	3	11	69%	S	3	2	3	8	67%	S					
3	3	4	3	4	4	21	88%	ST	2	2	3	2	4	3	3	2	2	1	3	27	61%	S	3	3	1	2	9	56%	S	3	1	3	7	58%	S					
3	2	3	3	2	3	16	67%	S	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	37	84%	T	3	3	4	3	13	81%	T	3	4	3	10	83%	T					
2	3	3	2	3	2	15	63%	S	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	3	24	55%	R	2	3	2	2	9	56%	S	1	2	3	6	50%	R					
4	4	4	4	4	4	24	100%	ST	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	35	80%	T	4	4	2	1	11	69%	S	3	2	3	8	67%	S					
3	2	3	3	2	3	16	67%	S	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	32	73%	T	3	3	2	3	11	69%	S	3	2	3	8	67%	S					
4	4	4	4	2	2	20	83%	T	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	40	91%	ST	4	3	4	4	15	94%	ST	3	4	3	10	83%	T					
2	4	4	4	4	2	20	83%	T	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	4	37	84%	T	1	4	4	4	13	81%	T	4	2	4	10	83%	T					
3	2	2	3	2	3	15	63%	S	4	2	3	4	3	2	2	2	4	3	2	31	70%	T	3	2	4	4	13	81%	T	3	2	3	8	67%	S					
183						183	76%	T	322											322	73%	T	117						117	73%	T	85						85	71%	T
240									440														160									120								
76%									73%														73%									71%								
T									T														T									T								



Komunikasi

Kesamaan											arus pesan yg cenderung 2 arah					konteks hub tatap muka					tingkat umpan balik yang tinggi					Interaksi minimal dua orang					akibat baik disengangaja maupun tidak														
4	4	4	5	5	5	5	Jum	%	Kri		5	5	5	5	Jum	%	Krit		5	5	Jum	%	Krit		6	6	6	6	Jum	%s	Krit		6	6	6	Jum	%	Krit		6	6	6	Jum	%	Krit
7	8	9	0	1	2	3	lah	kor	ter		4	5	6	7	lah	kor	eria		8	9	lah	kor	eria		0	1	2	3	lah	kor	eria		4	5	6	lah	kor	eria		7	8	9	lah	kor	eria
4	3	1	3	3	4	4	22	79%	T		2	3	3	3	11	69%	S		3	3	6	75%	T		3	3	3	3	12	75%	T		3	1	4	8	67%	S		3	4	3	10	83%	T
1	3	3	3	3	3	3	19	68%	S		3	3	3	3	12	75%	T		3	3	6	75%	T		3	2	3	3	11	69%	S		4	2	3	9	75%	T		2	3	4	9	75%	T
3	4	4	3	3	3	3	23	82%	T		3	1	3	3	10	63%	S		4	2	6	75%	T		3	3	3	1	10	63%	S		4	3	4	11	92%	ST		1	3	3	7	58%	S
3	3	3	3	4	4	4	24	86%	ST		3	3	3	4	13	81%	T		3	3	6	75%	T		2	2	2	3	9	56%	S		3	4	3	10	83%	T		4	2	3	9	75%	T
3	3	3	4	4	4	3	24	86%	ST		4	4	3	3	14	88%	ST		4	1	5	63%	S		3	3	3	2	11	69%	S		3	2	3	8	67%	S		2	3	2	7	58%	S
3	3	2	4	4	4	3	23	82%	T		4	4	4	4	16	100%	ST		4	4	8	100%	ST		4	4	4	4	16	100%	ST		4	4	3	11	92%	ST		4	4	3	11	92%	ST
3	3	3	3	4	4	4	24	86%	ST		3	3	3	4	13	81%	T		3	3	6	75%	T		2	2	2	3	9	56%	S		3	3	3	9	75%	T		2	2	3	7	58%	S
3	3	4	3	2	3	3	21	75%	T		3	3	3	3	12	75%	T		3	4	7	88%	ST		4	4	4	4	16	100%	ST		3	4	3	10	83%	T		4	4	4	12	100%	ST
4	4	3	4	4	4	4	27	96%	ST		4	4	4	4	16	100%	ST		4	2	6	75%	T		3	1	2	3	9	56%	S		3	1	4	8	67%	S		4	4	4	12	100%	ST
3	3	3	3	3	3	3	21	75%	T		2	3	2	3	10	63%	S		2	4	6	75%	T		3	3	2	3	11	69%	S		2	4	3	9	75%	T		3	3	3	9	75%	T
228								81%	T	127						62						114						93						93											
280										160						80						160						120						120											
81%										79%						78%						71%						78%						78%											
T										T						T						T						T						T											



Lampiran 11

Hasil Analisis *Pre Test* Interaksi Sosial

No	Kode	Y	% Skor	Kriteria
1	R-1	187	68%	S
2	R-2	186	67%	S
3	R-3	186	67%	S
4	R-4	173	63%	S
5	R-5	126	46%	R
6	R-6	183	66%	S
7	R-7	169	61%	S
8	R-8	150	54%	R
9	R-9	178	64%	S
10	R-10	168	61%	S
11	R-11	166	60%	S
12	R-12	133	48%	R
13	R-13	188	68%	S
14	R-14	174	63%	S
15	R-15	191	69%	S
16	R-16	210	76%	T
17	R-17	163	59%	S
18	R-18	201	73%	T
19	R-19	216	78%	T
20	R-20	191	69%	S
21	R-21	194	70%	T
22	R-22	183	66%	S
23	R-23	185	67%	S
24	R-24	116	42%	R
25	R-25	190	69%	S

Diketahui bahwa:

1. 4 (16%) siswa berada pada kategori rendah.
2. 17 (68%) siswa berada pada kategori sedang
3. 4 (16%) siswa berada pada kategori tinggi

Proporsional Penentuan Subjek Penelitian

- d. Kategori rendah kurang dari 10 siswa sehingga peneliti mengambil semua siswa yang memiliki interaksi sosial rendah yaitu 4 sebanyak siswa
- e. Kategori sedang yaitu dengan perhitungan $\frac{17}{21} \times 6 = 4,8$ sehingga diambil 5 siswa.
- f. Kategori tinggi yaitu dengan perhitungan $\frac{4}{21} \times 6 = 1,1$ sehingga diambil 1 siswa

No.	Kode Siswa	<i>Pre test</i>		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1.	AB	186	67%	Sedang
2.	BD	126	46%	Rendah
3.	DF	150	54%	Rendah
4.	DR	168	61%	Sedang
5.	GG	133	48%	Rendah
6.	JS	210	76%	Tinggi
7.	MA	163	59%	Sedang
8.	MS	216	78%	Tinggi
9.	ND	194	70%	Tinggi
10.	SD	116	42%	Rendah
Rata-rata		166	60%	Sedang

Lampiran 12

Hasil *Post test* Skala Interaksi Sosial

No.	Kode Siswa	<i>Post test</i>		
		Jumlah	Persentase	Kategori
1.	AB	204	74%	Tinggi
2.	BD	194	70%	Tinggi
3.	DF	197	71%	Tinggi
4.	DR	215	78%	Tinggi
5.	GG	181	66%	Sedang
6.	JS	244	88%	Sangat Tinggi
7.	MA	199	72%	Tinggi
8.	MS	246	89%	Sangat Tinggi
9.	ND	238	86%	Sangat Tinggi
10.	SD	187	68%	Sedang
Rata-rata		210	76%	Tinggi



Lampiran 13

Hasil *Pre test* dan *Post test* Skala Interaksi Sosial

NO.	Kode Siswa	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>		% Skor Peningkatan
		% Skor	Kriteria	% Skor	Kriteria	
1.	AB	67%	Sedang	74%	Tinggi	7%
2	BD	46%	Rendah	70%	Tinggi	25%
3	DF	54%	Rendah	71%	Tinggi	17%
4	DR	61%	Sedang	78%	Tinggi	17%
5	GG	48%	Rendah	66%	Sedang	17%
6	JS	76%	Tinggi	88%	Sangat Tinggi	12%
7	MA	59%	Sedang	72%	Tinggi	13%
8	MS	78%	Tinggi	89%	Sangat tinggi	11%
9	ND	70%	Tinggi	86%	Sangat tinggi	16%
10	SD	42%	Rendah	68%	Sedang	26%
Rata-rata		60%	Sedang	76%	Tinggi	16%



Lampiran 14

Hasil persentase skor
berdasarkan aspek interaksi sosial sebelum dan setelah mendapatkan
perlakuan berupa metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

Sub Variabel	Indikator	%Skor		Kriteria		%Skor Peningkatan
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	
Kontak Sosial	Percakapan	60%	79%	Sedang	Tinggi	19%
	Kerjasama	60%	77%	Sedang	Tinggi	17%
	Saling Menghormati	59%	78%	Sedang	Tinggi	19%
Komunikasi	Keterbukaan	60%	76%	Sedang	Tinggi	16%
	Empati	60%	73%	Sedang	Tinggi	13%
	Dukungan	60%	73%	Sedang	Tinggi	13%
	Rasan Positif	60%	71%	Sedang	Tinggi	11%
	Kesamaan	61%	81%	Sedang	Tinggi	20%
	Arus pesan yang cenderung dua arah	61%	79%	Sedang	Tinggi	18%
	Konteks hubungan tatap muka	59%	78%	Sedang	Tinggi	20%
	Tingkat umpan balik yang tinggi	59%	71%	Sedang	Tinggi	12%
	Interaksi minimal dua orang	64%	78%	Sedang	Tinggi	14%
	Adanya akibat baik yang disengaja maupuntidak disengaja	60%	78%	Sedang	Tinggi	18%
	Persentase skor rata-rata		60%	76%	Sedang	Tinggi

Lampiran 15

Rekapitulasi Hasil Analisis Uji wilcoxon Secara Umum

Kode Siswa	Pre test	Kriteria	Post test	Kriteria	Perbedaan
AB	67%	S	74%	T	7%
BD	46%	R	70%	T	25%
DF	54%	R	71%	T	17%
DR	61%	S	78%	T	17%
GG	48%	R	66%	S	17%
JS	76%	T	88%	ST	12%
MA	59%	S	72%	T	13%
MS	78%	T	89%	ST	11%
ND	70%	T	86%	ST	16%
SD	42%	R	68%	S	26%
Rata-rata	60%	S	76%	T	16%

Uji Wilcoxon

Kode Siswa	X _{A1}	X _{B2}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{B2} - X _{A1}	Jenjang	+	-
AB	67%	74%	7%	1	1	0,0
BD	46%	70%	25%	9	9	0,0
DF	54%	71%	17%	7	7	0,0
DR	61%	78%	17%	7	7	0,0
GG	48%	66%	17%	7	7	0,0
JS	76%	88%	12%	3	3	0,0
MA	59%	72%	13%	4	4	0,0
MS	78%	89%	11%	2	2	0,0
ND	70%	86%	16%	5	5	0,0
SD	42%	68%	26%	10	10	0,0
Jumlah					55	0,0

Keterangan :

X_{A1} : Skor hasil pre-test

X_{A2} : Skor hasil post-test

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel untuk uji *wilcoxon*, jumlah jenjang yang kecil atau T_{hitung} nilainya adalah 55,0. Sedangkan T_{tabel} untuk n = 10 dengan taraf kesalahan 5% nilainya adalah 8. Sehingga T_{hitung} 55,0 > T_{tabel} 8,0

atau berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas VIIA di SMP Negeri 13 Semarang.

Tabel Harga-Harga Kritis Dalam Test Wilcoxon

N	Tingkat signifikasi untuk test satu pihak (One Tail Test)		
	0,025	0,010	0,005
	Tingkat signifikasi untuk test satu pihak (one tail test)		
	0,05	0,02	0,01
6	0		
7	2	0	
8	4	2	0
9	6	3	2
10	8	5	3
11	11	7	5
12	14	10	7
13	17	13	10
14	21	16	13
15	25	20	16
16	30	24	20
17	35	28	23
18	40	33	28
19	46	38	32
20	52	43	38
21	59	49	43
22	66	56	49
23	73	62	55
24	81	69	61
25	89	77	68

Lampiran 16

**Deskripsi Proses Pelaksanaan Metode *Experiential Learning*
Dengan Teknik *Outbound***

No.	Pertemuan	Deskripsi Pertemuan
1.	Pertemuan: Pertama Hari/tgl: jum'at, 9 November 2012 Waktu: 40 Menit	<p>Pelaksanaan metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada tahap pengalaman konkrit atau nyata yaitu Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru dengan menggunakan permainan rangkaian kata dan holahop berpindah. Sebelum pemberian materi terlebih dahulu memperkenalkan siswa pada kelompoknya tujuannya adalah agar para siswa tidak hanya mengenal praktikan saja melainkan juga teman-temannya, walaupun mereka sudah saling mengenal namun belum tentu mereka dapat saling menerima dan memahami satu sama lain. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan format kelompok untuk permainan yang akan dilakukan.</p> <p>Permainan pertama yaitu rangkaian kata, selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan “Rangkaian kata”. tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih interaksi sosial tim, melatih komunikasi, mengetahui kecerdasan peserta, sebagai permainan pemecah kebekuan. Pada saat awal pelaksanaan kegiatan, siswa kurang begitu tertarik dengan permainan yang diberikan. Anggota kelompok terlihat kaku dalam mengikuti kegiatan, sebagian siswa masih terlihat bercanda dan kurang serius dalam mengikuti kegiatan. Peneliti berusaha menarik perhatian siswa dengan melanjutkan permainan kedua yaitu permainan holahop berpindah.</p> <p>Peneliti menyampaikan permainan kedua yaitu permainan holahop berpindah. Pada penjelasan materi, secara umum berjalan lancar karena pembinaan <i>rapport</i> yang dilakukan peneliti pada saat permainan pertama. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membagi kelompok acak dengan berhitung, hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima dan memahami semua teman-temannya. Tujuan permainan ini adalah untuk, melatih kerjasama tim, mengetahui kecerdasan peserta dan agar siswa dapat</p>

		<p>berfikir kreatif dan inovatif. Siswa melakukan kegiatan holahop berpindah dengan menggunakan alat yaitu dua buah holahop dan dua buah tali. Siswa tertarik dengan permainan ini karena memakai alat permainan dan tingkat tantangan permainan yang bervariasi. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, namun siswa masih terlihat malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dirasa kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa kurang memperhatikan dan bicara sendiri. Namun mereka mulai memahami keadaan teman-teman mereka dan berjanji untuk memperbaiki interaksi sosial.</p>
2.	<p>Pertemuan: kedua Hari/tgl: selasa, 13 November 2012 Waktu: 40 Menit</p>	<p>Pelaksanaan kegiatan ini ada dua kegiatan yaitu permainan tebak gerak dan birthday line up. Kegiatan ini menggunakan metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada tahap pengalaman konkrit atau nyata yaitu Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan format kelompok untuk permainan yang akan dilakukan. Sebelum memberikan materi terlebih dahulu peneliti menanyakan pada siswa tentang pertemuan yang lalu untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pertemuan sebelumnya.</p> <p>Permainan pertama yaitu tebak gerak, selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan tebak gerak. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membagi kelompok acak dengan berhitung. Secara umum berjalan lancar karena pembinaan <i>rapport</i> yang dilakukan peneliti pada saat pertemuan pertama. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih interaksi sosial tim, melatih komunikasi, mengetahui kecerdasan peserta, sebagai permainan pemecah kebekuan dan mengajak siswa agar berfikir kreatif dan inovatif. Pada saat awal pelaksanaan kegiatan berjalan kurang baik karena beberapa siswa kurang memperhatikan dan berbicara sendiri sehingga sebagian siswa kurang mengerti tentang kegiatan yang akan</p>

		<p>dilakukan, hal ini menjadikan terjadi keributan kecil karena perdebatan antara anggota kelompok yang aktif dan anggota kelompok yang pasif. Dalam permainan kali ini dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kurang dapat menghargai kegiatan kelompok. Peneliti berusaha menarik perhatian siswa dengan melanjutkan permainan kedua yaitu permainan birthday line up.</p> <p>Peneliti menyampaikan permainan kedua yaitu permainan birthday line up. Pada penjelasan materi materi siswa mendengarkan dengan serius karena permainan ini dirasa menarik. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih konsentrasi pada tugas, mengembangkan cara berkomunikasi yang efektif, melatih untuk berinovasi, aplikasi praktis dalam pemecahan masalah dan melatih siswa dalam kepemimpinan bersama. Siswa melakukan kegiatan birthday line up dengan menggunakan format kelompok yang sama dengan permainan sebelumnya. Siswa tertarik dengan permainan ini karena mereka dapat mengenal teman-teman mereka secara dekat dan dengan cara yang berbeda. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, sebagian siswa aktif dalam mengungkapkan pendapatnya dan sebagian siswa pasif dalam mengungkapkan pendapatnya dan harus ditunjuk terlebih dahulu agar siswa mau berbicara.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dirasa kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa kurang memperhatikan dan terjadi keributan kecil karena perdebatan antara anggota kelompok yang aktif dan anggota kelompok yang pasif. Namun mereka mulai mengenal keadaan teman-teman mereka dan berjanji untuk tidak berdebat menyalahkan satu sama lain.</p>
3.	<p>Pertemuan: Ketiga Hari/tgl: jum'at, 16 November 2012 Waktu: 40 Menit</p>	<p>Pelaksanaan kegiatan pertemuan ketiga yaitu metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan tahap pengalaman aktif dan reflektif mengembangkan sikap interaksi sosial dengan siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi dengan menggunakan permainan menjaga balon.</p> <p>Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara</p>

		<p>dan peraturan permainan. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan format kelompok untuk permainan yang akan dilakukan. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membebaskan peserta memilih anggota kelompoknya sendiri karena dirasa siswa akan dapat mengembangkan kekompakan dalam kelompok. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kerjasama tim, mengetahui kecerdasan peserta, agar siswa dapat berfikir kreatif dan inovatif, melatih interaksi sosial antar anggota, melatih ketelitian, dan melatih kesabaran siswa. Siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain. Siswa melakukan kegiatan menjaga balon dengan menggunakan alat yaitu balon, namun karena peserta tiap kelompok ganjil, maka permainan kan dilakukan secara bergantian. Kelompok pertama sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan kelompok kedua kurang antusias dengan kegiatan. Hal ini dapat dilihat ketika kelompok kedua mengikuti kegiatan dengan seenaknya sendiri dan tidak tertib dengan melanggar peraturan-peraturan permainan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, namun siswa masih terlihat malu-malu untuk mengungkapkan pendapatnya.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dirasa siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu sebagian siswa antusias mengikuti kegiatan kelompok dan sebagian siswa kurang antusias mengikuti kegiatan kelompok.</p>
4.	<p>Pertemuan: Keempat Hari/tgl: Selasa, tanggal 20 November 2012 Waktu: 40 Menit</p>	<p>Pelaksanaan kegiatan pertemuan keempat ini ada dua kegiatan yaitu permainan berita berantai dan kapal karam. Kegiatan ini menggunakan metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada tahap pengalaman aktif dan reflektif mengembangkan sikap interaksi sosial dengan siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi. Sebelum memberikan materi terlebih dahulu peneliti menanyakan pada siswa tentang pertemuan yang lalu untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pertemuan</p>

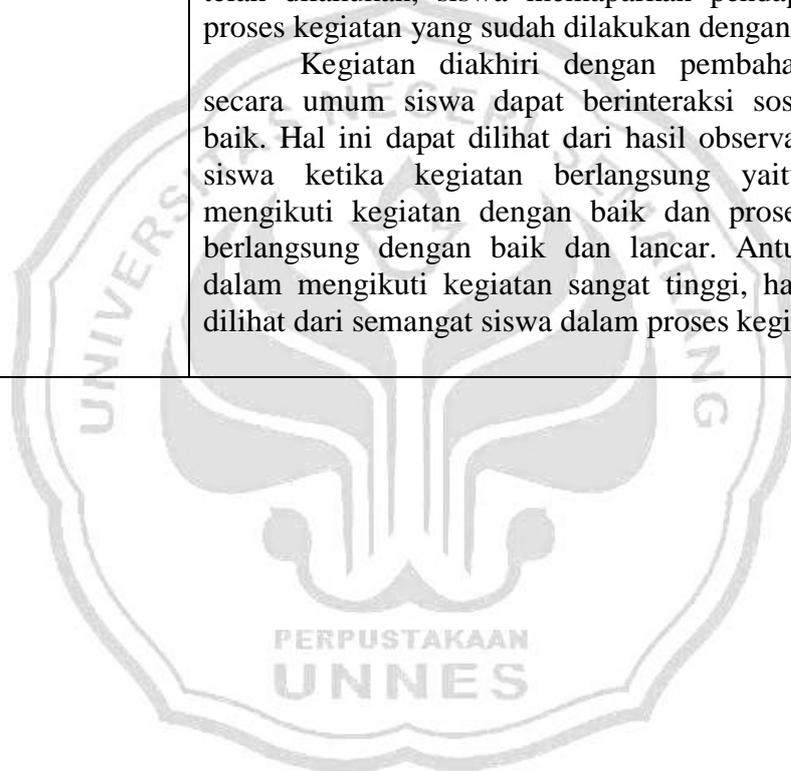
		<p>sebelumnya.</p> <p>Permainan pertama yaitu berita berantai, peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan tebak gerak. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih interaksi sosial tim, melatih komunikasi, mengetahui kecerdasan peserta, sebagai permainan pemecah kebekuan dan mengajak siswa agar berfikir kreatif dan inovatif. Pada saat awal pelaksanaan kegiatan siswa cukup antusias mengikuti kegiatan namun siswa tidak memperhatikan instruksi sehingga siswa kurang begitu paham dan sering bertanya. Peneliti berusaha menarik perhatian siswa dengan melanjutkan permainan kedua yaitu permainan kapal karam.</p> <p>Peneliti menyampaikan permainan kedua yaitu permainan kapal karam. Pada penjelasan materi siswa mendengarkan dengan serius karena permainan ini dirasa menarik karena menggunakan alat permainan yaitu berupa kertas koran. Tujuan permainan ini adalah membuat para peserta seolah-olah berada dalam suatu keadaan yang sangat darurat dan belajar untuk saling tolong menolong. Siswa sangat antusias mengikuti proses kegiatan dan siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya. Serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, sebagian siswa aktif dalam mengungkapkan pendapatnya dan sebagian siswa kurang menghargai kegiatan kelompok karena berbicara sendiri.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa antusias pada kegiatan namun kurang dapat menghargai kegiatan kelompok</p>
5.	<p>Pertemuan: Kelima Hari/tgl: Kamis, 22 November 2012 Waktu: 40 Menit</p>	<p>Pelaksanaan kegiatan pertemuan kelima yaitu metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan tahap konseptualisasi yaitu siswa diharapkan dapat menemukan konsep-konsep dalam menemukan solusi pemecahan masalah dari berbagai segi pengalaman belajar agar dapat mengembangkan sikap interaksi sosial dengan menggunakan permainan berkarya tanpa bicara.</p> <p>Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara</p>

		<p>dan peraturan permainan. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan format kelompok untuk permainan yang akan dilakukan. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 sampai 4 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti menetapkan anggota peserta tiap kelompok, hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima dan memahami semua teman-temannya. Tujuan permainan ini adalah untuk Melatih interaksi antar anggota, Melatih komunikasi, Melatih kecerdasan, Melatih kesabaran, Melatih kerjasama tim. Siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain walaupun ada beberapa siswa yang kurang dapat memperhatikan dengan baik. Siswa melakukan kegiatan permainan berkarya tanpa bicara dengan menggunakan alat yaitu sedotan dan malam. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik, namun kegiatan terasa kurang hidup karena kurangnya antusias siswa dengan kegiatan. Kurangnya antusias ini dikarenakan anggota kelompok mereka dipilih secara acak, sehingga tidak menggerombol dengan teman yang mereka sukai saja. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, namun siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengungkapkan pendapatnya hal ini dikarenakan karena terpecahnya konsentrasi siswa karena terganggu kondisi lingkungan yang ramai.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik namun kurang terjadi kekompakan.</p>
6.	<p>Pertemuan: Keenam Hari/tgl: selasa, 27 November 2012 Waktu: 40 Menit</p>	<p>Pelaksanaan kegiatan ini ada dua kegiatan yaitu permainan all stand up dan permainan sarang korek api. Kegiatan ini menggunakan metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial. Pada pertemuan ini peneliti lebih memfokuskan pada metode <i>experiential learning</i> tahap konseptualisasi yaitu siswa dapat belajar dari pengalaman sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep pemecahan masalah. Sebelum memberikan materi terlebih dahulu peneliti menanyakan pada siswa tentang pertemuan yang lalu untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pertemuan sebelumnya.</p>

		<p>Permainan pertama yaitu all stand up, selanjutnya peneliti menjelaskan mengenai maksud, tujuan serta aturan dalam permainan all stand up. Tujuan dari permainan ini adalah untuk Memahami pentingnya fungsi orang lain dalam kesuksesan kerja, Memecah kebekuan (<i>ice breaking</i>) dengan saling bersentuhan fisik, Memahami bahwa kekurangan anggota tim (terlalu gendut/terlalu kurus) bukan merupakan kendala untuk kinerja tim, Perencanaan strategis dan Pergeseran paradigma belajar. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik. Proses kegiatan berjalan dengan baik walaupun ada sedikit kendala di awal permainan yaitu beberapa siswa kurang mengikuti kegiatan dengan baik namun keadaan tersebut dapat segera diatasi. Peneliti melanjutkan permainan berikutnya yaitu permainan sarang korek api.</p> <p>Peneliti menyampaikan permainan kedua yaitu permainan sarang korek api. Pada penjelasan materi materi siswa mendengarkan dengan serius. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membagi kelompok acak dengan berhitung, hal ini dilakukan agar siswa dapat menerima dan memahami semua teman-temannya. Tujuan permainan ini adalah untuk mengajak peserta untuk belajar bekerjasama dan mengerti perasaan orang lain dan para peserta disarankan agar dapat memusatkan perhatian pada prosesnya. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, sebagian siswa aktif dalam mengungkapkan pendapatnya.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik, walaupun ada sedikit kendala diawal permainan namun dapat segera diatasi dan proses kegiatan berlangsung tertib dan baik.</p>
7.	<p>Pertemuan: ketujuh Hari/tgl: Jum'at, 30 November 2012 Waktu: 40 Menit</p>	<p>Pelaksanaan kegiatan pertemuan ketujuh yaitu metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan pada tahap eksperimentasi aktif yaitu siswa dapat secara langsung terlibat dalam pengalaman aktif sehingga dapat berinteraksi sosial dengan baik dengan menggunakan permainan <i>Stepping carpets</i>.</p>

		<p>Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Pada pelaksanaannya peneliti menggunakan format kelompok untuk permainan yang akan dilakukan. Peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 orang siswa. Pada saat pembagian, peneliti membebaskan peserta memilih anggota kelompoknya sendiri karena dirasa siswa akan dapat mengembangkan kekompakan dalam kelompok. Tujuan permainan ini adalah untuk membangun kerja sama tim (<i>team building</i>), menunjukkan bahwa untuk kesuksesan tim dibutuhkan pengorbanan anggota tim, perlunya anggota tim untuk menyatu dengan tujuan kelompok dan pengaturan strategi. Siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berjalan dengan baik dan terjadi proses interaksi antara anggota dan terlihat adanya kekompakan di dalam kelompok. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, siswa memaparkan pendapat tentang proses kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dirasa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Terjadi interaksi, kekompakan dan pengaturan strategi yang baik antar anggota</p>
8.	<p>Pertemuan: kedelapan Hari/tgl: Senin, 3 Desember 2012 Waktu: 40 Menit</p>	<p>Pelaksanaan kegiatan pertemuan kedelapan yaitu metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> sebagai sarana dalam penyampaian materi mengenai interaksi sosial dengan memfokuskan pada tahap eksperimentasi aktif yaitu siswa dapat secara langsung terlibat dalam pengalaman aktif sehingga dapat berinteraksi sosial dengan baik dengan menggunakan permainan tonix waste. Sebelum pemberian materi terlebih dahulu peneliti menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih kecerdasan / strategi kelompok untuk mencapai target, bersikap inovatif-kreatif, melatih disiplin, melatih kesabaran, mengetahui kekurangan dan kelebihan rekan kerja dan dapat melatih</p>

		<p>komunikasi yang efektif. Siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik, proses kegiatan berjalan dengan baik dan penuh semangat. Kegiatan tersebut terjadi proses interaksi antara anggota dan terlihat adanya kekompakan di dalam kelompok. siswa sangat antusias dalam kegiatan hal ini dapat dilihat dari kekompakan dan semangat siswa dalam proses permainan. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan, siswa memaparkan pendapat tentang proses kegiatan yang sudah dilakukan dengan antusias.</p> <p>Kegiatan diakhiri dengan pembahasan UCA, secara umum siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa dalam proses kegiatan.</p>
--	--	--



SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

- Kelas : VII A
- Semester/ Tahun : Ganjil/ 2012/2013
- Hari/ Tanggal : Jum'at, 9 November 2012
- Alokasi Waktu : 1x 40 menit
- Tempat : Lapangan sekolah
- Bidang Bimbingan : Sosial
- Judul/Spesifikasi Bimbingan : Metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* / Tahap pengalaman konkrit atau nyata
- Fungsi Bimbingan : Pemahaman dan Pengembangan
- A. Tujuan :
1. Agar siswa dapat mengalami tahap pengalaman konkrit atau nyata
 2. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui pengalaman konkrit atau nyata
 3. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
- B. Materi : Terlampir
- C. Metode Bimbingan : Format lapangan
- D. Kegiatan Layanan :
1. Awal :
 - a. Konselor mengucapkan salam
 - b. Mengucapkan terima kasih
 - c. Berdo'a
 - d. Presensi
 - e. Menanyakan kabar
 - f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
 - g. Apersepsi
 2. Inti :

Eksplorasi :

 - a. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- b. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “holahop berpindah”
- Elaborasi :
- a. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
 - b. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan
- Konfirmasi :
- a. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
 - b. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
 - c. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
3. Akhir :
- a. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
 - b. Do'a penutup
 - c. Salam penutup
- E. Alat dan Media : Alat permainan (holahop, tali rafia)
- F. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :
- Penilaian Proses :
1. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
 2. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan
- Penilaian hasil
- Understanding* : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas
- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan meode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons

NIP:

Rindy Jihan Permatasari

NIM. 13014080863



HOLAHOP BERPINDAH

A. Alat dan bahan : Holahop dan tali

B. Petunjuk cara bermain :

Cara bermainnya adalah sebagai berikut: Peserta *outbound* dibagi menjadi beberapa kelompok besar. Kemudian, instruktur *outbound* memerintahkan seluruh anggota kelompok berpegangan tangan sehingga membentuk garis lurus. Holahop ditaruh diujung kanan, kemudian peserta *outbound* diminta untuk memindahkan holahop tersebut ke sebelah kiri tanpa memutus pegangan tangan. Kemudian tantangan diubah dengan menggunakan tali. Apabila sudah selesai, maka tantangan berikutnya adalah holahop ditaruh di sebelah kanan dan webbing di taruh di sebelah kiri. Kemudian peserta diminta untuk memindahkan benda tersebut kesisi yang berseberangan secara bersamaan.

C. Manfaat dan tujuan permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Melatih kerjasama tim
2. Mengetahui kecerdasan peserta
3. Sebagai game pemecah kebekuan
4. Berfikir kreatif dan inovatif.

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas	: VII A
Semester/ Tahun	: Ganjil/ 2012/2013
Hari/ Tanggal	: Jum'at, 9 November 2012
Alokasi Waktu	: 1x 20 menit
Tempat	: Lapangan sekolah
Bidang Bimbingan	: Sosial
Judul/Spesifikasi Bimbingan	:Metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> / Tahap pengalaman konkrit atau nyata
Fungsi Bimbingan	: Pemahaman dan Pengembangan
G. Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 4. Agar siswa dapat mengalami tahap pengalaman konkrit atau nyata 5. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui pengalaman konkrit atau nyata 6. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
H. Materi	: Terlampir
I. Metode Bimbingan	: Format lapangan
J. Kegiatan Layanan	: <ol style="list-style-type: none"> 4. Awal <ol style="list-style-type: none"> a. Konselor mengucapkan salam b. Mengucapkan terima kasih c. Berdo'a d. Presensi e. Menanyakan kabar f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut g. Apersepsi 5. Inti <ol style="list-style-type: none"> c. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- d. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Rangkaian kata”
- Elaborasi :
- c. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- d. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan

- Konfirmasi :
- d. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- e. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- f. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan

6. Akhir :
- d. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- e. Do’a penutup
- f. Salam penutup

K. Alat dan Media : -

L. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :

Penilaian Proses :

3. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
4. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan

Penilaian hasil

Understanding : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas

Comfort : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP:19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Rangkaian Kata

A. Alat dan bahan : bolpen dan kertas

B. Petunjuk cara bermain :

Duduklah yang rapat dan berderet panjang atau dalam bentuk lingkaran. Peserta menulis kata dari makna intruksi pemimpin kelompok. Peserta menggeser kertas kepada peserta lain. Kemudian peserta menulis lagi kata dari makna intruksi pemimpin kelompok dan peserta menggeser kertas kepada peserta lain sampai terbentuk sebuah kalimat. Peserta membacakan kalimat yang ada dalam kertas yang di pegangnya.

C. Manfaat dan tujuan permainan ini adalah sebagai berikut :

5. Melatih interaksi sosial tim
6. Melatih komunikasi
7. Mengetahui kecerdasan peserta
8. Sebagai game pemecah kebekuan
9. Berfikir kreatif dan inovatif

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas	: VII A
Semester/ Tahun	: Ganjil/ 2012/2013
Hari/ Tanggal	: Selasa, 13 November 2012
Alokasi Waktu	: 1x 20 menit
Tempat	: Lapangan sekolah
Bidang Bimbingan	: Sosial
Judul/Spesifikasi Bimbingan	:Metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> / Tahap pengalaman konkrit atau nyata
Fungsi Bimbingan	: Pemahaman dan Pengembangan
M. Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 7. Agar siswa dapat mengalami tahap pengalaman konkrit atau nyata 8. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui pengalaman konkrit atau nyata 9. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
N. Materi	: Terlampir
O. Metode Bimbingan	: Format lapangan
P. Kegiatan Layanan	: <ol style="list-style-type: none"> 7. Awal <ol style="list-style-type: none"> a. Konselor mengucapkan salam b. Mengucapkan terima kasih c. Berdo'a d. Presensi e. Menanyakan kabar f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut g. Apersepsi 8. Inti <ol style="list-style-type: none"> Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> e. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- f. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Tebak gerak”
- Elaborasi :
- e. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- f. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan
- Konfirmasi :
- g. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- h. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- i. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
9. Akhir :
- g. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- h. Do’a penutup
- i. Salam penutup
- Q. Alat dan Media : -
- R. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :
- Penilaian Proses :
5. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
6. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan
- Penilaian hasil
- Understanding* : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas
- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP:19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



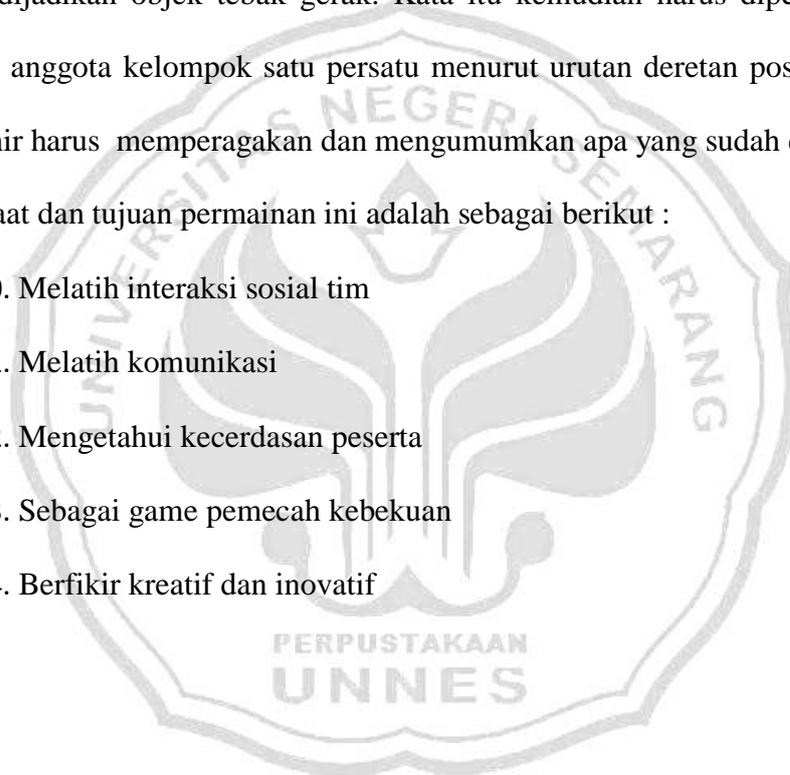
Tebak Gerak

A. Petunjuk cara bermain :

Peserta berdiri dan berderet panjang. Posisi peserta saling membelakangi. Peserta pertama pada barisan harus memikirkan satu kata yang akan dijadikan objek tebak gerak. Kata itu kemudian harus diperagakan di depan anggota kelompok satu persatu menurut urutan deretan posisi. Peserta terakhir harus memperagakan dan mengumumkan apa yang sudah di lihatnya.

B. Manfaat dan tujuan permainan ini adalah sebagai berikut :

10. Melatih interaksi sosial tim
11. Melatih komunikasi
12. Mengetahui kecerdasan peserta
13. Sebagai game pemecah kebekuan
14. Berfikir kreatif dan inovatif



SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas	: VII A
Semester/ Tahun	: Ganjil/ 2012/2013
Hari/ Tanggal	: Selasa, 13 November 2012
Alokasi Waktu	: 1x 20 menit
Tempat	: Lapangan sekolah
Bidang Bimbingan	: Sosial
Judul/Spesifikasi Bimbingan	:Metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> / Tahap pengalaman konkrit atau nyata
Fungsi Bimbingan	: Pemahaman dan Pengembangan
S. Tujuan	: <ol style="list-style-type: none"> 10. Agar siswa dapat mengalami tahap pengalaman konkrit atau nyata 11. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui pengalaman konkrit atau nyata 12. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
T. Materi	: Terlampir
U. Metode Bimbingan	: Format lapangan
V. Kegiatan Layanan	: <ol style="list-style-type: none"> 10. Awal <ol style="list-style-type: none"> a. Konselor mengucapkan salam b. Mengucapkan terima kasih c. Berdo'a d. Presensi e. Menanyakan kabar f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut g. Apersepsi 11. Inti <ol style="list-style-type: none"> g. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- h. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Birthday line up”
- Elaborasi :
- g. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- h. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan
- Konfirmasi :
- j. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- k. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- l. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
12. Akhir :
- j. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- k. Do’a penutup
- l. Salam penutup
- W. Alat dan Media : -
- X. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :
- Penilaian Proses :
7. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
8. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan
- Penilaian hasil
- Understanding* : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas
- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



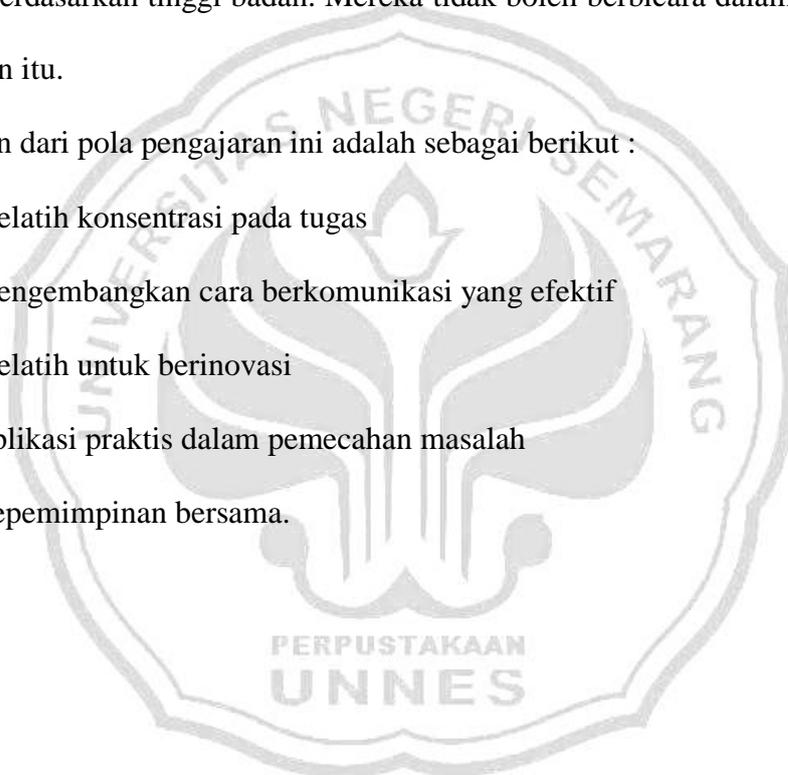
Birthday line up

A. Petunjuk cara bermain :

Semua peserta diminta untuk berdiri satu deret. Kemudian mereka diminta untuk mengatur barisan berdasarkan bulan hari ulang tahun mereka, atau berdasarkan tinggi badan. Mereka tidak boleh berbicara dalam menyusun barisan itu.

B. Tujuan dari pola pengajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Melatih konsentrasi pada tugas
2. Mengembangkan cara berkomunikasi yang efektif
3. Melatih untuk berinovasi
4. Aplikasi praktis dalam pemecahan masalah
5. Kepemimpinan bersama.



SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

- Kelas : VII A
 Semester/ Tahun : Ganjil/ 2012/2013
 Hari/ Tanggal : Jum'at, 16 November 2012
 Alokasi Waktu : 1x 40 menit
 Tempat : Lapangan sekolah
 Bidang Bimbingan : Sosial
 Judul/Spesifikasi Bimbingan : Metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* / Tahap pengalaman aktif dan reflektif
 Fungsi Bimbingan : Pemahaman dan Pengembangan
 Y. Tujuan :
13. Agar siswa dapat mengalami tahap pengalaman aktif dan reflektif
 14. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui pengalaman aktif dan reflektif
 15. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
- Z. Materi : Terlampir
- AA. Metode Bimbingan : Format lapangan
- BB. Kegiatan Layanan :
13. Awal :
 - a. Konselor mengucapkan salam
 - b. Mengucapkan terima kasih
 - c. Berdo'a
 - d. Presensi
 - e. Menanyakan kabar
 - f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
 - g. Apersepsi
 14. Inti :
 - Eksplorasi :
 - i. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- j. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Menjaga balon”
- Elaborasi :
- i. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- j. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan
- Konfirmasi :
- m. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- n. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- o. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
15. Akhir :
- m. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- n. Do’a penutup
- o. Salam penutup
- CC. Alat dan Media : Alat permainan (balon dan bola)
- DD. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :
- Penilaian Proses :
9. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
10. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan
- Penilaian hasil
- Understanding* : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas
- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan meode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S, Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Menjaga Balon

A. Alat dan Bahan : balon dan bola.

B. Petunjuk cara bermain :

Cara bermainnya adalah sebagai berikut : peserta outbound dibagi beberapa kelompok besar. Kemudian instruktur memerintahkan berpasangan 2 orang. Bola ditaruh di lutut anggota yang berpasangan. Anggota berpasangan menuju pasangan lainnya dengan memindahkan bola tersebut kepada pasangan yang lain tanpa terjatuh dan tanpa bantuan tangan.

Kemudian tantangan diubah dengan menaruh balon di perut dan di kepala. Kemudian peserta diberikan tantangan yang lebih sulit lagi yaitu ketika pasangan anggota menaruh balon dipaha, pasangan anggota tersebut harus mengambil bola tanpa harus menjatuhkan balon tersebut.

C. Manfaat dan tujuan permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Melatih kerjasama tim
2. Mengetahui kecerdasan peserta
3. Berfikir kreatif dan inovatif.
4. Melatih interaksi sosial antar anggota
5. Melatih ketelitian
6. Melatih kesabaran

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas	:	VII A
Semester/ Tahun	:	Ganjil/ 2012/2013
Hari/ Tanggal	:	Selasa, 20 November 2012
Alokasi Waktu	:	1x 20 menit
Tempat	:	Lapangan sekolah
Bidang Bimbingan	:	Sosial
Judul/Spesifikasi Bimbingan	:	Metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> / Tahap pengalaman aktif dan reflektif
Fungsi Bimbingan	:	Pemahaman dan Pengembangan
EE.Tujuan	:	<ol style="list-style-type: none"> 16. Agar siswa dapat mengalami tahap pengalaman aktif dan reflektif 17. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui pengalaman aktif dan reflektif 18. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
FF. Materi	:	Terlampir
GG. Metode Bimbingan	:	Format lapangan
HH. Kegiatan Layanan	:	<ol style="list-style-type: none"> 16. Awal <ol style="list-style-type: none"> a. Konselor mengucapkan salam b. Mengucapkan terima kasih c. Berdo'a d. Presensi e. Menanyakan kabar f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut g. Apersepsi 17. Inti <ol style="list-style-type: none"> k. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- Elaborasi :
- l. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Berita berantai”
 - k. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
 - l. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan

- Konfirmasi :
- p. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
 - q. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
 - r. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan

18. Akhir :
- p. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
 - q. Do’a penutup
 - r. Salam penutup

II. Alat dan Media : -

JJ. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :

Penilaian Proses :

11. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
12. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan

Penilaian hasil

Understanding : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas

Comfort : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Berita Berantai

D. Petunjuk cara bermain :

Duduklah yang rapat dan berderet panjang atau dalam bentuk lingkaran. Peserta pertama pada barisan atau salah satu peserta dalam lingkaran harus memikirkan suatu kata yang panjang dan susah. Kata itu kemudian harus ia bisikkan ke telinga peserta di sebelahnya dengan cepat, dan peserta ini harus pula membisikkan kata yang di dengarnya kepada peserta berikutnya lagi dan seterusnya. Peserta terakhir harus mengumumkan apa yang di dengarnya. Kemudian dia boleh memulai lagi permainan ini dengan membisikkan sebuah kata kepada peserta disampingnya. Kamu juga boleh mencoba dengan sebuah kalimat.

Peserta tidak boleh bertanya kalau dia kurang jelas mendengar isi pernyataan yang di bisikkan oleh temannya. Namun, dia harus meneruskan isi pernyataan tersebut kepada peserta yang lain sesuai dengan apa yang didengarnya saja.

E. Manfaat dan tujuan permainan ini adalah sebagai berikut :

15. Melatih interaksi sosial tim
16. Melatih komunikasi
17. Mengetahui kecerdasan peserta
18. Sebagai game pemecah kebekuan
19. Berfikir kreatif dan inovatif

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas	:	VII A
Semester/ Tahun	:	Ganjil/ 2012/2013
Hari/ Tanggal	:	Selasa, 20 November 2012
Alokasi Waktu	:	1x 20 menit
Tempat	:	Lapangan sekolah
Bidang Bimbingan	:	Sosial
Judul/Spesifikasi Bimbingan	:	Metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> / Tahap pengalaman aktif dan reflektif
Fungsi Bimbingan	:	Pemahaman dan Pengembangan
KK.	Tujuan	:
		19. Agar siswa dapat mengalami tahap pengalaman aktif dan reflektif
		20. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui pengalaman aktif dan reflektif
		21. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
LL.Materi	:	Terlampir
MM.	Metode Bimbingan	: Format lapangan
NN.	Kegiatan Layanan	:
	19. Awal	:
		a. Konselor mengucapkan salam
		b. Mengucapkan terima kasih
		c. Berdo'a
		d. Presensi
		e. Menanyakan kabar
		f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
		g. Apersepsi
	20. Inti	:
	Eksplorasi	:

- m. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan
- n. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Kapal karam”

Elaborasi :

- m. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- n. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan

Konfirmasi :

- s. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- t. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- u. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan

21. Akhir :

- s. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- t. Do’a penutup
- u. Salam penutup

OO. Alat dan Media : Alat permainan (kertas koran)

PP. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :

Penilaian Proses :

- 13. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
- 14. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan

Penilaian hasil

Understanding

: Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas

- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*
- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

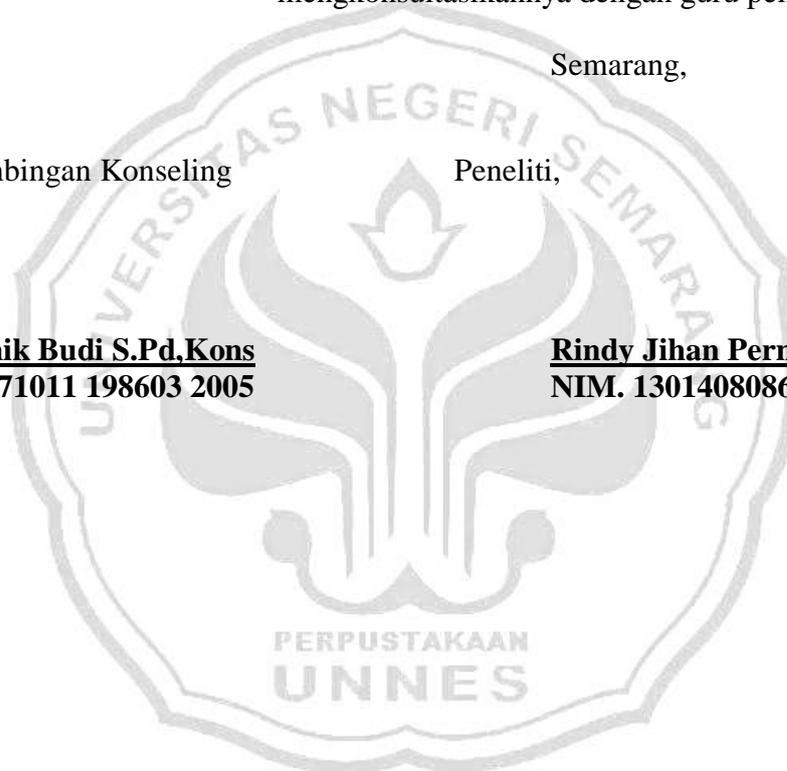
Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Kapal Karam

A. Alat dan bahan :

Beberapa lembar Koran berbentuk segi empat yang direkatkan satu sama lain dengan selotip/ plester perekat.

B. Petunjuk cara bermain:

Seluruh peserta atau “penumpang kapal” berdiri berdesakan di atas geladak kapal yang hamper tenggelam (dari potongan-potongan koran). Perlahan-lahan kapal tenggelam sehingga tempat berdiri semakin sempit. Fasilitator/pembimbing menceritakan proses tenggelamnya kapal supaya para peserta dapat sungguh-sungguh membayangkan berada di atas kapal itu dan memperkecil tempat berdiri dengan menyobek lembaran-lembaran Koran satu persatu. Tempat berdiri terus dipersempit. Para peserta harus saling menahan dan menolong. Permainan berakhir jika keadaan tidak memungkinkan lagi bagi kelompok untuk berdiri, atau kapal sudah karam.

C. Tujuan permainan :

Membuat para peserta seolah-olah berada dalam suatu keadaan yang sangat darurat dan belajar untuk saling tolong menolong

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas	:	VII A
Semester/ Tahun	:	Ganjil/ 2012/2013
Hari/ Tanggal	:	Kamis, 22 November 2012
Alokasi Waktu	:	1x 40 menit
Tempat	:	Lapangan sekolah
Bidang Bimbingan	:	Sosial
Judul/Spesifikasi Bimbingan	:	Metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> / Tahap konseptualisasi
Fungsi Bimbingan	:	Pemahaman dan Pengembangan
QQ. Tujuan	:	
		22. Agar siswa dapat mengalami tahap konseptualisasi
		23. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui konseptualisasi
		24. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
RR. Materi	:	Terlampir
SS. Metode Bimbingan	:	Format lapangan
TT. Kegiatan Layanan	:	
22. Awal	:	
		a. Konselor mengucapkan salam
		b. Mengucapkan terima kasih
		c. Berdo'a
		d. Presensi
		e. Menanyakan kabar
		f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
		g. Apersepsi
23. Inti	:	
Eksplorasi	:	
		o. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- p. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Berkarya tanpa bicara”
- Elaborasi :
- o. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- p. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan
- Konfirmasi :
- v. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- w. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- x. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
24. Akhir :
- v. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- w. Do’a penutup
- x. Salam penutup
- UU. Alat dan Media : Alat permainan (sedotan dan malam)
- VV. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :
- Penilaian Proses :
15. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
16. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan
- Penilaian hasil
- Understanding* : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas
- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Berkarya Tanpa Bicara

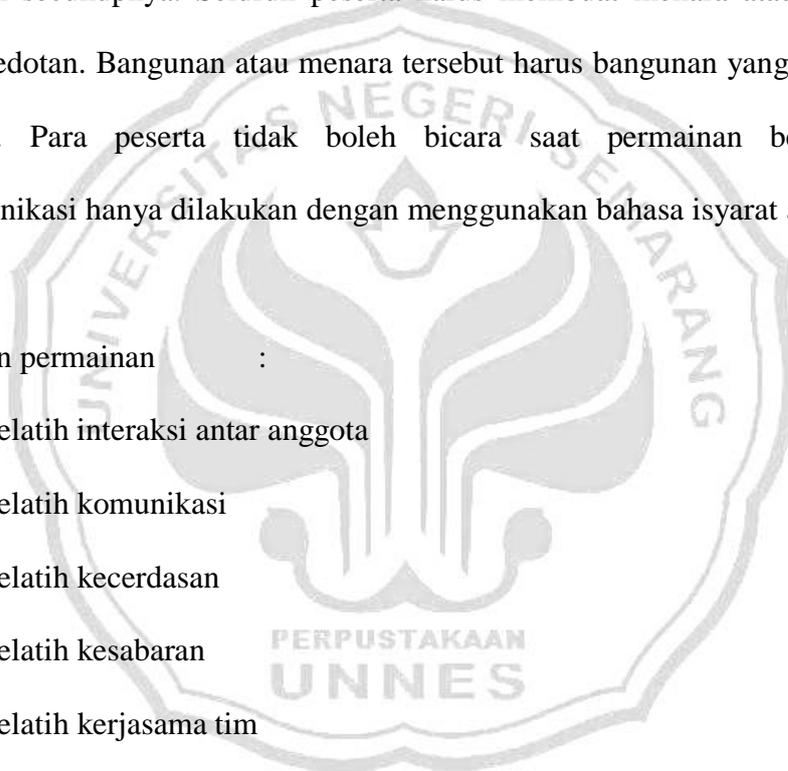
A. Alat dan bahan : Sedotan dan malam

B. Petunjuk cara bermain :

Peserta dibagi 3 kelompok, setiap kelompok disediakan sedotan dan malam secukupnya. Seluruh peserta harus membuat menara atau bangunan dari sedotan. Bangunan atau menara tersebut harus bangunan yang kokoh dan tinggi. Para peserta tidak boleh bicara saat permainan berlangsung. Komunikasi hanya dilakukan dengan menggunakan bahasa isyarat atau bahasa tubuh.

C. Tujuan permainan :

1. Melatih interaksi antar anggota
2. Melatih komunikasi
3. Melatih kecerdasan
4. Melatih kesabaran
5. Melatih kerjasama tim



SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas : VII A
 Semester/ Tahun : Ganjil/ 2012/2013
 Hari/ Tanggal : Selasa, 27 November 2012
 Alokasi Waktu : 1x 20 menit
 Tempat : Lapangan sekolah
 Bidang Bimbingan : Sosial
 Judul/Spesifikasi Bimbingan : Metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* / Tahap konseptualisasi
 Fungsi Bimbingan : Pemahaman dan Pengembangan

- WW. Tujuan :
25. Agar siswa dapat mengalami tahap konseptualisasi
 26. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui konseptualisasi
 27. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
- XX. Materi : Terlampir
- YY. Metode Bimbingan : Format lapangan
- ZZ. Kegiatan Layanan :
25. Awal :
 - a. Konselor mengucapkan salam
 - b. Mengucapkan terima kasih
 - c. Berdo'a
 - d. Presensi
 - e. Menanyakan kabar
 - f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
 - g. Apersepsi
 26. Inti :
 - q. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- Elaborasi :
- r. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “All stand up”
 - q. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
 - r. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan

- Konfirmasi :
- y. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
 - z. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
 - aa. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
27. Akhir :
- y. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
 - z. Do'a penutup
 - aa. Salam penutup

AAA. Alat dan Media : -

BBB. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :

Penilaian Proses :

- 17. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
- 18. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan

Penilaian hasil

Understanding : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas

Comfort : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



All Stand Up

D. Petunjuk bermain :

Permainan dimulai dengan sepasang anggota tim duduk berhadapan. Ujung kaki saling dikaitkan dan tangan berpegangan. Kemudian mereka diminta untuk berdiri bersama. Apabila berhasil, jumlahnya ditambah menjadi 2,3,4 hingga seluruh tim yang berdiri bersama berbarengan. Kemudian, tantangan dirubah, dimulai dari 2 orang lagi dengan duduk saling membelakangi. Peserta diminta berdiri dengan bantuan punggung temannya, dan tangan tidak usah berpegangan. Kemudian dilanjutkan hingga seluruh tim telah berdiri. mereka dipersilahkan mengatur strategi agar sama-sama bisa berdiri secara serempak.

E. Manfaat dan Tujuan permainan :

6. Memahami pentingnya fungsi orang lain dalam kesuksesan kerja
7. Memecah kebekuan (*ice breaking*) dengan saling bersentuhan fisik
8. Memahami bahwa kekurangan anggota tim (terlalu gendut/terlalu kurus) bukan merupakan kendala untuk kinerja tim
9. Perencanaan strategis
10. Pergeseran paradigma belajar

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas : VII A
 Semester/ Tahun : Ganjil/ 2012/2013
 Hari/ Tanggal : Selasa, 27 November 2012
 Alokasi Waktu : 1x 30 menit
 Tempat : Lapangan sekolah
 Bidang Bimbingan : Sosial
 Judul/Spesifikasi Bimbingan : Metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* / Tahap konseptualisasi
 Fungsi Bimbingan : Pemahaman dan Pengembangan

CCC. Tujuan :

28. Agar siswa dapat mengalami tahap konseptualisasi
29. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui konseptualisasi
30. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik

DDD. Materi : Terlampir

EEE. Metode Bimbingan : Format lapangan

FFF. Kegiatan Layanan :

28. Awal :

- a. Konselor mengucapkan salam
- b. Mengucapkan terima kasih
- c. Berdo'a
- d. Presensi
- e. Menanyakan kabar
- f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
- g. Apersepsi

29. Inti :

Eksplorasi :

- s. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- t. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Sarang korek api”
- Elaborasi :
- s. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- t. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan

- Konfirmasi :
- bb. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- cc. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- dd. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan

30. Akhir :
- bb. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- cc. Do’a penutup
- dd. Salam penutup

GGG. Alat dan Media : Alat permainan (botol dan korek api)

HHH. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :

Penilaian Proses :

19. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
20. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan

Penilaian hasil

Understanding : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas

Comfort : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan meode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Sarang Korek Api

A. Alat dan bahan : korek api dan botol

B. Petunjuk cara bermain :

Kelompok besar dibagi kelompok kecil dengan 5 anggota. Setiap kelompok kecil mendapat satu botol kosong dan setiap peserta mendapat satu kotak korek api. Secara bergantian peserta menaruh satu korek api diatas leher botol tadi untuk menciptakan satu sarang burung. Peserta tidak boleh berbicara. Mereka harus saling tolong menolong, misalnya dengan menunjukkan dimana satu korek api dapat diletakkan. Kalau ada korek api yang jatuh harus ditaruh kembali sampai sarang burung selesai dibuat.

C. Tujuan permainan :

Mengajak peserta untuk belajar bekerjasama dan mengerti perasaan orang lain. Tugas untuk kelompok sangat sederhana. Oleh karena itu, para peserta dapat memusatkan perhatian pada prosesnya.

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas	: VII A
Semester/ Tahun	: Ganjil/ 2012/2013
Hari/ Tanggal	: Jum'at, 30 November 2012
Alokasi Waktu	: 1x 20 menit
Tempat	: Lapangan sekolah
Bidang Bimbingan	: Sosial
Judul/Spesifikasi Bimbingan	:Metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i> / Tahap eksperimentasi aktif
Fungsi Bimbingan	: Pemahaman dan Pengembangan
III. Tujuan	:
	31. Agar siswa dapat mengalami tahap eksperimentasi aktif
	32. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui tahap eksperimentasi aktif
	33. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik
JJJ.Materi	: Terlampir
KKK. Metode Bimbingan	: Format lapangan
LLL. Kegiatan Layanan	:
31. Awal	:
	a. Konselor mengucapkan salam
	b. Mengucapkan terima kasih
	c. Berdo'a
	d. Presensi
	e. Menanyakan kabar
	f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
	g. Apersepsi
32. Inti	:
Eksplorasi	:
	u. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- v. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Stepping Carpets”
- Elaborasi :
- u. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- v. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan
- Konfirmasi :
- ee. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- ff. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- gg. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
33. Akhir :
- ee. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- ff. Do’a penutup
- gg. Salam penutup
- MMM. Alat dan Media : Alat permainan (karpet)
- NNN. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :
- Penilaian Proses :
21. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
22. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan
- Penilaian hasil
- Understanding* : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas
- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan meode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Stepping Carpets

D. Alat dan bahan : tempat pijakan berbentuk kotak (bisa terbuat dari karpet yang dipotong ataupun menggunakan karton) dan jumlahnya 3 buah untuk masing-masing tim

E. Petunjuk cara bermain :

1. Permainan dilakukan dengan cara berkelompok, dengan jumlah anggota per kelompok adalah 5-10 orang
2. Tetapkan jarak tempuhnya, start dan finish dengan jarak yang menyesuaikan (semakin jauh semakin baik)
3. Beri setiap kelompok 3 pijakan
4. Tugas tim/kelompok adalah menempuh jarak atau finish menggunakan 3 pijakan tersebut.
5. Selama permainan, kaki tidak diperbolehkan menyentuh tanah. Bila menyentuh tanah, maka tim tersebut dinyatakan gugur dan harus mengulang lagi dari awal.
6. Tim yang berhasil sampai duluan ke finish dengan baik, dinyatakan sebagai pemenang.

F. Tujuan permainan :

11. Membangun kerja sama tim (*team building*)
12. Menunjukkan bahwa untuk kesuksesan tim dibutuhkan pengorbanan anggota tim
13. Perlunya anggota tim untuk menyatu dengan tujuan kelompok
14. Pengaturan strategi

SATUAN KEGIATAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Kelas : VII A
 Semester/ Tahun : Ganjil/ 2012/2013
 Hari/ Tanggal : Senin, 3 Desember 2012
 Alokasi Waktu : 1x 40 menit
 Tempat : Lapangan sekolah
 Bidang Bimbingan : Sosial
 Judul/Spesifikasi Bimbingan : Metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* / Tahap eksperimentasi aktif
 Fungsi Bimbingan : Pemahaman dan Pengembangan

OOO. Tujuan :

34. Agar siswa dapat mengalami tahap eksperimentasi aktif
35. Melatih siswa untuk berinteraksi sosial yang baik melalui tahap eksperimentasi aktif
36. Agar siswa dapat mengembangkan sikap interaksi sosial yang baik

PPP. Materi : Terlampir

QQQ. Metode Bimbingan : Format lapangan

RRR. Kegiatan Layanan :

34. Awal :

- a. Konselor mengucapkan salam
- b. Mengucapkan terima kasih
- c. Berdo'a
- d. Presensi
- e. Menanyakan kabar
- f. Konselor menyampaikan tujuan dari kegiatan tersebut
- g. Apersepsi

35. Inti :

Eksplorasi :

- w. Konselor menjelaskan sekilas tentang materi yang akan diberikan

- x. Memberikan penjelasan mengenai aturan dalam permainan “Toxic waste”
- Elaborasi :
- w. Konselor memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya apabila ada hal hal yang kurang dimengerti
- x. Memastikan bahwa semua siswa sudah mengerti dengan aturan permainannya, selanjutnya menyiapkan perlengkapan permainan
- Konfirmasi :
- hh. Konselor menyimpulkan setiap poin-poin penting
- ii. Menanyakan kepada siswa pemahaman baru apa yang di dapatkan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
- jj. Menanyakan kepada siswa tentang apa yang akan dilakukan siswa setelah mendapatkan kegiatan bimbingan
36. Akhir :
- hh. Menjelaskan bahwa kegiatan akan berakhir
- ii. Do’a penutup
- jj. Salam penutup
- SSS. Alat dan Media : Alat permainan (botol, air dan tali)
- TTT. Rencana Penilaian dan Tindak Lanjut :
- Penilaian Proses :
23. Kesungguhan siswa dalam kegiatan bimbingan
24. Keaktifan siswa pada saat proses kegiatan bimbingan
- Penilaian hasil
- Understanding* : Menanyakan pemahaman yang diperoleh siswa terhadap kegiatan yang dibahas
- Comfort* : Menanyakan perasaan dan kenyamanan siswa mengikuti kegiatan meode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

- Action* : Menanyakan hal-hal yang akan dilakukan siswa atau komitmen untuk menerapkan hal-hal yang telah dibahas
- Tindak Lanjut : Memberikan perhatian dan dorongan yang lebih besar kepada anggota kelompok yang masih pasif saat mengikuti kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* dan mengkonsultasikannya dengan guru pembimbing

Semarang, 2012

Guru Bimbingan Konseling

Peneliti,

Dra. Nunik Budi S.Pd,Kons
NIP: 19571011 198603 2005

Rindy Jihan Permatasari
NIM. 13014080863



Toxic Waste

G. Alat dan bahan : botol, air dan tali

H. Petunjuk cara bermain :

Permainan ini biasa dikenal dengan sebutan “masukkan air di dalam botol”. Cara bermainnya adalah tim harus memindahkan air dari satu botol ke botol yang lain. Fasilitator outbound memberikan instruksi sebagai berikut :

1. Peserta tidak boleh berbicara satu sama lain.
2. alat bantu yang dapat digunakan hanya berupa tali-tali yang tersedia.
3. tidak boleh memasuki area radiasi, bila ada seorang peserta yang menginjak, maka permainan harus diulang dari awal lagu.
4. Cairan tidak boleh tumpah, apabila tumpah permainan diulang dari awal.
5. Dianggap selesai jika tali-tali yang dipergunakan kembali ke luar lingkaran.

I. Tujuan permainan :

15. Melatih kecerdasan / strategi kelompok untuk mencapai target
16. Bersikap inovatif-kreatif
17. Melatih disiplin
18. Melatih kesabaran
19. Mengetahui kekurangan dan kelebihan rekan kerja,
20. Melatih komunikasi yang efektif.

Lampiran 19

LAPORAN PELAKSANAAN EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK *OUTBOUND*

- A. Topik : Tahap pengalaman konkrit atau nyata
- B. Spesifikasi kegiatan
1. Bidang bimbingan : Sosial
 2. Jenis kegiatan : Format kegiatan lapangan (*outbound*)
 3. Fungsi kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan
 4. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang
- C. Pelaksanaan kegiatan
1. Waktu : 07.00-07.40/ 9 November 2012
 2. Tempat : lapangan sekolah
 3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi awal yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap pengalaman konkrit atau nyata dengan menggunakan permainan rangkaian kata dan holahop berpindah. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu memperkenalkan siswa pada kelompoknya masing-masing kemudian menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan *outbound* pada kelas ini adalah mengembangkan sikap interaksi sosial siswa.
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung kurang baik karena beberapa siswa yang kurang memperhatikan dan berbicara sendiri.
- D. Evaluasi/penilaian
- Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:
1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat awal pelaksanaan kegiatan, siswa kurang

begitu tertarik dengan permainan yang diberikan, namun setelah diberikan permainan kedua dengan menggunakan alat yaitu holahop, siswa tertarik dengan permainan tersebut.

2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya. Serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang tidak biasa.

3. Cara penilaian

- a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga nampak manakah siswa yang aktif dan tidak.
- b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa kurang memperhatikan dan bicara sendiri.

5. Tindak lanjut

Akan dilaksanakan kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* selanjutnya.

Semarang, November 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063

LAPORAN PELAKSANAAN

**EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT
METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK *OUTBOUND***

- A. Topik : Tahap pengalaman konkrit atau nyata
- B. Spesifikasi kegiatan
1. Bidang bimbingan : Sosial
 2. Jenis kegiatan : Format kegiatan lapangan (*outbound*)
 3. Fungsi kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan
 4. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang
- C. Pelaksanaan kegiatan
1. Waktu : 10.10- 10.50/ 13 November 2012
 2. Tempat : Lapangan sekolah
 3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi awal yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap pengalaman konkrit atau nyata dengan menggunakan permainan birthday line up dan tebak gerak. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan *outbound* pada kelas ini adalah mengembangkan sikap interaksi sosial dengan siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru.
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung kurang baik karena beberapa siswa kurang memperhatikan dan berbicara sendiri. Sebagian siswa sangat antusias mengikuti kegiatan namun sebagian siswa kurang antusias. Hal ini dapat dilihat dari siswa kurang menghargai kegiatan kelompok.
- D. Evaluasi/penilaian

Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat awal pelaksanaan kegiatan, siswa kurang memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain sehingga waktu kegiatan berlangsung banyak yang bertanya. Hal tersebut berulang-

ulang terjadi dan terjadi keributan antara anggota kelompok. namun setelah berhasil ditenangkan siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan dan mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan.

2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya. Serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru.

3. Cara penilaian

- a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga nampak manakah siswa yang aktif dan tidak aktif.
- b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa kurang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa kurang memperhatikan dan terjadi keributan kecil karena perdebatan antara anggota kelompok yang aktif dan anggota kelompok yang pasif.

5. Tindak lanjut

Akan dilaksanakan kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* selanjutnya.

Semarang, November 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063

**LAPORAN PELAKSANAAN
EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT**

METODE EXPERIENTIAL LEARNING DENGAN TEKNIK OUTBOUND

- A. Topik : Tahap pengalaman aktif dan reflektif
- B. Spesifikasi kegiatan
1. Bidang bimbingan : Sosial
 2. Jenis kegiatan : Format kegiatan lapangan (*outbound*)
 3. Fungsi kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan
 4. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang
- C. Pelaksanaan kegiatan
1. Waktu : 07.00-07.40/ 16 November 2012
 2. Tempat : Lapangan sekolah
 3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi awal yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap pengalaman aktif dan reflektif dengan menggunakan permainan menjaga balon. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan *outbound* pada kelas ini adalah mengembangkan sikap interaksi sosial dengan siswa mengobservasi dan merefleksika atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung cukup baik karena beberapa siswa kurang serius dalam mengikuti kegiatan. Sebagian siswa sangat antusias mengikuti kegiatan namun sebagian siswa kurang antusias. Hal ini dapat dilihat dari siswa kurang menghargai kegiatan kelompok.
- D. Evaluasi/penilaian
- Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:
1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat awal pelaksanaan kegiatan, siswa memperhatikan penjelasan cara dan peraturan bermain. Namun saat kegiatan berlangsung anggota dibagi menjadi dua kelompok.

kelompok pertama sangat antusias dalam mengikuti kegiatan dan kelompok kedua kurang antusias dengan kegiatan. Hal ini dapat dilihat ketika kelompok kedua mengikuti kegiatan dengan seandainya sendiri dan tidak tertib dengan melanggar peraturan-peraturan permainan.

2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya. Serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru.

3. Cara penilaian

- a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga Nampak manakah siswa yang aktif dan tidak aktif.
- b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu sebagian siswa antusias mengikuti kegiatan kelompok dan sebagian siswa kurang antusias mengikuti kegiatan kelompok.

5. Tindak lanjut

Akan dilaksanakan kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* selanjutnya.

Semarang, November 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063

**LAPORAN PELAKSANAAN
EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT
METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK *OUTBOUND***

- A. Topik : Tahap pengalaman aktif dan reflektif
- B. Spesifikasi kegiatan
1. Bidang bimbingan : Sosial
 2. Jenis kegiatan : Format kegiatan lapangan (*outbound*)
 3. Fungsi kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan
 4. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang
- C. Pelaksanaan kegiatan
1. Waktu : 10.10- 10.50/ 20 November 2012
 2. Tempat : Lapangan sekolah
 3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi awal yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap pengalaman aktif dan reflektif dengan menggunakan permainan berita berantai dan kapal karam. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan *outbound* yaitu siswa diharapkan dapat mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi pengalaman belajar agar dapat mengembangkan sikap interaksi sosial.
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung cukup baik. Siswa cukup antusias mengikuti kegiatan namun siswa tidak memperhatikan instruksi sehingga siswa kurang begitu paham dan sering bertanya.
- D. Evaluasi/penilaian
- Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:
1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat permainan pertama yaitu berita berantai siswa kurang antusias dalam proses kegiatan berlangsung, namun dalam permainan kedua yaitu kapal karam siswa sangat antusias mengikuti proses kegiatan
 2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya. Serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru.

3. Cara penilaian
 - a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga nampak manakah siswa yang aktif dan tidak aktif.
 - b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa antusias pada kegiatan namun kurang dapat menghargai kegiatan kelompok.

5. Tindak lanjut

Akan dilaksanakan kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* selanjutnya.

Semarang, November 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063

**LAPORAN PELAKSANAAN
EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT
METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK *OUTBOUND***

- A. Topik : Tahap konseptualisasi
- B. Spesifikasi kegiatan

1. Bidang bimbingan : Sosial
2. Jenis kegiatan : Format kegiatan lapangan (*outbound*)
3. Fungsi kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan
4. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang

C. Pelaksanaan kegiatan

1. Waktu : 12.40- 13.20/ 22 November 2012
2. Tempat : Lapangan sekolah
3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap konseptualisasi dengan menggunakan permainan berkarya tanpa bicara. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan *outbound* yaitu siswa diharapkan dapat menemukan konsep-konsep dalam menemukan solusi pemecahan masalah dari berbagai segi pengalaman belajar agar dapat mengembangkan sikap interaksi sosial.
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan namun siswa kurang adanya kekompakan antar peserta *outbound*.

D. Evaluasi/penilaian

Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat permainan berkarya tanpa bicara yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik, namun kegiatan terasa kurang hidup karena kurangnya antusias siswa dengan kegiatan. Kurangnya antusias ini dikarenakan anggota kelompok mereka dipilih secara acak, sehingga tidak menggerombol dengan teman yang mereka sukai saja.

2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya, dapat menemukan konsep-konsep

pemecahan masalah, serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru

3. Cara penilaian
 - a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga nampak manakah siswa yang aktif dan tidak aktif.
 - b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa cukup dapat berinteraksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik namun kurang terjadi kekompakan.

5. Tindak lanjut

Akan dilaksanakan kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* selanjutnya.

Semarang, November 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063

**LAPORAN PELAKSANAAN
EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT
METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK *OUTBOUND***

- A. Topik : Tahap konseptualisasi
- B. Spesifikasi kegiatan
1. Bidang bimbingan : Sosial

2. Jenis kegiatan : Format kegiatan lapangan (*outbound*)
3. Fungsi kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan
4. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang

C. Pelaksanaan kegiatan

1. Waktu : 10.10- 10.40/ 27 November 2012
2. Tempat : Lapangan sekolah
3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap konseptualisasi dengan menggunakan dua permainan yaitu all stand up dan permainan sarang korek api. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan *outbound* yaitu siswa dapat belajar dari pengalaman sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep pemecahan masalah.
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik. Proses kegiatan berjalan dengan baik walaupun ada sedikit kendala di awal permainan, namun dapat segera diatasi.

D. Evaluasi/penilaian

Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat permainan sarang korek api yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik, namun pada permainan pertama yaitu All stand up beberapa siswa kurang memperhatikan namun tidak mengganggu proses berlangsungnya kegiatan dan siswa tersebut segera menyesuaikan diri dengan kegiatan sehingga permainan kedua dapat berjalan dengan baik.

2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya, dapat menemukan konsep-konsep pemecahan masalah, serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru.

3. Cara penilaian
 - a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga Nampak manakah siswa yang aktif dan tidak aktif.
 - b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik, walaupun ada sedikit kendala diawal permainan namun dapat segera diatasi dan proses kegiatan berlangsung tertib dan baik.

5. Tindak lanjut

Akan dilaksanakan kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* selanjutnya.

Semarang, November 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063

**LAPORAN PELAKSANAAN
EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT
METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK *OUTBOUND***

- | | |
|-------------------------|--|
| A. Topik | : Tahap eksperimentasi aktif |
| B. Spesifikasi kegiatan | |
| 5. Bidang bimbingan | : Sosial |
| 6. Jenis kegiatan | : Format kegiatan lapangan (<i>outbound</i>) |
| 7. Fungsi kegiatan | : Pemahaman dan Pengembangan |

8. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang

C. Pelaksanaan kegiatan

1. Waktu : 07.00- 07.40/ 30 November 2012
2. Tempat : Lapangan sekolah
3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap eksperimentasi aktif dengan menggunakan permainan Stepping carpets. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan ini yaitu siswa dapat secara langsung terlibat dalam pengalaman aktif sehingga dapat berinteraksi sosial dengan baik.
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berjalan dengan baik.

D. Evaluasi/penilaian

Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat permainan Stepping Carpets yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan lancar dan baik. Kegiatan tersebut terjadi proses interaksi antara anggota dan terlihat adanya kekompakan di dalam kelompok.

2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya, dapat terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru.

3. Cara penilaian

- a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga nampak manakah siswa yang aktif dan tidak aktif.

- b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan
4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Terjadi interaksi, kekompakan dan pengaturan strategi yang baik antar anggota.

5. Tindak lanjut

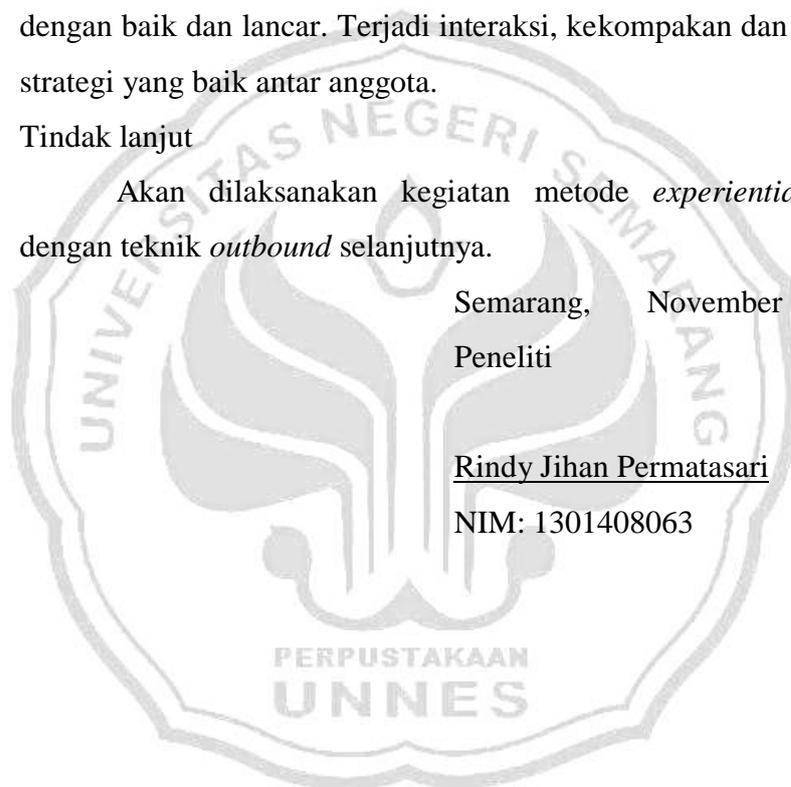
Akan dilaksanakan kegiatan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* selanjutnya.

Semarang, November 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063



**LAPORAN PELAKSANAAN
EVALUASI (PENILAIAN) DAN TINDAK LANJUT
METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN TEKNIK *OUTBOUND***

- A. Topik : Tahap eksperimentasi aktif
- B. Spesifikasi kegiatan
1. Bidang bimbingan : Sosial
 2. Jenis kegiatan : Format kegiatan lapangan (*outbound*)
 3. Fungsi kegiatan : Pemahaman dan Pengembangan
 4. Sasaran kegiatan : Siswa kelas VIIA SMP Negeri 13 Semarang
- C. Pelaksanaan kegiatan
1. Waktu : 13.00-13.40 / 3 Desember 2012
 2. Tempat : Lapangan sekolah
 3. Deskripsi dan komentar tentang pelaksanaan kegiatan
 - a. Materi yang diberikan adalah mengenai metode *experiential learning* dengan teknik *outbound* tahap eksperimentasi aktif dengan menggunakan permainan tonix waste. Namun sebelum pemberian materi terlebih dahulu menjelaskan tujuan kegiatan, menjelaskan cara dan peraturan permainan. Tujuan kegiatan ini yaitu siswa dapat secara langsung terlibat dalam pengalaman aktif sehingga dapat berinteraksi sosial dengan baik.
 - b. Pelaksanaan kegiatan berlangsung baik. Siswa mengikuti kegiatan dengan baik, proses kegiatan berjalan dengan baik dan penuh semangat.
- D. Evaluasi/penilaian
- Cara penilaian dalam kegiatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:
1. Penilaian proses

Mengadakan observasi pada saat kegiatan berlangsung. Dalam penilaian proses pada saat permainan toxic waste yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan lancar dan baik. Kegiatan tersebut terjadi proses interaksi

antara anggota dan terlihat adanya kekompakan di dalam kelompok. siswa sangat antusias dalam kegiatan hal ini dapat dilihat dari kekompakan dan semangat siswa dalam proses permainan.

2. Penilaian hasil

Siswa merasa senang dapat bermain sehingga lebih akrab dengan anggota kelompoknya, dapat terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, serta mampu berinteraksi sosial dengan cara yang baru.

3. Cara penilaian

- a. Mengobservasi perilaku siswa selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan berakhir, sehingga nampak manakah siswa yang aktif dan tidak aktif.
- b. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab dengan siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan

4. Deskripsi dan komentar tentang hasil analisis

Berdasarkan hasil observasi dapat dinilai bahwa siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi perilaku siswa ketika kegiatan berlangsung yaitu siswa mengikuti kegiatan dengan baik dan proses kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari semangat siswa dalam proses kegiatan.

5. Tindak lanjut

Akan dilaksanakan *post test* untuk melihat perubahan kemampuan interaksi sosial siswa setelah diberikan metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*.

Semarang, Desember 2012

Peneliti

Rindy Jihan Permatasari

NIM: 1301408063

Lampiran 20

JURNAL PELAKSANAAN PENELITIAN
DI SMP NEGERI 13 SEMARANG

A. Judul Penelitian

Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Metode *Experiential Learning* dengan Teknik *Outbound* pada Siswa Kelas VII A di SMP Negeri 13 Semarang

B. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah kemampuan interaksi sosial siswa dapat ditingkatkan melalui metode *experiential learning* dengan teknik *outbound*

C. Jadwal Pelaksanaan

Berikut jadwal pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan:

NO	ALOKASI WAKTU	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	KETERANGAN
1.	MINGGU I	Senin, 29 Oktober 2012	<i>Try out</i> instrumen	Uji instrumen skala interaksi sosial di kelas VII E
2.	MINGGU II	Rabu, 7 November 2012	<i>Pre test</i>	<i>Pre-test</i> dilakukan untuk mengetahui tingkat interaksi sosial siswa sebelum diberikan metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i>
		Kamis, 8 November 2012	Mempersiapkan subjek penelitian	Mengadakan kontrak waktu dengan subyek penelitian.

		Jum'at, 9 November 2012	Pertemuan I	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap pengamalan konkrit atau nyata (<i>concrete experience</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui permainan Rangkaian kata dan Holahop berpindah
3.	MINGGU IV	Selasa, 13 November 2012	Pertemuan II	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap pengamalan konkrit atau nyata (<i>concrete experience</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui permainan Tebak gerak dan Birthday line up
		Jum'at, 16 November 2012	Pertemuan III	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap pengamalan aktif dan reflektif (<i>reflection observation</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui permainan Menjaga balon
4.	MINGGU V	Selasa, 20 November 2012	Pertemuan IV	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap pengamalan aktif dan reflektif (<i>reflection observation</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui permainan Berita berantai dan Kapal karam
		Kamis, 22 November 2012	Pertemuan V	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap konseptualisasi (<i>abstract conseptualization</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui permainan berkarya tanpa bicara
5.	MINGGU VI	Selasa, 27 November 2012	Pertemuan VI	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap konseptualisasi (<i>abstract conseptualization</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui All stand up dan Sarang korek api
		Jum'at, 30 November 2012	Pertemuan VII	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap eksperimentasi aktif (<i>active experimentation</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui permainan stepping carpets
6.	MINGGU VII	Senin, 3 Desember 2012	Pertemuan VIII	Dalam pertemuan ini peneliti mengadakan metode <i>experiential learning</i> tahap eksperimentasi aktif (<i>active experimentation</i>) dengan teknik <i>outbound</i> melalui permainan Toxic waste
		Kamis, 6 Desember 2012	<i>Pos test</i>	<i>Pos-test</i> dilakukan untuk mengetahui tingkat interaksi sosial siswa sebelum diberikan metode <i>experiential learning</i> dengan teknik <i>outbound</i>

Lampiran 21**Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Metode *Experiential Learning* dengan
Teknik *Outbound*****Pertemuan 1****Pertemuan 2**

Pertemuan 3



Pertemuan 4



Pertemuan 5



Pertemuan 6



Pertemuan 7



Pertemuan 8

